



Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Berbasis *Videoscribe* pada Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMAN 15 Pekanbaru

Nita Fiteria Ulfa¹, Ahmal², Asril³

^{1,2,3}Universitas Riau, Indonesia

E-mail: nita.fiteria2916@student.unri.ac.id, ahmal@lecturer.unri.ac.id, asril@lecturer.unri.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2024-06-23 Revised: 2024-07-21 Published: 2024-08-02 Keywords: <i>Learning Media;</i> <i>Videoscribe;</i> <i>History Learning;</i> <i>Learning Motivation.</i>	This research produces a learning media to increase students' learning motivation at SMAN 15 Pekanbaru in learning history. This development research uses the ADDIE model which consists of five main stages, namely: Analyze, Design, Develop, and Implementation and Evaluation. The results of expert validation for videoscribe learning media obtained a percentage of 95.71% from media experts, 96.67% from material experts, and 90.28% from student assessments with an overall category of "very feasible". In addition, there was an increase in student learning motivation in learning history which was marked by the increasing percentage of student learning motivation questionnaires after using videoscribe learning media which obtained a percentage of 86.32% in the "very good" category compared to before using snakes and ladders learning media which only obtained a percentage of 52.87% in the "good enough" category. This shows that videoscribe learning media is able to increase student learning motivation in learning history.

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2024-06-23 Direvisi: 2024-07-21 Dipublikasi: 2024-08-02 Kata kunci: <i>Media pembelajaran;</i> <i>Videoscribe;</i> <i>Pembelajaran Sejarah;</i> <i>Motivasi Belajar.</i>	Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran dimana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SMAN 15 Pekanbaru pada pembelajaran sejarah. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap utama, yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Develop (Pengembangan), dan Implementation (Menggunakan Produk) dan evaluation (Evaluasi). Hasil validasi ahli untuk media pembelajaran videoscribe memperoleh persentase 95,71% dari ahli media, 96,67% dari ahli materi, dan 90,28% dari penilaian siswa dengan kategori keseluruhan "sangat layak". Selain itu, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran videoscribe yang memperoleh persentase 86,32% dengan kategori "sangat baik" dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran ular tangga yang hanya memperoleh persentase 52,87% dengan kategori "cukup baik". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran videoscribe mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang sangat penting bagi setiap individu sebagai upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sangat berperan dalam pengembangan manusia dan pengembangan kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, dan keterampilan yang berguna untuk mencapai kepribadian yang lebih baik (Munawar & Suryadi, 2019:176). Faktor terpenting dalam proses pembelajaran adalah dengan adanya media pembelajaran yang diyakini dapat memicu suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Di era modern ini, sangat tepat jika disediakannya media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang

tidak lepas dari perkembangan teknologi (Annisa 2023:6). Media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas sangat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah terangsang pemikirannya, selain itu media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari (Herlin, dkk, 2020: 750).

Untuk meningkatkan daya tarik kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media yang dapat menjadikan suasana belajar menyenangkan.

Media memiliki peranan penting karena menjadikan keadaan belajar yang jenuh menjadi tidak jenuh. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat menurut Darmansyah, dkk (2023:240) yaitu salah satu cara untuk menghilangkan anggapan bahwa pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan adalah dengan mengurangi penyampaian pembelajaran dengan metode konvensional seperti ceramah dan menggantinya dengan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pemilihan media pembelajaran berbentuk *software* yang sering digunakan dalam proses pembelajaran membuktikan bahwa media berbentuk *software* sangat mempermudah dalam kegiatan belajar sehingga bermanfaat bagi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan (Ahmad, 2021:6).

Proses pembelajaran di SMAN 15 Pekanbaru masih ditemukan permasalahan dimana peserta didik didalam pembelajaran sejarah masih mengandalkan penjelasan dari guru dan presentasi kelompok yang kurang aktif sehingga kurang tersampaikan materi pembelajaran sejarah. Sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik di SMAN 15 Pekanbaru hanya menggunakan sumber belajar berupa buku cetak dan penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi. Dalam hal ini peserta didik perlu adanya variasi media agar pembelajaran sejarah lebih menarik, jika hanya menggunakan metode ceramah dan presentasi kelompok dan menggunakan media ajar buku cetak saja akan membuat peserta didik bosan sehingga pembelajaran kurang menarik. Untuk menghadapi permasalahan tersebut, peneliti berinisiatif membuat media video pembelajaran berbasis *Videoscribe*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, salah satu alternatif pemecahan masalah adalah dengan menggunakan media yang menarik yang dapat menciptakan suasana kelas menjadi menyenangkan yaitu menggunakan media *videoscribe* dalam proses penyampaian materi di dalam kelas. *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar animasi dan tulisan yang disusun menjadi sebuah video utuh. Karakteristiknya yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan sebuah konten pembelajaran dengan memadukan gambar, teks, suara (audio), dan desain yang menarik, dengan harapan peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran.

Pembahasan mata pelajaran sejarah Indonesia khususnya mengenai islamisasi di Indonesia yaitu materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

perlu disajikan menggunakan alur cerita yang menarik dari masa berdiri, puncak kejayaan dan kemuduran. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti selama melakukan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) mata pelajaran sejarah termasuk mata pelajaran yang menjenuhkan dan kurang menarik minat siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari gejala-gejala yang ditunjukkan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran seperti siswa mengobrol dan bercanda dengan temannya, siswa mencoret-coret buku dan mengerjakan tugas mata pelajaran yang lain, siswa izin meninggalkan kelas untuk menghindari rasa jenuh dengan beralasan ke kamar mandi, siswa hanya diam tidak merespons ketika guru bertanya. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian kembali mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Video scribe*. Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X di SMA Negeri 15 Pekanbaru"

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono dalam Munawar & Suryadi (2019:177) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap *analyze* dilakukan analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Tahap *design* dilakukan pengumpulan data dan menyusun instrument sebagai alat evaluasi media seperti angket validator ahli media, ahli materi dan penilaian siswa mengenai media serta angket motivasi belajar siswa. Pada tahap *develop* dimulailah pembuatan produk, validasi dan revisi. Pada tahap *implement* dilakukan uji coba produk dikelas dan terakhir tahap terakhir *evaluate* dilakukan pengukuran ketercapaian pengembangan media dari validasi sampai hasil angket siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 15 Pekanbaru yang terletak di Jl. Cipta Karya KM.3, Kecamatan Tuah Madani, Panam, Riau. Penelitian

ini dilaksanakan pada 09 Oktober hingga 27 November 2023, dengan subyek uji coba siswa kelas X A yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data penelitian ini dimulai dengan observasi, Dokumentasi, Angket (Kuesioner). Analisa data penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif, data kualitatif diperoleh melalui kuesioner (angket) dari saran atau komentar para ahli, angket motivasi belajar siswa dan lembar penilaian media oleh siswa, sedangkan data kuantitatif penelitian ini diperoleh dari analisa data angket validasi dan angket siswa dengan pengukuran menggunakan skala *likert*.

Tabel 1. Skala Skor Penilaian

No.	Skor	Kategori
1.	5	Sangat Baik (SB)
2.	4	Baik (B)
3.	3	Cukup Baik (CB)
4.	2	Kurang Baik (KB)
5.	1	Sangat Kurang Baik (SKB)

Setelah didapatkan hasil angket kemudian dihitung menggunakan rumus persentase yang rumusnya adalah:

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

- ρ : Hasil atau presentase
 $\sum x$: Jumlah skor yang diperoleh
 $\sum xi$: Jumlah skor maksimal yang diperoleh
 100% : Konstanta

Pedoman dalam pengambilan keputusan dari analisis data menggunakan skala kualifikasi oleh (Arikunto, 2020:271) untuk menentukan kesimpulan.

Tabel 2. Tingkat Pencapaian dan Kualitas Kelayakan

Hasil Kelayakan	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik	Sangat layak, Tidak perlu direvisi
61% - 80%	Baik	Layak, Tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup Baik	Kurang layak. Perlu direvisi
21% - 40%	Kurang Baik	Tidak layak, Perlu direvisi
<20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak, Perlu direvisi

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia Kelas X A di SMAN 15 Pekanbaru
 - a) Tahap Analisis (Analyze)

Analisis Kebutuhan, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran sejarah seperti kurangnya variasi dalam pembelajaran sejarah, masih digunakan metode konvensional seperti ceramah dengan menggunakan buku cetak atau dengan slide powerpoint yang disertai dengan tugas dan diskusi. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam belajar karena sebagian dari siswa tidak menyimak dengan jelas apa yang disampaikan gurunya saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukanlah sebuah media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu media pembelajaran *videoscribe* dalam pembelajaran sejarah

Analisis materi pembelajaran, SMAN 15 Pekanbaru sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Materi yang dimuat dalam media adalah sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik dapat menganalisis teori-teori masuknya Islam ke Indonesia, jaringan perdagangan, perkembangan budaya dan pemerintahan pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti dan hail dari budaya yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

- b) Tahap Desain (*Design*)

Pengumpulan data, dikumpulkan data seperti membuat rancangan dari kurikulum yang digunakan disekolah yaitu modul ajar dan sumber pembelajaran yang digunakan guru, kemudian menyusun materi dan merancang gambar sebagai pendukung untuk melengkapi materi yang akan disajikan dan dimuat dalam media *videoscribe*. Menyusun instrumen, ditahap ini dibuatlah angket sebagai penilaian media *videoscribe* yang terdiri dari angket validasi media, angket validasi materi, angket motivasi belajar

siswa dan penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan.

c) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan produk, pembuatan media diawali dengan isi materi yang dibagi rata untuk setiap indikatornya. Kemudian menentukan jenis dan ukuran font yang akan digunakan, serta menentukan warna, background dan gambar yang sudah disesuaikan dengan materi yang akan dibuat dalam *videoscribe*. Validasi ahli media, dilakukan oleh Ibu Tisha Melia, B.Sc., M.Sc., Ph.D yang merupakan dosen jurusan Ilmu Komputer Program studi Sistem Informasi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Riau yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Berikut table data hasil validasi dari ahli media.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Indikator Penilaian
1.	Kriteria Produksi
2.	Aspek Tampilan
3.	Kualitas Teknis
Jumlah	

Berdasarkan table diatas terdapat 3 indikator dan 14 pertanyaan dalam aspek penilaian media. Jumlah skor yang diperoleh adalah 67 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 70. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 95, 14% dengan kategori "sangat baik". Validasi ahli materi, dilakukan oleh Bapak Dr. Suroyo, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berikut table data hasil validasi dari ahli materi.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kelayakan Isi Materi	30
2.	Kemanfaatan Isi	10
3.	Komponen Penyajian	18
Jumlah		58

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dan 12 pertanyaan dalam aspek penilaian materi. Jumlah skor yang diperoleh adalah 58 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 60. Hasil akhir setelah dihitung dengan

rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 96,67% dengan kategori "sangat baik".

d) Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Implementasi ini dilakukan di kelas X A SMAN 15 Pekanbaru dengan jumlah 35 orang siswa. Pertemuan 1, bertujuan sebagai pembandingan bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *videoscribe* pada materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Pada pertemuan ini dimulai dengan siswa bersiap mengikuti pembelajaran serta berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing. Setelah itu, guru mengabsensi siswa yang tidak hadir. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kemudian lanjut menjelaskan mengenai bagaimana proses pembelajaran menggunakan *videoscribe* berlangsung.

Tabel 5. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media *Videoscribe*

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	287
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	273
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	184
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	175
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	273
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	196
Jumlah		1388

Berdasarkan tabel diatas terdapat 5 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1388 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 2625. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 52,87% dengan kategori "cukup baik".

Pertemuan 2, bertujuan untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media

pembelajaran *videoscribe* pada materi kerajaan-kerajaan di Indonesia. Pada pertemuan ini dimulai dengan siswa bersiap mengikuti pembelajaran serta berdoa menurut agama dan keyakinannya masing-masing. Kemudian, guru mengabsensi siswa yang tidak hadir. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dilanjutkan guru memberikan arahan kepada peneliti untuk menjelaskan bagaimana proses pembelajaran menggunakan *videoscribe* berlangsung. Kemudian, siswa diminta untuk menyaksikan dan memperhatikan saat video diputar, setelah video selesai diputar akan ada quiz untuk memperkuat pemahaman siswa. Pertanyaan yang akan diberikan semua berasal dari materi yang disajikan di video, siswa yang bisa menjawab diminta untuk mengangkat tangan dan maju kedepan, siswa yang benar jawabannya akan mendapat *reward*.

Tabel 6. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *videoscribe*

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	453
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	449
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	301
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	303
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	451
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	309
Jumlah		2266

Berdasarkan tabel diatas terdapat 6 indikator dalam angket motivasi belajar siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 2266 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 2625. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 86,32% dengan kategori "sangat baik". Siswa juga diminta untuk mengisi lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran

videoscribe, berikut hasil lembar penilaian siswa.

Tabel 7. Hasil Penilaian Siswa Terhadap Media *videoscribe*

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Aspek Media	468
2.	Aspek Materi	475
3.	Kemanfaatan Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar	637
Jumlah		1580

Berdasarkan tabel diatas terdapat 3 indikator dalam lembar penilaian siswa. Jumlah skor yang diperoleh adalah 1580 dengan jumlah skor maksimal keseluruhan adalah 1750. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar 90,28% dengan kategori "sangat baik".

e) Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi, selanjutnya adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan analisis data kualitas media pembelajaran *videoscribe* secara keseluruhan baik sebelum di ujicobakan maupun setelah di ujicobakan ke siswa. Pada tahap evaluasi dilakukan penilaian produk baik sebelum maupun sesudah implementasi. Dari hal tersebut, diperoleh hasil akhir media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X A SMAN 15 Pekanbaru.

2. Kelayakan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia Terhadap Siswa Kelas X A di SMA Negeri 15 Pekanbaru

Rata-rata skor yang diperoleh yang didapatkan dari hasil kelayakan media pembelajaran *videoscribe* pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 8. Hasil Kelayakan Pengembangan Media *videoscribe*

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Media	67	95,71%	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Materi	58	96,67%	Sangat Layak
3.	Penilaian Siswa	1580	90,28%	Sangat Layak
Rata-rata				Sangat Layak

Berdasarkan dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X A SMAN 15 Pekanbaru “Sangat Layak” berdasarkan tahap penilaian ahli media, ahli materi, ahli soal dan penilaian siswa. Pengkategorian ini berdasarkan rentang tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut (Arikunto, 2020:271) dengan rentang 81 – 100% berada dalam kategori sangat layak.

3. Dampak Produk Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia Kelas X A di SMAN 15 Pekanbaru

Media pembelajaran *videoscribe* dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah khususnya materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia yang dapat dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *videoscribe* untuk melihat apakah media ini memang mampu dijadikan alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah atau tidak. Menurut Hamzah B.Uno motivasi belajar siswa memiliki 6 indikator. Berikut hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *videoscribe*.

Tabel 9. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media *Videoscribe*

No.	Indikator Motivasi Belajar	Penggunaan Media <i>Videoscribe</i>	
		Sebelum	Sesudah
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	54,66%	86,28%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	52%	85,52%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	52,57%	86%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	50%	86,57%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	52%	85,90%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik	56%	88,28%
Rata-rata Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, terlihat peningkatan persentase di keenam indikator motivasi belajar siswa yang mana sebelum menggunakan media pembelajaran *videoscribe* berada dalam rata-rata kategori “cukup baik” namun setelah menggunakan media pembelajaran

videoscribe meningkat menjadi rata-rata kategori “sangat baik”. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X A SMAN 15 Pekanbaru.

B. Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia Kelas X A di SMA Negeri 15 Pekanbaru

Pada penelitian ini setiap tahap demi tahap dilakukan satu persatu sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mengetahui permasalahan yang dapat diteliti. Terdapat beberapa permasalahan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 15 Pekanbaru khususnya di kelas X A yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian mengambil kesimpulan untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah tetapi juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, media tersebut adalah media pembelajaran *videoscribe*.

Tahap kedua adalah desain atau perancangan yang dibagi menjadi dua tahap yaitu 1) Pertama, mencari dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran *videoscribe* seperti menetapkan dan penyusunan materi pembelajaran ke dalam *videoscribe* berbentuk informasi singkat serta beberapa gambar-gambar yang akan dimasukkan kedalam *videoscribe*. 2) kedua, yaitu menyusun instrument sebagai alat untuk evaluasi media seperti angket untuk validator ahli media, ahli materi serta angket motivasi belajar dan lembar penilaian media untuk siswa/i di SMA Negeri 15 Pekanbaru.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahapan ini dilakukan pembuatan media pembelajaran *videoscribe*. Tahapan ini dilakukan dimulai dari pembuatan isi materi sampai penyelesaian pembuatan

produk melalui *aplikasi sparkol videoscribe* lalu setelah itu dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menurut para pakar ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media *videoscribe* dilakukan oleh Ibu Tisha Melia, B. Sc., M. Sc., Ph.D yang merupakan dosen dari Ilmu Komputer FMIPA Universitas Riau sementara validasi materi pada media *videoscribe* dilakukan oleh Dr. Suroyo, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen pendidikan sejarah FKIP Universitas Riau. Berdasarkan penilaian ahli diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Layak".

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia di kelas X A SMA Negeri 15 Pekanbaru. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan dari lembar penilaian siswa terhadap media pembelajaran *videoscribe* diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Baik" dari siswa dengan tidak ada saran perbaikan hanya ada komentar yang mengatakan bahwa "Media pembelajaran memakai *videoscribe* sangat bagus dan juga menarik", "Belajar menggunakan media *videoscribe* sangat menyenangkan".

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kualitas media pembelajaran *videoscribe* baik sebelum di ujicobakan ke siswa yaitu dari hasil validasi ahli maupun setelah di ujicobakan ke siswa yaitu penilaian siswa. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, baik dari ahli media ahli materi dan penilaian siswa diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran *videoscribe* "Sangat Baik/ Sangat Layak" untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia kelas X A SMA Negeri 15 Pekanbaru.

2. Kelayakan Produk Media Pembelajaran Sejarah Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia Terhadap Siswa Kelas X di SMA Negeri 15 Pekanbaru

Kelayakan media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia untuk meningkatkan motivasi

belajar siswa kelas X A SMA Negeri 15 Pekanbaru diperoleh melalui tahap validasi ahli media, ahli materi, dan penilaian oleh siswa sebagai pengguna. Ahli media memberikan penilaian mengenai tampilan dan bentuk dari media pembelajaran *videoscribe* sehingga menciptakan media yang menarik bagi siswa. Ahli materi memberikan penilaian mengenai isi materi dan penyajiannya agar diperoleh materi yang dapat mudah dipahami oleh siswa. Kemudian siswa memberikan penilaian dari dua aspek yaitu aspek media dan aspek materi.

Ahli media menilai aspek kriteria produksi, aspek tampilan dan kualitas teknis yang berhubungan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi materi, kemanfaatan isi dan komponen penyajian materi. Sementara siswa menilai dua aspek yaitu pertama aspek media seperti tampilan media, tulisan serta gambar yang dimuat pada media. Kedua adalah aspek materi seperti kejelasan materi, kemudahan memahami materi dan keruntutan materi.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 95,71% dan dinyatakan "Sangat Layak". Hasil penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 96,67% dan dinyatakan "Sangat Layak". Sementara berdasarkan penilaian dari siswa memperoleh persentase 90,28% dan dinyatakan "Sangat Layak". Pengkategorian ini berdasarkan rentang tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut Arikunto (2020:271) dengan rentang 81-100% berada dalam kategori sangat layak.

3. Dampak Produk *Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam Di Indonesia Kelas X A di SMAN 15 Pekanbaru

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui dampak kemenarikan produk *videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Media pembelajaran *videoscribe* ini dapat menciptakan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Al Munawarah (2019:434) *videoscribe* adalah perangkat lunak yang berlatar putih

yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaannya sangat cepat dan mudah.

Dalam melihat hasil dari media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ini dilihat dari hasil uji coba produk. Penelitian ini dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, dimana mulai dari pertemuan pertama sudah melakukan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran yaitu *videoscribe*. Namun, dipertemuan pertama sebelum menggunakan media *videoscribe* siswa diminta untuk menilai angket motivasi belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran berbasis *videoscribe* ini.

Pertemuan pertama dilakukan pada hari Kamis tanggal 26 Oktober 2023 pukul 08.45 WIB, pada pertemuan pertama ini dilakukan penilaian pertama yaitu sebelum menggunakan media video pembelajaran *videoscribe* dan sesudah menggunakan media video pembelajaran *videoscribe*, pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *videoscribe* pada pertemuan pertama diperoleh hasil persentase sebesar 52,87% dengan kategori "Cukup Baik". Sementara pada hasil angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran *videoscribe* pada pertemuan pertama diperoleh hasil persentase sebesar 68,95% dengan kategori "Baik".

Pertemuan kedua dilakukan pada hari Kamis tanggal 02 November 2023 pukul 08.45 WIB, Pertemuan ketiga pada hari Kamis tanggal 09 November 2023 pukul 08.45, pada pertemuan kedua dan ketiga ini peneliti masih mengajar menggunakan media video pembelajaran *videoscribe*, namun tidak menyebarkan angket penilaian motivasi belajar siswa. Pertemuan keempat pada hari Kamis tanggal 16 November 2023 pukul 08.45 WIB, pada pertemuan ini dilakukan penilaian kedua yaitu penilaian motivasi belajar siswa terakhir setelah menggunakan media video pembelajaran *videoscribe* selama empat pertemuan, pada hasil angket motivasi belajar siswa menggunakan media video pembelajaran *videoscribe* pada hari

keempat mendapatkan persentase sebesar 86,32% dengan kategori "Sangat Baik".

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pengembangan media pembelajaran *videoscribe* pada pembelajaran sejarah materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia kelas X A SMA Negeri 15 Pekanbaru dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), dan *Evaluate* (Evaluasi). Media pembelajaran ini digunakan untuk pembelajaran sejarah kelas X A materi kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Media diimplementasikan melalui uji coba lapangan yaitu kelas X A dengan jumlah keseluruhan sebanyak 35 siswa. Dalam motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran *videoscribe* mengalami peningkatan dari sebelum menggunakan media pembelajaran *videoscribe* kemudian sesudah menggunakan media pembelajaran *videoscribe* serta siswa memberikan penilaian dengan kategori "Sangat Baik" pada lembar penilaian siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil uji coba.

Hasil uji kelayakan media pembelajaran *videoscribe* dengan validasi dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 95,71% dan dinyatakan "Sangat Layak". Hasil dari penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 96,67% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian kelayakan media juga berdasarkan dari penilaian siswa melalui uji coba lapangan secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 90,28% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran *videoscribe* yang dilakukan oleh peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu "Sangat Baik/Sangat Layak".

Kemungkinan media pembelajaran *videoscribe* mempengaruhi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan selama empat

pertemuan ditandai dengan meningkatnya hasil persentase angket motivasi belajar siswa sesudah menggunakan media pembelajaran videoscribe dibandingkan dengan hasil angket motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran videoscribe. Uji coba dilakukan di kelas X A SMA Negeri Pekanbaru yang berjumlah 35 siswa. Hasil persentase angket motivasi belajar siswa yang dilakukan selama empat pertemuan, di pertemuan pertama dilakukan penilaian sebelum menggunakan media pembelajaran videoscribe adalah 52,87% dengan kategori "Cukup Baik" sementara hasil angket motivasi belajar siswa dihari pertama setelah menggunakan media video pembelajaran videoscribe adalah sebesar 68,95% dengan kategori "Baik", kemudian hasil persentase angket penilaian motivasi belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis videoscribe dihari keempat sekaligus penilaian kedua adalah sebesar 86,32%. Sehingga dapat dikatakan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran videoscribe. Hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran videoscribe berdasarkan angket motivasi belajar siswa masuk kedalam kategori sangat baik sehingga diberikan kesimpulan bahwa media videoscribe mampu dijadikan sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran Sejarah Berbasis *Videoscribe* pada Materi Sejarah Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Ahmad, Y. A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/16586/>

Al Munawarah, Rofiqah. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-37.

Ananda, R., & Hayati, F. (2020). *Variabel Belajar: Kompilasi Konsep*. Medan: CV Pusdikra MJ

Annisa W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X Di Sman 1 Bandar Lampung. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung*. Diakses dari <http://repository.radenintan.ac.id/22773/>

Arikunto, S. (2020). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: Bumi Aksara.

Darmasyah, H., Ibrahim, B., & Suroyo. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Pada Pembelajaran Sejarah Materi Pergerakan Nasional Indonesia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Mandau. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8(3), 239-250.

Herlin, H., Suryani, E., & Kenedy, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar Tahun 2019. *Prosiding Seminar Nasional IPPeMas 1*, 752-759.

Munawar, Ainun, & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 di SMA Negeri 3 Salatiga. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174-184.

Susanti, L. (2020). *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Wahyuni, R. S., & Hastuti, H. (2020). "Inovasi Permainan Ular Tangga Sebagai Media dalam Pembelajaran Sejarah". *Jurnal Kronologi* 2, no. 4: 39-40.