

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup 2 kata, ialah media serta pembelajaran. secara etimologis, media berasal dari bahasa latin, ialah wujud jamak dari kata “medium” yang berarti “tengah, perantara, serta pengantar”. Sebutan perantara ataupun pengantar ini menurut Brovee (1977), digunakan sebab peranan media sebagai (*receiver*) pesan. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, ataupun pengantar. Dalam bahasa arab media merupakan perantara ataupun pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁸ Media ialah salah satu komponen komunikasi, yakni sebagai pembawa pesan dari kunikator menuju komunikan. Proses belajar mengajar hekekatnya merupakan proses komunikasi penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berbentuk isi/ajaran yang dituangkan kedalam simbol komunikasi baik verbal ataupun non verbal.⁹

Media ataupun bahan juga bisa dimaksud sebagai perangkat lunak (software) berisi pesan ataupun data pembelajaran yang umumnya ditampilkan dengan menggunakan alat. Sebaliknya pembelajaran ialah suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan peserta didik dan komponen yang lain untuk menggapai tujuan pembelajaran.¹⁰ Media

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 3.

⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2013), cetakan ke 3, 5.

¹⁰ Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*

pembelajaran ialah salah satu sumber belajar yang bisa menyalurkan pesan supaya bisa menanggulangi tipe belajar, minat intelegensi, keterbatasan jenis indera, cacat tubuh, ataupun halangan jarak geografis, jarak sementara dan lain-lain.¹¹

Dari sebagian penafsiran isi di atas pada dasarnya memiliki kesamaan pengertian tentang media pembelajaran, yaitu sebagai perantara pesan dari pengirim ke penerima, sehingga penerima memiliki motivasi untuk belajar dengan harapan dapat memperoleh hasil belajar yang lebih memuaskan, sebaliknya wujudnya bisa bentuk cetak ataupun non cetak.¹² Dengan demikian, media pembelajaran penyampaian pesan disini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan dalam pembelajaran. Belajar merupakan kegiatan interaksi aktif individu dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan tingkah laku. Pembelajaran merupakan bekal kondisi yang menyebabkan terjadinya proses belajar pada siswa. Proses pendidikan ini dapat dicoba dengan bantuan seorang pendidik dan dapat dilakukan secara mandiri. Hubungan interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar berupa media pembelajaran yang dapat mensinergikan proses pembelajaran.¹³

b. Ciri – ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media dipergunakan dalam pendidikan :¹⁴

dan Komunikasi, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), Cetakan ke 2, 16

¹¹ Arief S Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2012), 12

¹² H. Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rusdiyah, *Desain Pembelajaranann Inovatif*, (Depok:

PT Raja Grafindo Persada, 2016), 121.

¹³ Ridwan A. Sani, *Inovasi Pembelajaran* , (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), 20.

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,..... 15

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melesterikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek, suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan objek yang telah diambil gambar (direkam) dengan kamera, dapat di produksi kapan saja saat diperlukan.

2) Ciri Manifulatif

Ciri manifulatif yaitu dimana suatu kejadian yang memakan waktu berharihari dapat disajikan pada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time lapse recording.

3) Ciri Disributif

Ciri distributif yaitu suatu ciri dimana dimungkinkannya suatu objek ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang relatif lama mengenai kejadian ini.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Levie & Lents mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu:¹⁵

- 1) Fungsi atensi, yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan.
- 2) Fungsi afektif, media visual dilihat dari tingkat kenikmatan siswa saat pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif, media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian yang mengungkapkan bahwa simbol atau gambar visual memudahkan pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,..... 20

- 4) Fungsi kompensentoris, media pembelajaran dilihat dari hasil belajar bahwa media visual memberikan konteks teks pemahaman untuk membantu siswa yang lemah membaca.

Menurut Kemp dan dayton pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu:¹⁶

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandardisasi.
- 2) Belajar bisa lebih menarik.
- 3) Waktu pembelajaran bisa dipersingkat.
- 4) Kualitas pembelajaran dapat lebih ditingkatkan.
- 5) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun dibutuhkan.
- 6) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dan proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

2. *Sparkol Videoscribe*

a. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Sparkol videoscribe adalah nama lain dari *Whiteboard Animation Video* dan dikenal dengan banyak nama lain, seperti video sketsa, video doodle, video scribing atau video penjelasan. Meski begitu, lebih mudah menyebutnya "papan tulis" Animasi (animasi papan tulis). Animasi papan tulis adalah seorang seniman yang membuat sketsa kertas dari gambar dan teks di papan tulis atau semacam kanvas. Papan tulis digunakan untuk mendeskripsikan cerita atau Sebuah catatan. Pelukis memproses skrip dari awal hingga akhir. *Sparkol videoscribe* adalah alat intuitif dalam pembuatan whiteboard animasi serta video explainer dan membuat video seolah-olah seperti sedang melukis menggunakan tangan tanpa menggunakan media animasi. Pembuatan ini juga

¹⁶ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Prenadamedia Group, Jakarta: 2012), h. 72.

disebut video “explainer” dan telah menjadi semakin terkenal untuk tujuan pemasaran dan dalam hal pendidikan.

Sparkol Videoscribe merupakan media pembelajaran video animasi, yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi satu video lengkap. Dengan karakteristiknya yang unik, *Sparkol Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik, sehingga siswa dapat menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dub dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Media ini merupakan suatu media yang berbentuk animasi video, yang mencakup rangkaian gambar atau tulisan yang disusun menjadi satu video lengkap. Dengan media ini sebuah konsep atau prosedur dapat disajikan dalam bentuk multimedia yang menarik, sehingga dapat lebih memudahkan siswa untuk memahami mata pelajaran yang ditampilkan atau dilihatnya,. Dalam proses pembuatan video proyek di media ini tidak mesti orang tersebut memahami aplikasi lain seperti Adobe Illustrator dll, karena semua fitur baik gambar dan musik sudah diberikan lengkap dalam aplikasi ini¹⁷

Fungsi Sparkol VideoScribe tidak terbatas pada fungsi berikut:

- 1) Menarik perhatian pengunjung blog dan website
- 2) Untuk kutipan berafiliasi.
- 3) Mempromosikan layanan online dan offline.
- 4) Digunakan untuk media pembelajaran.

¹⁷ Dilla Oktavianingrum, “Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Dalam Pembelajaran Mengelola Rapat Prtemuan Di LPP IPMI Kusuma Bangsa Surakarta”, *Jurnal Perpustakaan.Uns*, (2016): 3.

Metode operasi Sparkol VidioScribe adalah sebagai berikut:

- 1) Unduh aplikasi Sparkol VideoScribe dari Internet.
 - 2) Instal Sparkol VideoScribe di laptop.
 - 3) Jika sudah diinstal, klik ikon Sparkol VideoScribe, lalu akan ada instruksi untuk digunakan.
 - 4) Setelah memahami instruksi, klik tanda silang di bagian bawah instruksi.
 - 5) Tambahkan gambar, teks, musik atau rekaman melalui ikon yang disediakan di sudut kanan atas.
 - 6) Menyusun proyek video yang akan digunakan untuk pembelajaran
 - 7) Kemudian klik Save sesuai format yang digunakan.
 - 8) Simpan video dalam format yang diinginkan
 - 9) Bagikan di sudut kanan atas.
- b. Tampilan Sparkol VidioScribe

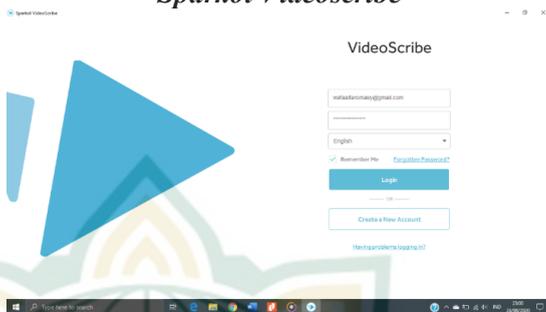
Adapun tampilan Sparkol VideoScribe adalah sebagai berikut:

- 1) Tampilan Awal Pembuka

Gambar 2.1. Tampilan Awal Pembuka



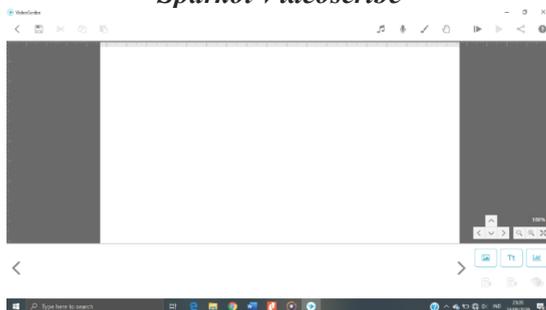
- 2) Tampilan Login ke akun *Sparkol Videoscribe*
Gambar 2.2. Tampilan Login Ke Akun Sparkol Videoscribe



- 3) Tampilan Petunjuk Penggunaan *Sparkol Videoscribe*
Gambar 2.3. Tampilan Petunjuk Penggunaan Sparkol Videoscribe

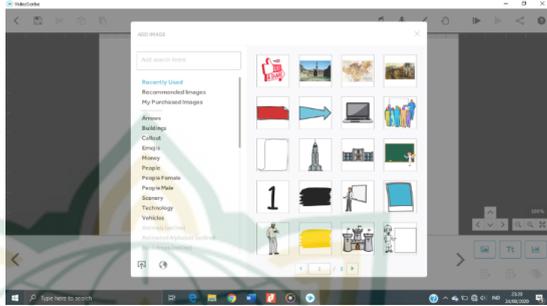


- 4) Tampilan halaman Kosong *Sparkol Videoscribe*
Gambar 2.4. Tampilan Halaman Kosong Sparkol Videoscribe



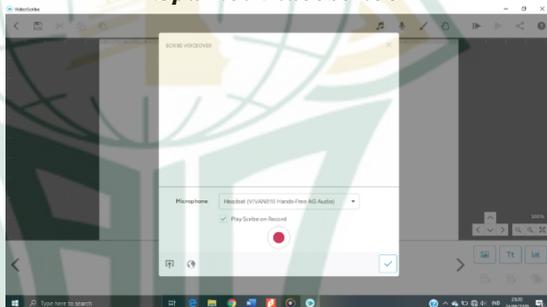
- 5) Tampilan Memasukan Gambar *Sparkol Videoscribe*

Gambar 2.5. Tampilan Memasukan Gambar *Sparkol Videoscribe*



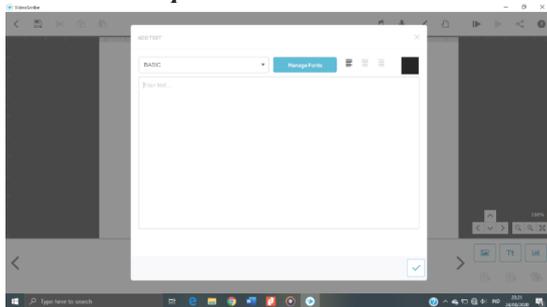
- 6) Tampilan Memasukan Suara *Sparkol Videoscribe*

Gambar 2.6. Tampilan Memasukan Suara *Sparkol Videoscribe*

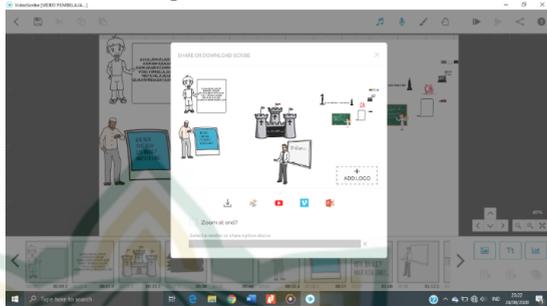


- 7) Tampilan Memasukan Teks *Sparkol Videoscribe*

Gambar 2.7. Tampilan Memasukan Teks *Sparkol Videoscribe*



8) Tampilan Penyimpanan *Sparkol Videoscribe*
Gambar 2.8. Tampilan Penyimpanan
Sparkol Videoscribe



3. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

- a. Pengertian pembelajaran sejarah kebudayaan islam
- Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam, Sejarah secara etimologi bisa diungkapkan dalam bahasa arab ialah Tarikh, sirah ataupun ilmu tarikh, yang memiliki arti syarat masa ataupun waktu, sebaliknya ilmu tarikh merupakan ilmu yang mangulas tentang kejadian serta sebab-sebab terbentuknya kejadian tersebut. sebaliknya dalam bahasa inggris sejarah bisa diucap dengan istilah history ialah penjelasan secara tertib tentang kejadian-kejadian masa dulu sekali. Setelah itu secara terminologi berarti kondisi kejadian yang terjalin di masa lampau serta betul- betul terjalin pada diri orang serta warga. Komentar lain mengenai sejarah ialah berasal dari bahasa arab syajarah yang berarti tumbuhan. Definisi seragam diberberkan oleh Abd. Rahman As-Sakhawi kalau “sejarah merupakan seni yang berkaitan dengan serangkaian anekdot yang berupa kronologi kejadian”. Kata kebudayaan merupakan hasil daya cipta, rasa, serta karsa manusia dengan memakai seluruh kemampuan yang dimilikinya sebagai anggota masyarakat dalam rangka mempertahankan eksistensinya. Kebudayaan tidak cuma berwujud raga, seperti benda- benda, namun juga berwujud non raga (mental), semacam

pengetahuan, kepercayaan, seni, moral ataupun adat istiadat.¹⁸

Islam secara etimologis berasal dari bahasa arab dari kata salima berarti selamat sentosa. Dari kata ini dibangun aslama yang berarti memelihara dalam kondisi yang selamat sentosa, serta pula berarti menyerahkan diri, tunduk, patuh serta taat. Islam pula berasal dari kata assalmu, assalamu, assalamatu yang memiliki makna bersih serta selamat dari kecacatan lahir serta batin. Islam berarti suci, bersih tanpa cacat. Islam berarti membagikan totalitas jiwa raga seorang kepada Allah SWT, serta mempercayakan segala jiwa serta raga seseorang kepada Allah. Secara terminologi kalau Islam menurut Ahmad Abdullah Almasdoosi ialah “sesuatu agama bagaikan kaidah hidup yang diturunkan kepada manusia semenjak manusia pertama kali dimuka bumi yang tersusun dalam al Qur’an yang muat tuntunan hidup yang jelas serta lengkap yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad”. Dari uraian tersebut kalau Islam ialah agama yang diturunkan Allah kepada manusia lewat rasul- Nya yang berisi hukum-hukum yang mengendalikan sesuatu ikatan segitiga ialah antara manusia dengan Allah (Hablum min Allah), manusia dengan sesama manusia (Hamblum min annas), serta manusia dengan area alam semesta.¹⁹

b. Tujuan pembelajaran sejarah kebudayaan islam

Tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs ialah sebagai berikut:

1. Membagikan pengetahuan tentang sejarah Agama Islam serta kebudayaan Islam kepada siswa.

¹⁸ Opi Firiani, *Metodologi Studi Islam*, (Palembang: Noer Fikri, 2014), 134.

¹⁹ Rois Mahfud, *Al-Islam Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Erlangga, 2011), 3.

2. Mengapresiasi serta mengambil ibrah, nilai serta arti yang ada dalam sejarah.
 3. Membekali peserta didik untuk membentuk karakter lewat karakter tokoh- tokoh dalam Islam sehingga mempunyai karakter yang luhur.
 4. Memahami tokoh- tokoh yang telah berjasa dalam penyebaran agama islam.
- c. Manfaat pembelajaran sejarah kebudayaan islam
- Menekuni sejarah kehidupan dimasa lampau umat islam, menolong kita menguasai sebab- sebab kemajuan serta kemunduran peradaban islam. Uraian tersebut bisa dijadikan bagaikan perlengkapan berpijak untuk meningkatkan peradaban islam dimasa saat ini, dengan mengambil yang baik serta membuang kesalahan- kesalahan pada masa lampau.²⁰
- d. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs

Kurikulum Sejarah kebudayaan Islam dirancang secara sistematis bersumber pada kejadian serta periode sejarah yang terdapat. Ruang lingkup pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di MTs ialah sebagai berikut: mengkaji tentang Dinasti Umayyah, Abbasiyah serta al-Ayubiyah.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu berperan untuk memberikan cerminan serta pemahaman singkat terhadap kerangka berfikir dalam pembahasan ini, disamping itu pula bertujuan memperoleh bahan perbandingan serta acuan mengenai pembahasan yang berkaitan tentang. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Yasi Kronggen*. Dan penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema peneliti ini meliputi:

²⁰ Choirun Niswah, *Sejarah Pendidikan Islam (Timur Tengah dan Indonesia)*, Palembang: Rafah Press, 2010), 7

1. Penelitian oleh Siti Rubiyah, Dasmu, Huri Suhendri tahun 2020 menggunakan R&D (research and development). berjudul pengembangan media pembelajaran fisika berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS video editor untuk siswa kelas X SMK Mahadhika 2 Jakarta Timur dengan hasil penelitian Menurut pakar media, kelayakan pengembangan media pembelajaran fisika berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS Video Editor yang bergerak dalam garis lurus dengan kecepatan dan akselerasi konstan termasuk kategori cukup baik di mata ahli media, dan bagus di mata ahli materi. Ahli materi Menurut hasil tes sudah cukup baik dan dapat dicoba dalam kelompok kecil maupun besar agar dapat menggunakan media pembelajaran, karena dianggap efektif dan layak digunakan sebagai media penunjang pembelajaran di kelas. Dapat digolongkan baik, dan persentase akhirnya sebesar 82,93%, sehingga jika disimpulkan media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran fisika.
2. Penelitian ini terkait dengan jurnal Ulya Fawaida tahun 2019. pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan media film pada subkonsep Invertebrata di SMA menunjukkan bahwa media ini efektif digunakan. Hal ini didukung data dari hasil validasi pakar, tanggapan siswa, tanggapan guru, aktivitas siswa dan hasil belajar yang menunjukkan lebih dari 75% siswa memberikan tanggapan positif pada media, lebih dari 75% siswa aktif, dan lebih dari 75% siswa mencapai hasil belajar sesuai KKM yang ditentukan.
3. Hasil research Dyah Ayu Wulandari tahun 2016 memiliki tujuan guna menghasilkan produk media yang memiliki standar yang dipersyaratkan oleh siswa dalam rangka meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi ringan (menggunakan media Sparkol Videoscribe) di SMP. penelitian Dyah Ayu Wulandari ialah mengembangkan model SAW Nabi Mekah untuk topik ini ialah yang membedakan penelitian dari peneliti.

Pada penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu, objek yang diteliti berbeda, serta tempat yang diteliti juga berbeda dengan sebelumnya. Sehingga peneliti mengkaji penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs Yasi Kronggen”**

C. Kerangka berfikir

Berdasarkan landasan teori dan permasalahan yang telah dikemukakan diatas selanjutnya dapat disusun kerangka pikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka berfikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang di teliti. Menurut Uma Sekaran, kerangka berfikir merupakan model konseptual yang menggambarkan bagaimana faktor diidentifikasi sebagai isu penting. Sikap yang baik akan menjelaskan hubungan teoritis antar variabel yang akan diteliti. Oleh karena itu, secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen. Jika diperlihatkan pada gambar di bawah, maka di bawah ini adalah gambaran umum frameworknya:

Gambar. 2.9
Kerangka Berfikir

