

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata ‘media’ berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* dalam makna sesungguhnya artinya ‘tengah’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa Arab, media artinya perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut garis besar arti media yaitu materi, manusia atau kejadian yang membuat keadaan yang menjadikan peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan baik itu kognitif, afektif ataupun psikomotorik. Media dalam pembelajaran yaitu seperti guru, buku, dan lingkungan sekolah. Arti media dalam pembelajaran biasa disebut sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan merancang kembali informasi visual ataupun verbal.<sup>1</sup>

Istilah pembelajaran juga bisa dipahami melalui dua kata yaitu *construction* dan *instruction*. *Construction* dilakukan dengan peserta didik yang memiliki peran pasif, sedangkan *instruction* dilakukan dengan peserta didik yang memiliki peran aktif. Akan tetapi prinsip konstruktivisme memfokuskan pada peserta didik hanya belajar untuk membangun pengetahuan, yang artinya belajar butuh materi yang dimanipulasi dan dipelajari dengan aktif. Jika *instruction* dalam pembelajaran memiliki tujuan untuk mengembangkan sistem belajar, maka pembelajaran harus mengembangkan *construction*. *Instruction* bisa dikatakan sebagai pembelajaran apabila telah mengembangkan *construction*. Jadi, pembelajaran bisa dipahami sebagai suatu hal yang dilakukan yang bertujuan untuk memberikan fasilitas dalam proses belajar.

Berdasarkan definisi di atas, maka arti media pembelajaran adalah segala bentuk alat-alat fisik yang dibuat dengan sebuah rencana guna menyampaikan informasi serta menciptakan interaksi. Peralatan yang berbentuk fisik yaitu seperti benda nyata, benda cetak, visual, audio-visual, multimedia, dan web. Alat-alat tersebut harus dibuat dan

---

1 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 3.

harus melalui proses pengembangan guna menyesuaikan keadaan peserta didik dan tujuan pembelajarannya. Alat-alat tersebut diharapkan bisa memiliki manfaat untuk menyampaikan informasi yang berisikan materi dalam suatu pembelajaran supaya peserta didik bisa mengonstruksikan materi secara efektif dan efisien.<sup>2</sup>

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

##### 1) Fungsi Atensi

Fungsi yang pertama yaitu sebagai penarik perhatian atau atensi peserta didik pada pembelajaran agar bisa berkonsentrasi pada saat pembelajaran sedang berlangsung.

##### 2) Fungsi Afektif

Fungsi ini pada media pembelajaran khususnya media yang berjenis visual atau bergambar dapat terlihat dari tingkat keefektifan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar. Bentuk gambar bisa merangsang emosi dan sikap peserta didik.

##### 3) Fungsi Kognitif

Dalam media jenis visual mengungkapkan bahwa gambar visual bisa memperlancar dalam mencapai tujuan untuk memahami dan mendengarkan informasi yang terkandung dalam media bergambar.

##### 4) Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran berfungsi untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk memahami informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.<sup>3</sup>

#### **c. Karakteristik dan Ragam Media Pembelajaran**

Karakteristik media apabila dilihat dari sudut pandang teknologi, sistem simbol, dan kemampuan memproses. Sebagai berikut:

- 1) Media merupakan sebuah teknologi yang memiliki fungsi untuk memudahkan untuk mengklasifikasi media. Teknologi memiliki peran penting dalam proses peningkatan kecerdasan manusia.

---

<sup>2</sup> Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), 6–8.

<sup>3</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 7–8.

- 2) Sistem simbol merupakan model tampilan atau rangkaian elemen yang berkesinambungan dalam setiap sistem kalimat dan digunakan dengan metode yang bisa ditetapkan dalam hubungannya dengan bidang yang dirujuk (seperti kata dan kalimat dalam teks yang merepresentasikan orang, benda, dan aktivitas yang disusun untuk membentuk sebuah cerita).
- 3) Media juga bisa diproyeksikan dengan kemampuan prosesing untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam melaksanakan aktivitas secara efektif dan efisien. Berbagai aktivitas yang sukar untuk dilakukan oleh peserta didik bisa menggunakan media yang memiliki kemampuan lebih baik daripada tangan manusia dalam memproses informasi.<sup>4</sup>

Media yang sering digunakan dalam pembelajaran dibagi ke dalam tujuh jenis, yaitu realia, model, teks, visual, audio, video, dan multimedia. Sebagai berikut:

- 1) Realia sering tidak diklasifikasikan sebagai media karena dapat bersentuhan langsung dengan pancaindra. Benda-benda seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, dan lainnya yang dibawa secara langsung ke dalam ruang kelas atau dengan cara peserta didik diajak melihat secara langsung sendiri diluar kelas.
- 2) Model merupakan benda buatan yang meniru dari bentuk aslinya yang bersifat tiga dimensi yang bisa dilihat langsung oleh peserta didik. Benda-benda seperti *globe*, anatomi manusia, dan lain-lain merupakan contoh model yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- 3) Teks berupa huruf dan angka yang biasanya disajikan dalam bentuk bahan cetak, layar komputer, papan tulis, dan pamflet. Contoh bentuk tampilan teks yaitu seperti buku teks, lembar kerja siswa/mahasiswa, modul, dan lain-lain. Contoh lain yaitu seperti layar komputer yang digunakan untuk presentasi *powerpoint* atau jenis tampilan lain yang menggunakan layar monitor. Teks juga bisa disajikan melalui pajangan atau pameran.
- 4) Media visual dibagi dalam 3 jenis yakni, visual cetak, *projector*, dan pajangan. Visual cetak mencakup gambar, bagan, grafik, poster, dan karton. Visual

---

4 Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 9.

*projector* terdiri atas *overhead projector* (OHP) dan *PowerPoint* untuk penyajian bahan pembelajaran. Adapun visual pajangan seperti papan tulis, papan multifungsi, papan buletin, dan *whiteboard*. Akan tetapi, yang sering digunakan dalam ruang kelas adalah papan tulis.

- 5) Audio (dengar) juga media yang umum digunakan, media audio ini contohnya yaitu suara manusia, suara hewan, suara mesin, suara alam, dan suara lain yang direkam ataupun yang asli. Namun yang umum digunakan yaitu suara yang sudah direkam melalui *audiotape* dan *compact disc* (CD).
- 6) Media Video adalah media yang menayangkan gambar bergerak dengan menggunakan layar televisi atau monitor komputer. Yang termasuk kedalam jenis media video yaitu *videotape*, DVD, dan *webcast*. Semua format tersebut menampilkan gambar bergerak yang juga disertai dengan suara.
- 7) Multimedia adalah beberapa jenis media yang dikombinasi penggunaannya dengan cara bersamaan dan biasa dioperasikan melalui komputer. Penggunaan multimedia biasa digunakan dalam pembelajaran bahasa di laboratorium bahasa.<sup>5</sup>

## 2. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

### a. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Istilah pembelajaran berbeda halnya dengan pengajaran, letak perbedaannya pada orientasi subjek yang difokuskan, pada pengertian pengajaran, guru berperan sebagai subjek yang lebih aktif dalam proses belajar mengajar, sedangkan pembelajaran memfokuskan pada peserta didik.

Pembelajaran dapat dipahami menurut bahasa (etimologis) dan istilah (terminologis). Secara bahasa, kata pembelajaran berasal dari dari bahasa Inggris *instruction* yang berarti “upaya guna membelajarkan seseorang atau sekelompok orang, yang memanfaatkan berbagai upaya (*effort*), strategi, metode, dan pendekatan guna mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan”.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Yaumi, 9–12.

<sup>6</sup> Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Rosdakarya, 2012), 270.

Pembelajaran adalah suatu sistem yang mana terdapat suatu upaya yang melibatkan komponen-komponen yang saling berkesinambungan. Dalam melakukan sebuah kegiatan pembelajaran, pastilah diperlukan komunikasi yang jelas antara pendidik dan peserta didik, sehingga akan terciptanya Tindakan memberikan pengajaran untuk menyampaikan ilmu dan Tindakan perubahan tingkah laku pada peserta didik melalui proses belajar guna mencapai tujuan dalam pembelajaran. Pembelajaran juga bisa memiliki arti sebagai kegiatan yang dilaksanakan pendidik dalam bentuk instruksional untuk menjadikan peserta didik lebih aktif, yang berfokus dalam menyediakan sumber belajar.<sup>7</sup>

Pendidikan agama islam ialah suatu upaya yang dilakukan guna mengasuh dan membina peserta didik supaya selalu bisa memahami ajaran agama islam secara maksimal, menghayati makna tujuan, sehingga nantinya dapat mengamalkan dan menjadikan islam sebagai pandangan hidup.

Mengajarkan ilmu agama islam dan nilai-nilainya dimaksudkan untuk dijadikan sebagai pandangan hidup peserta didik atau biasa disebut *way of life*. Selain itu juga sebagai bentuk upaya yang dilakukan guna menaati ketentuan Allah swt. sehingga memiliki pengetahuan agama yang baik dan bisa menjalankan perintah-perintah Allah swt. secara keseluruhan.<sup>8</sup>

Menurut Abdul Majid, Pendidikan agama islam adalah usaha yang dilaksanakan pendidik dalam membentuk peserta didik agar bisa meyakini, memahami dan mengamalkan ajaran agama islam dengan mengikuti kegiatan bimbingan, pengajaran, atau pelatihan yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan telah ditentukan.<sup>9</sup>

Sedangkan Azizy menjelaskan bahwa esensi Pendidikan yaitu adanya proses menyalurkan nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari generasi ke generasi

---

7 Heri Gunawan, *Pendidikan Islam, Kajian Teoritis Dan Pemikiran Tokoh* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 116.

8 Aidil Saputra, "Aplikasi Metode Contextual Teaching Learning (CTL) Dalam Pembelajaran PAI," *Jurnal At-Ta'dib* Volume VI (2014): 17.

9 Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, 12-13.



supaya generasi muda dapat hidup. Oleh sebab itu, apabila dikaitkan dengan Pendidikan islam, maka akan mencakup dua hal, yaitu mendidik peserta didik sehingga peserta didik bisa memiliki perilaku yang sejalan dengan nilai-nilai agama islam dan mendidik peserta didik dalam mempelajari materi ajaran agama islam.<sup>10</sup>

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan agama Islam adalah sebuah sistem pendidikan yang berkaitan dengan upaya membentuk akhlak mulia peserta didik yang didasarkan nilai-nilai ajaran agama islam. Dengan begitu pendidikan agama islam berisi dua hal yaitu mendidik peserta didik untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak Islam dan mendidik peserta didik dalam mempelajari materi ajaran agama Islam.

Sedangkan pembelajaran Pendidikan agama Islam adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik yang berkaitan dengan Pendidikan agama Islam agar dapat mewujudkan tujuan yang ingin dicapai, yaitu menjadi manusia yang memiliki perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai dan akhlak islam.

#### **b. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam**

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah memiliki fungsi yang penting yaitu sebagai proses transformasi ilmu pengalaman. Abdul majid mengutarakan tujuh fungsi Pendidikan agama Islam di sekolah atau madrasah, yaitu:

- 1) Pengembangan, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran Pendidikan agama islam maka diharapkan bisa menambah keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah diajarkan di rumah. Kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan pertama kali pada dasarnya dilakukan oleh semua orang tua dalam keluarga. Sekolah bertugas mengembangkan keimanan dan ketakwaan tersebut melalui proses pengajaran, bimbingan, dan pelatihan supaya bisa meningkat secara maksimal sesuai tingkat perkembangannya.
- 2) Penanaman nilai, menjadikan Pendidikan agama islam sebagai pedoman hidup guna menggapai suatu kebahagiaan di dunia dan akhirat.

---

10 Majid, 12.

- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan mengubahnya sesuai dengan ajaran Islam.
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan, dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman belajar dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menghindari pengaruh negatif dari lingkungan atau budaya lain yang dapat membahayakan manusia dan menghambat perkembangan menjadi manusia yang seutuhnya.
- 6) Pengajaran, yaitu berkaitan tentang ilmu agama secara umum, sistem dan fungsionalnya.
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang sangat berbakat dalam bidang agama Islam agar kemampuan tersebut dapat berkembang secara maksimal dan dapat dimanfaatkan dengan baik bagi dirinya maupun bagi orang lain.<sup>11</sup>

Tujuh fungsi yang dikemukakan oleh Abdul Majid menjelaskan bahwa fungsi dan peran Pendidikan agama islam sangatlah vital untuk membentuk karakter peserta didik dalam proses perkembangan menjadi seorang muslim yang sesungguhnya melalui pengajaran, bimbingan, dan pelatihan yang diselenggarakan di sekolah.

#### c. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam sebuah pembelajaran pasti memiliki tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan ingin dicapai, oleh karena itu dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pun juga memiliki beberapa tujuan yaitu:

- 1) Menumbuhkan dan mengembangkan serta membentuk sikap peserta didik kearah yang lebih positif dan disiplin serta cinta terhadap agama dalam berbagai kehidupan sebagai esensi taqwa dan taat kepada perintah Allah SWT dan Rasul-Nya.
- 2) Ketaatan kepada Allah SWT dan Rasul-Nya merupakan motivasi intrinsik peserta didik terhadap pengembangan ilmu pengetahuan sehingga mereka sadar akan iman dan ilmu dan pengembangannya untuk mencapai keridhaan Allah SWT.

---

<sup>11</sup> Majid, 15–16.

- 3) Menumbuhkan dan membina peserta didik dalam memahami agama secara benar dan dengannya pula diamalkan menjadi keterampilan beragama dalam berbagai dimensi kehidupan.

Ahmad Tafsir mengemukakan tiga tujuan Pendidikan Agama Islam, yaitu:

- 1) Terwujudnya insan kamil, sebagai wakil-wakil Tuhan di muka bumi.
- 2) Terciptanya insan *kaffah*, yang memiliki tiga dimensi yaitu religious, budaya, dan ilmiah.
- 3) Terwujudnya penyadaran fungsi manusia sebagai hamba, *khalifah* Allah, pewaris para nabi, dan memberikan bekal yang memadai untuk menjalankan fungsi tersebut.<sup>12</sup>

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran PAI**

Media pembelajaran Pendidikan agama islam dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu media yang bersifat materi (benda) dan media yang bersifat non materi (bukan benda).

- 1) Media pembelajaran yang bersifat materi ialah media yang berupa benda mati yang dapat mendukung proses kegiatan belajar mengajar yang disebut dengan media peraga, seperti ruang kelas, perlengkapan belajar, dan lain sebagainya.
- 2) Media pembelajaran yang sifatnya non materi hanya dapat diwujudkan melalui tingkah laku dan perbuatan seorang pendidik terhadap anak didiknya. Contohnya yaitu:
  - a) Keteladanan

Pada umumnya, manusia membutuhkan sosok yang bisa membimbing ke arah yang benar. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Allah mengutus Rasulullah menjadi teladan bagi manusia dan diharapkan bisa diikuti oleh umatnya. Untuk bisa jadi sosok yang diteladani, Allah memerintahkan manusia untuk melaksanakan perintah Allah dan Rasul-Nya sebelum menyampaikan pengajaran kepada orang yang akan dipimpin.

---

12 Mokh. Iman Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Ta'lim* Volume 17 (2019): 84.



b) Perintah dan Larangan

Seorang muslim diberi tugas oleh Allah dan tanggung jawab untuk melaksanakan “*Amar ma'ruf nahi munkar*”. *Amar ma'ruf nahi munkar* merupakan sebuah media dalam Pendidikan. Perintah adalah keharusan dalam melaksanakan hal tertentu. Sebuah perintah bisa untuk ditaati oleh peserta didik dengan mudah apabila peraturan tersebut ditaati oleh pendidik itu sendiri, atau apa yang dilakukan seorang pendidik sudah dimiliki atau menjadi pedoman pula bagi hidup si pendidik.

c) Ganjaran dan Hukuman

Ganjaran dalam hal ini merupakan memberikan sebuah penghargaan atau suatu hal yang bersifat menyenangkan bagi peserta didik dan sebagai bentuk hadiah untuk peserta didik yang mendapatkan prestasi, entah itu dari hasil belajar ataupun perilaku yang baik. Selain ganjaran, media Pendidikan yaitu hukuman. *Iqab* adalah sebutan untuk hukuman dalam Islam. Sejak dulu, hukuman dianggap sebagai media yang istimewa kedudukannya, sehingga hukuman ini diterapkan tidak hanya di bidang pengadilan saja, akan tetapi juga diterapkan pada semua bidang, termasuk dalam bidang Pendidikan.<sup>13</sup>

### 3. Sparkol Videoscribe

*Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah *software* yang bisa kita gunakan untuk membuat animasi berlatar belakang putih dengan cara yang sangat mudah. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan minat peserta didik untuk mengamati pembelajaran secara aktif dan focus. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh salah satu perusahaan yang ada di Inggris yaitu *Sparkol*. Setelah genap setahun perilisan dan publikasi *software* ini sudah mempunyai pengguna sebanyak 100.000 lebih pengguna. *Videoscribe* merupakan

---

13 A Setiawan, “Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah,” *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan, Dan Kemasyarakatan* 10, no. 2 (2019): 228–30, <https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>.

aplikasi yang unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah.

*Whiteboard animation video* biasa disebut ‘*sketch videos*’, ‘*doodle videos*’, ‘*video scribing*’ atau ‘*explainer videos*’. Kebanyakan orang lebih sering menyebutnya *whiteboard animation* atau dalam bahasa Indonesia yaitu animasi papan tulis. Media yang digunakan dalam pembuatan gambar sketsa dan tulisan pada kertas, papan tulis ataupun kanvas, untuk membuat sebuah skrip tertentu atau narasi dalam bentuk gambar biasa disebut *Whiteboard animation*.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjabaran tersebut maka bisa disimpulkan bahwa *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah *software* atau perangkat lunak yang berlatar belakang putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk membuat desain sebuah program video animasi yang bisa digunakan menjadi salah satu media pembelajaran dengan tujuan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaannya juga sangat cepat dan mudah.

Dalam pemasangan *software* tersebut dibutuhkan peralatan minimal untuk menunjang penggunaan *Sparkol Videoscribe* yaitu sebagai berikut:

a. Kebutuhan Dasar

*Processor* : 1.6 GHz

Memori RAM : 1GB 52

Monitor : 800 x 768 resolution

Mouse : Alat penunjuk dalam pembuatan objek

*Keyboard* : Alat input huruf, angka, dan perintah lain

Sistem Operasi : Windows Vista atau lebih

b. Keterampilan (*skill* atau *brainware*)

Kognitif : Merangkai materi dengan runtut dan rapi

Kreatifitas : Membuat *visual* yang mendukung materi dan menuangkannya ke dalam *timeline*.<sup>15</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki tujuan guna menghindarkan pengulangan pada penelitian. Selain itu juga untuk mengetahui keberadaan penelitian dari penelitian sebelumnya yang pernah ada. Oleh karena itu peneliti telah mengkaji penelitian sebelumnya yang

---

14 Rofiqah Al Munawwarah, “Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran,” *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alauddin Makassar* Volume VII (2014): 434.

15 Munawwarah, 435.

pernah ada dan masih berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media video animasi *Sparkol Videoscribe*. Adapun beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

No.	Nama	Judul	Fokus Penelitian
1.	Diah Ayu Wulandari	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi Cahaya Kelas VII Di SMPN 1 Kerjo TA 2015/2016	Menciptakan media pembelajaran IPA menggunakan Sparkol Videoscribe untuk meningkatkan minat peserta didik SMP
2.	Siti Soekah	Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al Madina Kaliombo Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara	Pengembangan multimedia yang dilakukan oleh guru PAI di SMP
3.	Zu'amaul Wafa Al Faromasy	Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Sparkol Videoscribe Di MTs Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah	Pengembangan media pembelajaran SKI berbasis Sparkol Videoscribe di MTs

1. Penelitian yang pertama yaitu penelitian yang dilakukan oleh Diah Ayu Wulandari yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi Cahaya Kelas VII Di SMPN 1 Kerjo TA 2015/2016”, dalam penelitiannya ini memiliki tujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang memenuhi kriteria untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran di SMP pada materi materi Cahaya pelajaran IPA menggunakan media

pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.<sup>16</sup> Hasil dari penelitian ini yaitu produk media yang dikembangkan layak untuk digunakan dan kelayakannya berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 72,5%, ahli mutu teknis sebesar 79,41%, ahli materi 86,10%, dan aspek kesesuaian media terhadap materi 87,50%. Persamaan penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis animasi yaitu menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dan juga memiliki tujuan yang sama yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran tersebut pada sebuah pembelajaran. Sedangkan perbedaannya yaitu pada metode penelitiannya, subjek penelitian dan *setting penelitiannya*.

2. Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan oleh Siti Soekah dengan judul “Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Al Madina Kaliombo Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara”, penelitian ini memiliki tujuan untuk mencari tahu bagaimana guru dalam mengembangkan pembelajaran khususnya guru PAI dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran.<sup>17</sup> Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian *field research*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Soekah ada pada jenis pendekatan dan jenis penelitian yang sama menggunakan jenis pendekatan kualitatif dan jenis penelitian *field research*. Selain itu persamaannya juga pada subjek penelitian yaitu pada guru PAI. Sedangkan perbedaannya yaitu jenis penggunaan media pembelajaran dan *setting penelitiannya*.
3. Penelitian yang ketiga yaitu hasil penelitian yang dilakukan oleh Zu’amaul Wafa Al Faromasy yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Sparkol Videoscribe Di MTs Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah”, penelitian ini adalah untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dan respon peserta didik pada pembelajaran yang memanfaatkan video animasi *Sparkol*

---

16 Dyah Ayu Wulandari, “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Materi Cahaya Kelas VII Di SMPN 1 Kerjo TA 2015/2016.” (Universitas Negeri Surabaya, 2016), 8.

17 Siti Soekah, “Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Islam Al Madina Kaliombo Kecamatan Pecangaan Kabupaten Jepara,” 2020, 6.

*Videoscribe* dalam bab sejarah berdirinya dinasti abbasiyah di MTs.<sup>18</sup> Hasilnya yaitu produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dalam bab sejarah berdirinya dinasti abbasiyah di MTs yang layak untuk dimanfaatkan dengan kelayakan berdasarkan nilai validasi ahli materi senilai 89%, ahli media senilai 90%, respon dari pendidik sebesar 85,75%, serta respon peserta didik dengan persentase 83%. Persamaan penelitian ini yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang juga menggunakan *software Sparkol Videoscribe* dan juga dengan tujuan penelitian yang hampir sama yaitu untuk mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode penelitian, subjek penelitian dan *setting* penelitiannya.

Penelitian terdahulu yang pertama menjelaskan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian tersebut lebih menekankan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Penelitian yang kedua hanya berfokus pada pengembangan multimedia, sedangkan multimedia merupakan suatu hal yang masih terlalu universal karena multimedia merupakan media yang bermacam-macam. Tujuan skripsi tersebut bertujuan guna mengetahui upaya yang dilakukan guru PAI dalam memanfaatkan multimedia sebagai media pembelajaran. Penelitian yang ketiga juga hanya berfokus dalam mengembangkan media dalam bentuk video animasi *Sparkol Videoscribe* namun pada media, materi dan mata pelajaran yang berbeda dari penelitian kedua. Tujuan penelitian tersebut untuk menguji kelayakan media pembelajaran pada bab sejarah berdirinya dinasti abbasiyah di jenjang MTs.

Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di jenjang SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana kelayakan penggunaan media berbasis video animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jamean 03.

---

18 Zu'amaul Wafa Al Faromasy, "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Sparkol Videoscribe Di MTs Materi Sejarah Berdirinya Dinasti Abbasiyah" (Institut Agama Islam Negeri Kudus, 2021), 7.



### C. Kerangka Berpikir

Pada zaman yang serba teknologi membuat peserta didik terbiasa dengan Namanya gadget dan teknologi, dimana di era sekarang semua yang berbau teknologi pasti akan menarik perhatian peserta didik. Dengan adanya kesempatan tersebut bisa dimanfaatkan oleh seorang pendidik dalam proses belajar mengajar karena apabila pembelajaran yang selalu sama dan monoton akan membuat peserta didik merasa bosan. Oleh karena itu pendidik bisa memanfaatkan hal tersebut dengan memanfaatkan penggunaan sebuah teknologi dalam media pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran bisa memberikan dampak yang positif untuk peserta didik juga untuk pendidik, dengan begitu pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Media dalam pembelajaran yang menarik dan berkaitan dengan teknologi salah satunya yaitu media pembelajaran yang berjenis media video, yaitu media pembelajaran yang menampilkan pembelajaran berupa gambar bergerak dengan menggunakan layar televisi, monitor computer, ataupun LCD proyektor. Salah satu media pembelajaran jenis media video yaitu media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Video pembelajaran yang menarik bisa memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dan bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang tepat juga berpengaruh pada pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan karena dengan media yang sesuai pada kondisi peserta didik maka peserta didik akan menjadi fokus dan semangat untuk belajar. Implementasi media pembelajaran berbasis video animasi *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran PAI di SDN Jambean 03 diharapkan bisa mengetahui bagaimana kelayakan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut.

Bagan 1

