

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS *SPARKOL*
VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SEJARAH SISWA KELAS XI SMA 2 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH :
HILMY SANTOSO
NIM. A1A220054**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SEJARAH SISWA KELAS XI SMA 2 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan Sejarah**



Oleh :

Hilmy Santoso

Nim A1A220054

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi*: Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Hilmy Santoso, Nomor Induk Mahasiswa A1A220054 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Jambi, Mei 2024

Pembimbing I



Drs Budi Purnomo, M.Hum. M.Pd

NIP. 196103081986031004

Jambi, Mei 2024

Pembimbing II



Yoan Mareta, M.Pd.

NIP. 199403132022032009

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi*: Program Studi Pendidikan Sejarah, yang disusun oleh Hilmy Santoso, Nomor Induk Mahasiswa A1A220054 telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

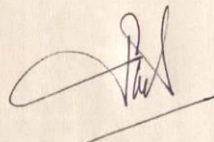
1. Drs Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd Ketua
NIP. 196103081986031004



2 Yoan Mareta, M.Pd. Sekretaris
NIP. 199403132022032009



Jambi, Juni 2024
Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Sejarah



Drs Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd
NIP. 196103081986031004

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

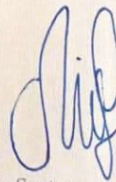
Nama : Hilmy Santoso
Nim : A1A220054
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan bahwa sesungguhnya Skripsi ini benar karya sendiri dan bukan merupakan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Skripsi ini merupakan jiplakan atau plagiat, saya bersedia menerima sanksi dicabut gelar dan ditarik ijazah.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Hilmy Santoso

A1A220054

MOTTO

“Barang siapa keluar untuk mencari sebuah ilmu, maka ia akan berada di jalan Allah hingga ia kembali”

(HR Tarmidzi)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupan

(Al-Baqarah 286)

Puji syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala dengan segala nikmat dan kuasanya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebelum itu kepada tersayang dan teristimewa di dunia, saya persembahkan skripsi ini terkhususnya kepada kedua orang tua saya yang tercinta bernama bapak Agung Eko Santoso dan Ibu Puji Rahayuni yang telah mendidik saya dengan baik dan menjadi anak yang baik meskipun belum mengasih yang terbaik kepada kedua orang tua, segala doa'mu demi kebaikan anakmu ini adalah suatu bentuk kasih sayang yang tiada duanya oleh siapapun dan semoga selalu di ridhoi oleh Allah Subhanahu Wata'ala. Sehingga mengantarkan saya untuk meraih ilmu dan dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, semoga Allah Subhanahu Wata'ala membalas pengorbanan serta ketulusan kedua orang tua saya. Aamiin Ya Robbal Alamiin.

ABSTRAK

Santoso, Hilmy. 2024. **Pengembangan Media Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi: Skripsi.** Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.hum., M.Pd. (2) Yoan Mareta, M.Pd.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Motivasi Belajar Sejarah Siswa, *Sparkol Videoscribe*

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan pembelajaran sejarah, pembelajaran sejarah merupakan berlangsungnya proses belajar mengajar yang menceritakan kejadian masa lampau dengan menurut susunan waktu yang mempunyai dampak lebih baik bagi kehidupan manusia. Pembelajaran sejarah yang biasanya menggunakan metode ceramah, seringkali membuat para siswa kehilangan daya tarik dan motivasinya dalam belajar sejarah. untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah tersebut, perlu dilakukannya sebuah proses perubahan sistem pembelajaran, hal tersebut dapat memberikan peningkatan motivasi belajar siswa ketika pembelajaran sejarah secara metode diberlakukannya sesuai dengan pengaplikasian sebuah media pada suatu proses pembelajaran. Dengan hal tersebut bisa digunakan untuk menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami konsep melalui media pembelajaran sejarah yang menarik di sekolah.

Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk menghasilkan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi, 2) Untuk mengetahui efektivitas produk media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi.

Penelitian ini merupakan sebuah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE dengan tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini disesuaikan dengan rumusan masalah: 1) Bagaimana prosedur pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi, 2) bagaimana efektivitas produk. Yaitu dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media, skor total dari ahli materi adalah 81% (sangat layak). Pada ahli media terdapat hasil skor 84% (sangat layak) sehingga dari hasil skor total dari ahli materi dan ahli media dinyatakan sangat layak digunakan, selanjutnya di uji coba kepada siswa. Hasil skor yang diperoleh dari respon siswa mengenai media adalah 83% (sangat baik). Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V.26 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa perolehan hasil sig 2-tailed pada hasil uji efektivitas $0,001 < 0,05$. Artinya media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat, hidayah dan keruniannya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ *Pengembangan Media Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi*” skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam pembuatan kerangka skripsi pada Program Studi Pendidikan Sejarah S-1. Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan kerangka skripsi ini tidak akan selesai tanpa dukungan semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Agung Eko Santoso dan Ibu Puji Rahayuni yang telah menjadi orang tua terbaik di dunia, yang selalu memberiku motivasi, nasehat, perhatian dan kasih sayang serta doa. Sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak Drs Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd sebagai dosen pembimbing I, dan ibu Yoan Mareta, M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah membantu dan mengarahkan penulis sehingga selesainya skripsi ini, serta selalu memberikan saran dan motivasi kepada penulis.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Rusdi., S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Ibu Dr. Rosmiati, S.Pd., M.Pd selaku ketua jurusan PIPS Universitas Jambi, bapak Drs Budi Purnomo, M.Hum, M.Pd, selaku Kaprodi Program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi,

serta ucapan terimakasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis.

Terimakasih juga sahabat-sahabat yang tak terlupakan Fito, Kivlan, Bang Jepri, bang Fahmi, Jodi, Ali, Wahyu, Gilang, Zian, Alif, Doyak, Dekcik, Ragil, Reza, Raden, Dino, Ridho, Rais, Septo, Pandu terimakasih yang saya ucapkan sebesar-besarnya karena telah memberikan support kepada penulis. Sahabat-sahabatku juga yang tak terlupakan Siti solekhah, Hidayat, Dimas, Aldiri, Juliana, Nisa, Setia, Tiara Mulandari dan serta seluruh teman-teman angkatan 2020 yang telah berjasa dan mensupport penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu dan eluruh pihak yang turut berpartisipasi membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik yang membangun guna penyempurnaan penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis sendiri.

Jambi, September 2023

Penulis,



Hilmy Santoso

NIM. A1A220054

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	iv
MOTTO	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR DIAGRAM	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR BAGAN	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Pengembangan.....	7
1.4 Spesifikasi Pengembangan.....	8

1.5 Pentingnya Pengembangan	8
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.7 Definisi Istilah	10
BAB II KAJIAN TEORITIK	12
2.1 Pembelajaran Sejarah.....	12
2.1.1 Pengertian Pembelajaran Sejarah	12
2.1.2 Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Sejarah.....	13
2.2 Media Pembelajaran	15
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Indikator Media Pembelajaran	16
2.2.3 Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
2.2.4 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	18
2.2.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	19
2.3 Animasi	20
2.4 <i>Sparkol Videoscribe</i>	25
2.5 Motivasi Belajar	33
2.6 Penelitian Relevan	37
2.7 Kerangka Teoritik.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Model Pengembangan.....	43
3.2 Prosedur Pengembangan.....	44

3.2.1 Tahap Analyze (Analisis)	45
3.2.2 Tahap Design (Perancangan).....	47
3.2.3 Development (Pengembangan)	48
3.2.4 Implementation (Pelaksanaan)	48
3.2.5 Evaluation (Evaluasi).....	49
3.3 Subjek Uji Coba.....	49
3.3.1 Uji Coba Kelompok Kecil	49
3.3.2 Uji Coba Kelompok Besar	50
3.3.3 Respon Siswa Terhadap Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	50
3.4 Jenis Data dan Sumber data	50
3.4.1 Jenis Data.....	50
3.4.2 Sumber Data	51
3.5 Instrumen Pengumpulan data	51
3.5.1 Angket Validasi Ahli Materi	52
3.5.2 Angket Validasi Ahli Media.....	52
3.5.3 Angket Siswa.....	53
3.6 Teknik Analisis Data	53
3.6.1 Data Proses Pengembangan Produk.....	54
3.6.2 Uji Efektivitas	57
3.7 Uji-t.....	58
BAB IV PEMBAHASAN.....	60

4.1 Profil Sekolah.....	60
4.1.1 SMA 2 Kota Jambi	60
4.2 Deskripsi Hasil Pengembangan.....	62
4.2.1 Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	62
4.2.2 Tahap <i>Design</i> (merancang).....	66
4.2.3 Tahap <i>Development</i> (Mengembangkan).....	70
4.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	79
4.2.5 Deskripsi Data Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	80
4.2.6 Tahap <i>Evaluation</i> (Mengevaluasi)	100
4.2.7 Uji Kesetaraan	107
4.2.8 Uji Efektivitas.....	110
4.3 Pembahasan.....	117
4.3.1 Prosedur Pengembangan Animasi Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	117
4.3.2 Hasil Pengembangan Media Animasi Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> ..	120
4.3.3 Efektivitas Penggunaan Media Animasi Berbasis <i>Sparkol</i> <i>Videoscribe</i>	122
BAB V PENUTUP	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Implikasi.....	126
5.3 Saran	126
DAFTAR PUSTAKA.....	128

LAMPIRAN	133
-----------------------	------------

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Total Penyebaran Angket Motivasi Belajar Sejarah Siswa di SMA 2

Kota Jambi..... 3

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Login Pembuatan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	30
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i> Agar Animasi Berlatar Putih Penciptaan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	30
Gambar 2.3 Pemilihan Gambar <i>Library</i> Pada Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	31
Gambar 2.4 Kategori <i>History and culture</i> Tampilan Pembuatan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	31
Gambar 2.5 Teks Sebagai Pengantar Pembuatan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	32
Gambar 2.6 Penambahan Musik <i>Track</i> Atau <i>Backsound</i> Untuk Pembuatan Media <i>sparkol Videoscribe</i>	32
Gambar 2.7 Tampilan Penyimpanan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	33
Gambar 4.1 Total Penyebaran Angket Motivasi Belajar Sejarah Siswa di SMA 2 Kota Jambi	64
Gambar 4.2 Proses pengaturan animasi dan pemberian <i>design</i> pada cover	67
Gambar 4.3 Proses pemasukan teks materi yang akan ditampilkan pada media <i>Sparkol Videoscribe</i>	68
Gambar 4.4 Proses pemasukan audio suara pada video animasi <i>Sparkol videoscrib</i>	68
Gambar 4.5 Proses pemasukan musik pengiring video animasi <i>Sparkol Videoscrib</i>	69
Gambar 4.6 Mengatur durasi waktu audio teks pada media animasi <i>Sparkol Videoscribe</i>	69
Gambar 4.7 Proses <i>export</i> video <i>Sparkol Videoscribe</i>	70
Gambar 4.8 Tampilan media sebelum dan sesudah di revisi.....	74

Gambar 4.9 Hasil uji coba kelompok kecil dalam bentuk grafik.....	76
Gambar 4.10 Hasil uji coba kelompok besar dalam bentuk diagram.....	79
Gambar 4.11 Hasil Distribusi dalam bentuk grafik pre-test kelas eksperimen	85
Gambar 4.12 Hasil distribusi frekuensi dalam bentuk grafik pada <i>pre-test</i> kelas kontrol.....	90
Gambar 4.13 Hasil distribusi frekuensi dalam bentuk grafik pada <i>post-test</i> kelas eksperimen.	95
Gambar 4.14 Hasil Distribusi frekuensi dalam bentuk grafik pada <i>post-test</i> kelas kontrol.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Kategori Skor Hasil Analisis Siswa	3
Tabel 3.1 Skor Penilaian Data	54
Tabel 3.2 Data Penilaian Kelayakan Media	55
Tabel 3.3 Kesesuaian Aspek Dalam Pengembangan Media	56
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran	65
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar dan Indikator	66
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media	73
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	76
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Kelompok Besar	77
Tabel 4. 7 Langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen (<i>Pre-test</i>)	80
Tabel 4.8 Hasil Distribusi Frekuensi <i>pre-test</i> kelas eksperimen	84
Tabel 4.9 Langkah-langkah pembelajaran kelas kontrol (<i>Pre-test</i>)	85
Tabel 4.10 Hasil Skor Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas Kontrol XI F4	88
Tabel 4.11 Hasil Distribusi Frekuensi <i>pre-test</i> kelas kontrol	89
Tabel 4.12 Langkah-langkah pembelajaran kelas eksperimen (<i>Post-test</i>)	90
Tabel 4.13 Hasil Skor Motivasi siswa sesudah Pelaksanaan (<i>Post-Test</i>) di kelas Eksperimen XI F5	93
Tabel 4.14 Hasil Distribusi Frekuensi <i>post-test</i> kelas eksperimen	95
Tabel 4 15 Langkah-langkah pembelajaran kelas kontrol (<i>Post-test</i>)	96
Tabel 4.16 Hasil Skor Motivasi siswa sesudah Pelaksanaan (<i>Post-Test</i>) di kelas Kontrol XI F4	98
Tabel 4.17 Hasil Distribusi Frekuensi <i>Post-test</i> kelas Kontrol	99

Tabel 4.18 Hasil nilai <i>Pre-test</i> Hasil belajar Siswa SMA 2 Kota Jambi Kelas	
Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	101
Tabel 4.19 Nilai <i>Post-Test</i> Hasil Belajar Siswa SMA 2 Kota Jambi kelas	
Eksperimen dan kelas Kontrol	104
Tabel 4.20 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	107
Tabel 4.21 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	110
Tabel 4.22 Keputusan Uji Realibilitas Instrumen.....	110
Tabel 4.23 Ringkasan Output Normalitas	111
Tabel 4.24 Ringkasan output Homogenitas.....	112
Tabel 4.25 Ringkasan skor rata-rata.....	113
Tabel 4.26 Hasil Uji Kesetaraan (<i>Independent Sample T test</i>).....	113
Tabel 4.27 Ringkasan output Uji Normalitas	114
Tabel 4.28 Hasil Ringkasan Output Uji Homogenitas.....	115
Tabel 4.29 Ringkasan Output Uji-t (Efektivitas).....	115
Tabel 4.30 Hasil Uji Efektivitas.....	116

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Paradigma Penelितain	42
Bagan 3.1 Prosedur Pengembangan Model <i>ADDIE</i>	45
Bagan 4. 1 <i>Learning Outcomes</i>	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian	134
Lampiran 1.2 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	135
Lampiran 1. 3 Lembar Wawancara Guru.....	136
Lampiran 1.4 Modul Ajar.....	137
Lampiran 1.5 Lampiran Validasi Ahli Materi.....	145
Lampiran 1. 6 Lampiran Ahli Media	147
Lampiran 1.7 Hasil Respon Siswa.....	151
Lampiran 1.8 Hasil Pengisian Kuisioner Motivasi Belajar Siswa.....	152
Lampiran 1.9 Soal <i>Pretest-Posttest</i>	153
Lampiran 1. 10 Hasil Validasi Motivasi Belajar Siswa	154
Lampiran 1. 11 Tahapan Kegiatan Produk.....	155
Lampiran 1.12 Dokumentasi Bersama Validator Materi	158
Lampiran 1. 13 Dokumentasi Bersama Validator Media	159
Lampiran 1. 14 Kegiatan Penelitian di SMA 2 Kota Jambi.....	160