



**PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE*
DALAM MEMBANGUN KEAKTIFAN SISWA PADA
MATA PELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X IS
DI SMA N 3 KOTA PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi & Antropologi

Universitas Negeri Semarang

Oleh

Zaidan Fahmi

(3401413034)



JURUSAN SOSIOLOGI DAN ANTROPOLOGI

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 9 Agustus 2017

Pembimbing Skripsi I



Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si
NIP.198304092006042004

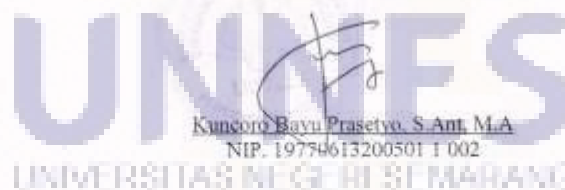
Pembimbing Skripsi II



Dra. Elly Kismimi, M.Si
NIP.196203061986012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sosiologi dan Antropologi



UNNES
Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant, M.A
NIP.197706132005011002
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 16 Agustus 2017

Penguji I

Penguji II

Penguji III

Kuncoro Bayu P., S.Ant, M.A
NIP.197706132005011002

Dra. Elly Kismini, M.Si
NIP.196203061986012001

Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si
NIP.198304092006042004

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial,



Dr. Rustono, M.Hum.
NIP. 195801271983031003

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa apa yang tertulis di dalam Skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan tiruan atau hasil karya orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam Skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah

Semarang 17 Juli 2017



Zaidan Fahmi
3401413034



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- Menuju sukses adalah sesuatu yang sangat sulit akan tetapi sangat sulit bukanlah sesuatu yang mustahil untuk dikalahkan. (Margaret Thatcher)
- Sesekali jadilah film kartun: dijepit, digilas, bangkit lagi (Dahlan Iskan)

PERSEMBAHAN :

Dengan mengurangi rasa syukur Kepada Allah SWT, Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Orang tuaku tersayang Alm. Bapak Salachuddin Zakaria yang telah berbhaga di surga dan Ibu Anisah, terimakasih atas cinta, pengorbann dan dukungan dan Doa selama ini.
- Kakakku Dian Tauchida dan Salman Al Farisi, Adikku Nabilah dan orang tersayang yang telah memberikan semangat dan inspirasi.
- Sahabat dan teman seperjuangan yang selalu mendukung saya Rahadyan Kuswardhana, Citra Pujiati, Yahya Afif, Agung Dono Sambodo, Haid Setiaji, Dwi Rokhayati, Setiawati, dan teman rombel 3 jurusan Sosiologi dan Antropologi UNNES angkatan 2013 yang tdak bisa saya sebutkan satu persatu.
- Teman-teman mahasiswa Sosiologi dan Antropologi angkatan 2013.
- Almamater UNNES tercinta

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-nya dengan usaha dan doa semua pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik yang berjudul *“Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Is Di Sma N 3 Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017.”*

Penulis menyadari tersusunya Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung maka dalam kesempatan ini ungkapan terimakasih penulis ucapkan juga kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmudengan segala kebijakannya.
2. Prof. Dr. Rustono, M.Hum Mustofa, M.A, Dekan Fakultas Ilmu Sosial UniversitasNegeri Semarang yang dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dan studi dengan baik.
3. Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant., M.A, Ketua Jurusan Sosiologi Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk mengadakan penelitian.

4. Nurul Fatimah, S.Pd M.Si, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membantu memberikan bimbingan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Dra. Elly Kismini, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan bimbingan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Kuncoro Bayu Prasetyo, S.Ant, M.Aselaku Dosen Penguji skripsi yang telah memberikan masukan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Drs. Abdur Rozak, M.Pd, Kepala SMA Negeri 3 Kota Pekalongan yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
8. Dra. Anita Notonegoro, M.Pd, selaku guru mata pelajaran sosiologi kelas X SMA Negeri 1 Kota Pekalongan yang telah memberikan informasi dan membimbing dalam pelaksanaan penelitian.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu jalannya pelaksanaan penelitian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Semarang 16 Agustus 2017



Zaidan Fahmi

SARI

Fahmi, Zaidan. 2017. “*Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Is Di Sma N 3 Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017.*” Skripsi Jurusan Sosiologi dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Nurul Fatimah, S.Pd, M.Si, dan Dra. Elly Kismini, M.Si. 89 hal.

Kata Kunci : Kendala, Penggunaan, *Sparkol Videoscribe*

Penelitian ini membahas mengenai penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap keaktifan peserta didik kelas X dalam pembelajaran Sosiologi oleh guru, tanggapan peserta didik kelas X terhadap pembelajaran Sosiologi oleh guru menggunakan media *Sparkol Videoscribe*, kendala-kendala yang dihadapi guru dan peserta didik dalam menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif melalui media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif.. Lokasi penelitian ini adalah SMA Negeri 3 Kota Pekalongan. Subyek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IS 1 dan X IS 2 SMA Negeri 3 Kota Pekalongan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Teori Konstruktivisme Jean Piaget digunakan untuk menganalisa penelitian ini yang menunjukkan bahwa: (1) Dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi menggunakan media *Sparkol Videoscribe* di SMA Negeri 3 Kota Pekalongan terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan Evaluasi. (2) Dari pelaksanaan pembelajaran memunculkan beberapa tanggapan dari peserta didik yaitu tanggapan positif dan negatif. Tanggapan positif dari peserta didik yaitu menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran dan peserta didik lebih diberikan kesempatan untuk menyampaikan gagasannya. Sedangkan tanggapan negatif dari peserta didik yaitu peserta didik yang kurang siap dalam pembelajaran menggunakan media ini gugup dan tidak berani untuk mengungkapkan gagasannya. (3) Kendala-kendala yang dialami oleh peserta didik dan guru dalam menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Sosiologi adalah Keterbatasan Alokasi waktu pembuatan media pembelajaran dan kesiapan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Saran yang diajukan antara lain: Bagi guru mempersiapkan alokasi waktu dan IT terkait dengan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran sosiologi. Bagi peserta didik diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran sehingga nantinya mampu menghadapi masalah kesehariannya dalam masyarakat.

ABSTRACT

Fahmi, Zaidan. 2017. "*The Use of Sparkol Videoscribe Learning Media In Increasing Student Activity In Sociology Subject Class X Is In Sma N 3 Pekalongan City Year 2016/2017.*" Final Project Department of Sociology and Anthropology Faculty of Social Sciences. Semarang State University. Supervisor : Nurul Fatimah, S. Pd, M. Si, and Dra. Elly Kismini, M.Si. 89 p.

Keyword : Constraints, exertion, *Sparkol Videoscribe*

This study discusses the use of Sparkol Videoscribe media to the activity of class X students in Sociology learning by teachers, students' responses of students of Class X to learning Sociology by teachers using Sparkol Videoscribe media, the constraints faced by teachers and learners in using Sparkol media Videoscribe. This research have goal for better teaching in class with media *Sparkool videoscibe*.

This research uses qualitative approach.. The location of this research is SMA Negeri 3 Kota Pekalongan. Subjects in this study were students of class X IS 1 and X IS 2 SMA Negeri 3 Kota Pekalongan. Data collection techniques used observation, interview, and documentation techniques. Technique examination of data validity using source triangulation technique. Data analysis techniques used include data collection, data reduction, data presentation and conclusions.

The theory used is Jean Piaget's Constructivism to analysis The result from this research indicates that: (1) In the implementation of learning Sociology using Sparkol Videoscribe media in SMA Negeri 3 Kota Pekalongan consists of planning, implementation and evaluation. (2) From the implementation of learning raises some responses from learners that is positive and negative responses. Positive response of learners in learning Sociology using Sparkol Videoscribe media that makes learners active in learning and learners more given the opportunity to deliver the gag. While the negative responses of learners that learners are less ready in learning using this media is nervous and do not dare to reveal the gag. (3) Constraints experienced by learners and teachers in using Sparkol Videoscribe media on the subject of Sociology is Limitations Time allocation of instructional media creation and readiness in the implementation of learning.

Suggested suggestions include: For teachers need to develop their competence related to innovative learning media in sociology learning. For learners are expected to be more active in learning so that later able to face daily problems in society.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN KELULUSAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
SARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Batasan Istilah.....	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA KONSEPTUAL DAN KERANGKA BERFIKIR	
A. Kajian Pustaka.....	13
1. Penelitian yang dilakukan oleh Wiyadhening.....	13
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syahbani.....	14
3. Penelitian yang dilakukan oleh Rosmawar.....	14
4. Penelitian yang dilakukan oleh Wardhani.....	15
5. Penelitian yang dilakukan oleh Asyari.....	16
6. Penelitian yang dilakukan oleh Leow.....	17
B. Kerangka Konseptual.....	18
1. Teori Belajar Konstruktivisme Piaget.....	18
2. Pengertian pembelajaran Audio-visual.....	21

3. Cara penyajian pembelajaran menggunakan media ber-basis Audio-Audio Visual.....	22
4. Kelebihan pembelajaran menggunakan media berbasis -Audio-visual.....	23
5. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media ber-Basis Audio-Visual.....	24
C. Kerangka Berfikir.....	26
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Dasar Penelitian.....	27
B. Lokasi Penelitian.....	28
C. Fokus Penelitian.....	29
D. Jenis dan Sumber data.....	29
E. Teknik Pengumpulan data.....	37
F. Uji Validitas atau Keabsahan data.....	44
G. Teknik Analisi data.....	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	52
B. Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 3 Kota Pekalongan..	62
C. Penggunaan media <i>sparkol Videoscribe</i> dalam pembelajaran Sosiologi di kelas X IS SMA Negeri 3 Kota Pekalongan.....	67
D. Tanggapan peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi menggunakan media <i>Sparkol Videoscribe</i>	81
E. Kendala-kendala dalam melaksanakan pembelajaran Sosiologi menggunakan media <i>Sparkol Videoscribe</i>	85
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan.....	89
B. Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Daftar Informan Utama.....	33
Tabel 2. Daftar Informan Pendukung.....	36
Tabel 3. Guru dan karyawan SMA Negeri 3 Kota Pekalongan.....	58
Tabel 4. Jumlah Peserta Didik SMA Negeri 3 Kota Pekalongan pada tahun pelajaran 2016/2017.....	62



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gerbang depan SMA Negeri 3 Kota Pekalongan.....	53
Gambar 2. Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	67
Gambar 3. Guru memberikan pengantar pembelajaran.....	74
Gambar 4. Peserta didik memahami materi yang ada dalam media.....	75



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Kerangka Berfikir.....	26
Bagan 2. Langkah-langkah pembelajaran menggunakan <i>Sparkol Videoscribe</i>	74



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus.....	95
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran 3. Daftar Informan.....	105
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	108
Lampiran 5. Pedoman Observasi.....	109
Lampiran 6. Pedoman Wawancara.....	110
Lampiran 7. Daftar Absensi Peserta Didik kelas X IS 1 dan 2.....	116
Lampiran 8. Lembar Pengamatan Keaktifan.....	119
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	122
Lampiran 10. Surat Izin observasi dari Fakultas.....	123
Lampiran 11. Surat Bukti Telah Melakukan Penelitian Dari SMA Negeri 3 Kota Pekalongan.....	124
Lampiran 12. Nilai hasil belajar kelas X IS 1 semester 1.....	125
Lampiran 13. Nilai hasil belajar kelas X IS 2 semester 1.....	128
Lampiran 14. Cara membuat media menggunakan <i>Sparkol</i>	131



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu pilar penting untuk menentukan maju atau tidaknya suatu bangsa. Unsur-unsur yang mempengaruhi maju atau tidaknya pendidikan yaitu peserta didik, pendidik, tujuan, isi pendidikan metode dan lingkungan (Munib, 2011:42). Kesuksesan jalannya sebuah pendidikan di sebuah negara sangat ditentukan oleh kualitas guru yang baik. Ciri –ciri kualitas guru yang baik adalah memiliki kompetensi pedagogis, profesional, sosial dan kepribadian yang baik serta mampu mengikuti perkembangan zaman sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan (Damsar, 2012:164-166). Dengan begitu pendidikan bisa terus berinovasi yang pada akhirnya menjadikan sumber daya yang berkualitas pula. Kurikulum 2013 adalah salah satu kurikulum yang menuntut adanya inovasi dalam kegiatan pembelajaran dimana pembelajaran harus selalu berkembang. Pembaharuan dan perbaikan yang dilakukan tidak terlepas dari pentingnya kemajuan dunia pendidikan yang nantinya berfungsi untuk menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia yang berkualitas.

Oleh karena itu keberhasilan akan dunia pendidikan tidak hanya mengenai guru dan kurikulum yang baik, lebih dari pada itu sarana prasarana, siswa dan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar yang

digunakan juga sangat mempengaruhi maju atau tidaknya dunia pendidikan ke depannya. Guru memiliki tanggung jawab yang besar untuk menjadikan pendidikan menjadi lebih baik. Pengembangan – pengembangan ketrampilan cara mengajar dikelas adalah kunci guru dalam menyukkseskan kegiatan belajar mengajar. Siswa sebagai subjek terkena dampak positif yaitu mampu mengikuti perkembangan pendidikan yang modern dan penggunaan media pembelajaran yang inovatif mampu memberikan dorongan semangat kepada siswa untuk tetap belajar dan menghilangkan kejenuhan serta membuat suasana dikelas menjadi aktif dan hidup.

Salah satu kompetensi yang harus di miliki guru adalah kompetensi pedagogis dimana guru harus memiliki kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya (Damsar, 2012: 164). Penerapan model belajar yang disertai media diharapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar khususnya mata pelajaran sosiologi. Dengan begitu siswa dapat menerima materi yang di berikan oleh guru dengan baik. Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini siswa tidak hanya mendengarkan secara utuh keterangan dari guru . Penyertaan media sebagai fasilitator berfungsi untuk mempermudah pemahaman siwa mengenai materi yang disampaikan. Tujuan diberlakukanya media ini agar rasa bosan yang dialami siswa ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran bisa terobati. Dengan

begitu, murid tidak lagi bersifat pasif namun juga ikut berpartisipasi dalam jalannya kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumarni (2014) yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran” Masih banyak di temukan guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran karena kurangnya pengetahuan mengenai media pembelajaran yang inovatif hal ini dapat dibuktikan hanya 20% guru yang menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Solusi dari penelitian tersebut untuk mengatasi masalah rendahnya penggunaan media pembelajaran yaitu adanya cara baru atau penyegaran yang dilakukan berupa menyelenggarakan IHT (*In House Training*), latihan pembuatan media, dan mempraktikan penggunaan media yang mereka buat sendiri dalam proses belajar mengajar. Karya dan implementasi para guru dinilai seperti perlombaan mendesain dan mengaplikasikan media pembelajaran. Hal ini membuat guru menjadi percaya diri dan lebih bersemangat dalam membuat media pembelajaran.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 3 Kota Pekalongan pada tanggal 1 Februari 2017 menggambarkan situasi kelas yang masih pasif. Siswa belum terlibat dalam kegiatan pembelajaran, guru hanya memberikan materi kepada siswa dengan metode ceramah. Dengan begitu siswa hanya menerima materi dari guru seutuhnya tidak ada timbal balik dari pemaparan materi tersebut, lebih daripada itu media pembelajaran yang

digunakan guru masih minim, guru tidak menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran sehingga murid merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dilakukan wawancara tidak terstruktur permasalahan yang dihadapi guru mengenai media pembelajaran adalah guru mata pembelajaran Sosiologi kurang informasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran, selama mengajar lebih dari 15 tahun guru hanya memanfaatkan media berupa *microsoft power point* untuk presentasi selebihnya guru tidak pernah memanfaatkan media lain. Dalam hal ini peneliti berusaha mencari solusi permasalahan pembelajaran Sosiologi di kelas yang dinilai masih bersifat jenuh.

Data baru ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi tahap kedua pada tanggal 4 dan 5 April 2017 sebelum dilaksanakan penelitian yaitu dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran Sosiologi guru menggabungkan dua materi menjadi satu sebagai usaha untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif. Materi ragam gejala sosial dan metode penelitian sosial adalah materi yang digabungkan dalam kegiatan pembelajaran Sosiologi. Bentuk dari kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan dengan model pembelajaran portofolio. Peserta didik diberikan materi mengenai ragam gejala sosial sebagai bahan untuk merancang sebuah penelitian sosial kemudian peserta didik diberikan waktu untuk mencari data dilapangan setelah data didapat melalui internet dan lapangan peserta didik menyusun rancangan penelitian sesuai yang ada di materi metode penelitian sosial.

Tahap akhir dari pembelajaran ini adalah siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran sebelumnya. Dalam melakukan presentasi siswa diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan berupa pertanyaan atau sanggahan dari hasil pekerjaan temanya. Harapannya hasil dari pembelajaran ini adalah siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tersebut belum mencapai harapan. Peserta didik cenderung bosan dalam pembelajaran karena presentasi yang dilakukan kurang menarik dan kelas cenderung pasif. Hal ini disebabkan karena penugasan yang diterima oleh peserta didik memiliki tingkat kesulitan yang terlalu tinggi sebagian peserta didik hanya menduplikat informasi dari internet untuk memenuhi informasi penugasan tanpa menguraikannya terlebih dahulu.

Di era modern ini, sangat tepat jika disediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Anak-anak zaman sekarang tergolong sebagai generasi digital oleh karena itu, media pembelajaran yang tepat untuk anak zaman sekarang adalah media pembelajaran yang berbasis digital.

Sparkol Videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan

desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di- *import* ke dalam software tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan *dubbing* dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscibe* juga dapat dilakukan secara *offline* sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *sparkol videoscibe*. Media ini disarankan oleh peneliti sebagai solusi kejenuhan pembelajaran Sosiologi di kelas. Aplikasi yang mudah digunakan dan menghibur dapat membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat skripsi dengan judul Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscibe* dalam Membangun keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IS di SMA N 3 Kota Pekalongan Tahun ajaran 2016/2017.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam membangun keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi Materi Ragam gejala Sosial kelas X IS ?
2. Bagaimana respon siswa mengenai penerapan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Sosiologi Materi Ragam gejala Sosial kelas X IS ?
3. Kendala apa saja yang dihadapi siswa mengenai penerapan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Sosiologi Materi Ragam gejala Sosial kelas X IS ?

C. Tujuan

Berdasarkan uraian latar belakang di atas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam membangun keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Sosiologi Materi Ragam gejala Sosial.
2. Untuk mengetahui respon siswa mengenai media pembelajaran khususnya media berbasis audio- video.

3. Untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi siswa mengenai penerapan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* pada mata pelajaran Sosiologi Materi Ragam gejala Sosial

D. Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dalam bidang teoritis maupun bidang praktis, antara lain:

1. Secara Teoretis

- a. Menambah pengetahuan bagi pembaca dalam bidang keguruan Pendidikan Sosiologi dan Antropologi mengenai media pembelajaran berbasis audio visual *Sparkol Videoscribe*.
- b. Sebagai bahan acuan bagi penelitian yang sejenis untuk waktu yang akan datang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti: memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mendapatkan informasi serta meningkatkan ketrampilan mengajar yang nantinya akan menjadi guru
- b. Bagi sekolah : Memberikan masukan bagi pihak sekolah terutama SMA Negeri 3 Pekalongan untuk mengetahui dan atau sekaligus sebagai pertimbangan sekolah selanjutnya dalam menerapkan media pembelajaran dalam mata pelajaran Sosiologi.
- c. Bagi pembaca : Sebagai bahan rujukan dalam pelaksanaan penelitian sejenis dan bahan pengembangan apabila dilakukan penelitian lebih lanjut.

E. Batasan Istilah

Penulis menggunakan batasan istilah untuk membatasi permasalahan agar data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian, menghindari bias pengertian, dan memudahkan pembaca dalam memahami hasil penelitian. Adapun batasan istilah yang digunakan antara lain :

1. Media pembelajaran

Herry (2007:6) menyatakan:“Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- a. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (nonprojekted visual).
- b. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- c. Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar”.

Dalam penelitian ini yang dijadikan sebagai kajian penelitian adalah media pembelajaran Audio-visual, hal ini diambil berdasarkan permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Sosiologi di sekolah SMA Negeri 3 Kota Pekalongan.

2. *Sparkol VideoScribe*

Sparkol Videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. *Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana promosi. *Videoscribe* dapat digunakan untuk kegiatan bisnis online. *Videoscribe* dapat digunakan sebagai sarana pengantar pembelajaran bagi guru atau dosen. *Videoscribe* dapat digunakan untuk presentasi. Dikutip dari <https://mohammadnovan.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/>. Dalam penelitian ini *Sparkol Videoscribe* digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran Sosiologi.

Sparkol Videoscribe dianggap ampuh untuk memberikan inovasi pada media pembelajaran khususnya mata pelajaran Sosiologi, aplikasi yang mudah digunakan dan menarik akan membangkitkan semangat belajar siswa dan guru sebagai penyampai materi memiliki media yang baru agar kelas yang tadinya jenuh bisa menjadi aktif.

3. Keaktifan

Menurut Sardiman (2009 : 100–101) keaktifan siswa dalam belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- a) *Visual activities*
- b) *Oral activities*
- c) *Listening activities*
- d) *Writing activities*
- e) *Drawing activities*
- f) *Motor activities*
- g) *Mental activities*
- h) *Emotional activities*

Batasan yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Visual activities* yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, dan mengamati orang lain bekerja. *Oral activities* yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi. *Listening activities* yaitu mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan musik, pidato. *Writing activities* yaitu menulis cerita, menulis laporan, karangan, angket, menyalin.

4. Mata Pelajaran Sosiologi

Berdasarkan standar proses (Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013), pembelajaran Sosiologi dituntut menggunakan pendekatan saintifik, yaitu (1) melakukan pengamatan atau observasi terhadap gejala, (2) menanya, (3) mengeksperimentalkan atau mengeksplorasi, (4) melakukan asosiasi, dan akhirnya (5) mengomunikasikan, yang dalam berbagai sosialisasi kurikulum baru ini disebut 5-M, atau inquiry/discovery base learning dan project base learning. Dalam penelitian ini pembelajaran sosiologi yang menjadi kajian dibatasi mengenai materi ragam gejala sosial di masyarakat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA KONSEPTUAL, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka berisi rangkuman tentang penelitian terdahulu yang sesuai dengan fokus penelitian. Kajian pustaka digunakan penulis untuk memberikan posisi penelitian yang dilakukan, apakah penulis melakukan penelitian awal, penelitian lanjutan, ataukah penelitian terapan. Kajian pustaka yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Widyahening, dkk (2013) yang berjudul “*A Drama Textbook With Sociodrama Method (Research And Development In English Education Study Program, Teacher Training And Education Faculty In Central Java, Indonesia)*”. Penelitian tersebut mengkaji mengenai pengembangan media dalam pembelajaran bahasa Inggris dimana penggunaan textbook sebagai media dikembangkan lagi yaitu dengan cara menyertakan drama dalam pembelajarannya. Hasilnya pembelajaran lebih hidup dan lebih menarik. Kecakapan menulis, berbicara, dan mendengarkan dapat meningkat setelah melakukan drama. Hal ini dapat dibuktikan saat peserta didik menghafalkan *text* dan kemudian memainkannya di atas panggung kecakapan berbicara dan mendengarkan meningkat sedangkan kecakapan menulis didapat saat menulis

skenario. Kesamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mencari kajian baru mengenai cara belajar yang inovatif perbedaanya terletak pada metode yang dilakukan dalam mencari pembelajaran yang inovatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Syahbani (2013) yang berjudul “Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. Penelitian tersebut mengkaji mengenai permasalahan guru terhadap media pembelajaran dimana cara pandang guru mengenai media masih rendah hal ini dapat di buktikan dengan rendahnya penggunaan media pembelajaran oleh guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mencari solusi mengenai permasalahan pembelajaran melalui media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Rosmawar, dkk (2016) yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Cot Meuraja Aceh Besar” Penelitian tersebut mengkaji mengenai uji coba media pembelajaran yang dilakukan dengan alam sebagai media kajian nya hasil pembelajaran yang dilakukan lebih berhasil menggunakan lingkungan sebagai media dari pada tidak menggunakan media lingkungan hal ini dapat di buktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Kesamaan dari peneliitian tersebut dengan kajian peneliti adalah mengenai pemanfaatan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Wardhani, dkk (2016) yang berjudul “*Learning Media Using Wayang Wong To Introduce Local Wisdom Of*

Javanese Culture For The Foreign Learners". Penelitian tersebut mengkaji mengenai penggunaan media untuk memperkenalkan kebudayaan kepada masyarakat khususnya remaja untuk pembelajaran yang lebih baik. Isi dari penelitian tersebut adalah penggunaan wayang wong sebagai media pembelajaran lebih mudah untuk dipahami ketika di terapkan pada pembelajaran. Ketertarikan terhadap penggunaan media tersebut membuat rasa untuk aktif bertanya meningkat. Oleh karena itu penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang dilakukan yaitu penggunaan media paling efektif untuk menggugah keaktifan dalam pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu penggunaan media dimana peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai penyampaian materi ajar sedangkan penelitian di atas untuk mengkaji lebih mengenai kebudayaan di masyarakat, kemudian peneliti menggunakan media berbasis audio-visual Sparkol Videoscribe sedangkan penelitian diatas menggunakan media wayang wong sebagai penyampai apa yang menjadi tujuan penelitian.

Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis audio visual Sparkol Videoscribe diterapkan pada pembelajaran sosiologi siswa tertarik karena pembelajaran yang menggunakan media baru meningkatkan motivasi belajar dan siswa memiliki kesempatan untuk memahami materi dengan cara yang baru.

Penelitian lain sejenis yang dilakukan oleh Asyari (2015) yang berjudul *"Improving Critical Thinking Skills Through The Integration Of Problem Based Learning And Group Investigation"*, penelitian tersebut mengkaji

mengenai penerapan model pembelajaran Problem based learning (PBL) dan Group Investigation (GI) untuk mendorong siswa berpikir kritis pada pembelajaran biologi, berpikir kritis yang dimaksud adalah siswa mampu merencanakan, menyusun masalah mengenai materi pembelajaran, menjelaskan, menganalisa kemudian mampu mencari solusi permasalahan tersebut. Hasil dari kajian tersebut adalah dengan diterapkannya model Pembelajaran Problem based learning (PBL) dan Group Investigation (GI) siswa mampu berpikir kritis. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan kajian yang dilakukan oleh peneliti yaitu kajian yang dilakukan mengenai masalah pembelajaran di kelas yang belum inovatif, fokus penelitian tersebut adalah siswa sebagai masalah utama. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah kajian mengenai inovatif peneliti lebih fokus terhadap media pembelajaran dan masalah mengenai pembelajaran inovatif di kelas juga menjadi masalah guru bukan hanya murid sebagai subjek penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh Leow (2014) yang berjudul "*Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University*" penelitian tersebut mengkaji mengenai peningkatan inovasi kegiatan pembelajaran melalui media yang interaktif. Pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan yaitu menggunakan model pembelajaran instruksional Gagne, multimedia dan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik (*student centre learning*). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media berbasis audio-visual yang berperan sebagai tambahan

guru dalam menyampaikan materi. Untuk mengetahui dampak dari diterapkannya penelitian ini terhadap siswa peneliti melakukan pretest dan posttest, melalui kuesioner dan wawancara baik terbuka dan tertutup. Kunci keberhasilan dari penelitian ini dapat dilihat dari hasil test akhir yang dilakukan oleh peserta didik dan kedepannya peserta didik bisa menerapkan pembelajaran di kehidupan sehari-harinya. Penelitian ini dilakukan sebagai solusi untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran dikelas yang masih konvensional dan metodologi yang sudah tidak dipakai dalam kurikulum yang berlaku di negara peneliti. Terdapat persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu media pembelajaran sebagai fokus penelitian untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik. Jenis media pembelajaran yang digunakan juga memiliki kesamaan dengan peneliti yaitu media yang berbasis audio-video. Perbedaan penelitian tersebut terletak pada metode yang digunakan dalam mencari data penelitian, penelitian diatas menggunakan metode campuran antara kualitatif dan kuantitatif yaitu mengkombinasikan kuesioner dan wawancara serta menggunakan test sebagai hasil dari uji coba yang dilakukan kepada peserta didik sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif murni yaitu wawancara sebagai hasil dari penerapan penelitian terhadap peserta didik. mata pelajaran yang difokukan untuk penelitian tersebut meliputi sains, matematika dan bahasa sedangkan peneliti memfokuskan pada mata pelajaran Sosiologi sebagai mater kajian penelitian.

B. Kerangka Konseptual

Penelitian ini menggunakan teori Konstruktivisme dari seorang ahli bernama Jean Piaget. Teori ini memiliki asumsi bahwa perkembangan kognitif pada anak berjalan secara alami, anak-anak memiliki ketertarikan terhadap dunia dan secara aktif terus menerus bereksperimen dengan objek-objek yang mereka jumpai kemudian mereka menginterpretasikan pengalamannya kedalam tindakan mereka (Ellis, 2008:32).

Menurut Piaget (dalam Rifai dan Catharina, 2011: 190) melalui proses akomodasi dan asimilasi, peserta didik membangun pengetahuan dari pengalamannya. Ketika peserta didik mengasimilasi, dia memasukkan pengetahuan baru kedalam kerangka kerja yang telah ada tanpa mengubah kerangka kerja tersebut. Hal ini terjadi apabila pengalaman peserta didik digambarkan melalui representasi internal tentang dunianya, namun juga terjadi sebagai sebuah kegagalan dalam mengubah pemahaman. Misalnya, peserta didik tidak memperhatikan siswa, mereka salah memahami masukan dari peserta didik lainnya, atau mungkin membuat keputusan bahwa informasi itu tidak dianggap penting.

Apabila pengalaman tersebut berbeda dengan representasi awal pemahamannya, mereka mungkin mengubah pengalaman tersebut agar sesuai dengan representasi awal pemahamannya. Sesuai dengan teori konstruktivisme, akomodasi merupakan

proses pembingkaiian kembali (reframing) atas representasi mental seseorang terhadap dunia luar untuk menyesuaikan dengan pengalaman baru. Apabila peserta didik mengharapkan bahwa dunia berputar dengan cara tertentu dan mempengaruhi harapannya, namun melalui mengakomodasi pengalaman baru dan membingkaiikan kembali model putaran dunia, maka peserta didik belajar dari pengalaman kegagalanya sendiri atau kegagalan dari orang lain.

Pendekatan konstruktivisme menekankan pada pembelajaran generatif. Siswa ditekankan untuk menemukan (Discovery) dalam pembelajaran. Apabila pendidik menyampaikan informasi kepada peserta didik, peserta didik harus melakukan pemahaman agar informasi itu dapat dimiliki peserta didik. Strategi pembelajaran konstruktivisme mengajarkan peserta didik tentang cara-cara pemahaman ketika menghadapi informasi baru. Misalnya, peserta didik diajarkan tentang teknik bertanya, meringkas, membuat analogi tentang materi yang telah dipelajari, dan membuat ulasan atas ceramah yang telah didengarkan (Rifai dan Catharina, 2011:197).

Menurut Bruner (dalam Rifai dan Catharina, 2011:198) Pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap prinsip-prinsip konstruktivisme adalah discovery, pemahaman dan belajar terbimbing. Belajar discovery adalah menekankan pada keterlibatan aktif terhadap konsep dan prinsip-prinsip, sedangkan pendidik mendorong peserta didik agar memiliki pengalaman dan melaksanakan eksperimen yang memungkinkan peserta didik untuk menemukan prinsip-

prinsipnya untuk dirinya sendiri. Belajar konstruktivisme mendorong siswa untuk memunculkan hasrat ingin tahu peserta didik, dan memotivasi peserta didik untuk bekerja keras sampai menemukan jawaban atas pertanyaan yang muncul. Peserta didik juga mempunyai ketrampilan berfikir kritis dan memecahkan masalah mengenai materi yang mereka dapatkan.

Penting untuk di perhatikan bahwa konstruktivisme merupakan teori yang menggambarkan bagaimana belajar itu terjadi pada individu, berkenaan dengan apakah peserta didik itu menggunakan pengalamannya untuk memahami pelajaran atau mengikuti pembelajaran dalam membuat suatu model. Dalam hal ini, teori konstruktivisme menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan diluar pengalamannya. Konstruktivisme seringkali dikaitkan dengan pendekatan pendidikan yang meningkatkan kegiatan belajar aktif atau kegiatan belajar sambil belajar.

Salah satu tujuan penggunaan pembelajaran konstruktivisme adalah peserta didik belajar cara-cara mempelajari sesuatu dengan cara memberikan pelatihan untuk mengambil prakarsa belajar. Untuk mendorong agar peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan belajar, maka : (a) lingkungan belajar harus menunjukkan suasana demokratis, (b) kegiatan pembelajaran berlangsung interaktif terpusat pada peserta didik, dan (c) pendidik memperlancar proses belajar sehingga mampu mendorong peserta didik melakukan kegiatan belajar mandiri dan bertanggung jawab atas kegiatan belajarnya.

Pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual sangat membantu dalam kegiatan belajar mengajar karena media berbasis audio visual adalah media belajar baru dan inovatif yang nantinya menarik perhatian siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan konsep konstruktivisme bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri dan tidak dapat dipindahkan dari guru ke murid, kecuali hanya dengan keaktifan murid sendiri untuk menalar. Peserta didik aktif mengonstruksi secara terus menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah (Abdullah,2014:21). Inti dari pembelajaran konstruktivisme adalah bahwa pembelajaran tidak hanya mengenai memahami tetapi lebih dari itu anak mampu mempraktekan materi yang diterima kedalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menggunakan media audio visual *Sparkol Videoscribe* mendorong perhatian siswa untuk memperhatikan yang nantinya siswa lebih tertarik untuk memahami dan mendalami materi yang disampaikan.

Pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Peserta didik diberi kesempatan untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman dan penyelidikan. Teori ini menekankan penilaian pada proses belajar bukan hasil. Penilaian ditekankan pada kinerja dan pemahaman peserta didik (Abdullah, 2014: 21). Inti dari teori ini adalah bahwa dalam proses belajar peserta didik diberi kesempatan yang lebih untuk aktif dalam pembelajaran, Guru harus mendorong siswa untuk memahami dan mendalami materi yang disampaikan dalam hal ini guru tidak hanya memberikan materi pengetahuan kepada siswa, namun memberi kesempatan

kepada siswa untuk menerapkan dan memberikan pendapat mereka mengenai materi pembelajaran.

Hamalik (dalam Arsyad,2006:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis audio visual diterapkan di kelas X IS SMA Negeri 3 Kota Pekalongan yang bertujuan untuk melihat keaktifan siswa dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaanya siswa diberikan tayangan berupa media audio visual menggunakan aplikasi Sparkol videoscribe. Siswa tertarik dalam kegiatan belajar karena pengembangan media yang digunakan adalah hal baru. Siswa diajak untuk berfikir mengenai tayangan audio-visual kemudian dari penayangan tersebut siswa di latih untuk aktif dalam pembelajaran, yang dimaksud aktif disini adalah siswa mampu mengemukakan pendapat mereka kepada teman yang lain kemudian ada tanggapan dan siswa juga mampu memahami materi melalui tayangan audio visual tersebut. Skenario pembelajaran berbasis audio visual menurut Arsyad (2006:154-155) yang dilakukan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sajikan konsep-konsep dan gagasan-gagasan satu per satu.

b. Gunakan bidang penayangan di layar untuk tujuan-tujuan tertentu untuk menyampaikan pesan materi pelajaran. Satu gambar yang ditayangkan di layar mungkin perlu tetap di proyeksikan ke layar selama di perlukan atau ingin visual itu mendapat penekanan, dan siswa dapat memahami pesan yang terkandung dalam visual itu.

c. Susunlah unsur-unsur gambar itu dan aturlah hubungan antara unsur-unsur itu, dengan pertimbangan bahwa pesan utama di letakkan di tengah-tengah layar dan informasi lainnya pada ruang di sisi ruangan.

d. Pilihlah slide yang berkualitas baik menurut teknis dan estetis.

e. pilihlah musik yang dapat menyentuh perasaan untuk penyajian, tetapi perhatikan jangan sampai musik mengatasi narasi.

f. Gunakan efek suara asli untuk memberikan bayangan realisme dalam penyajian.

g. Jangan terlalu banyak narasi,biarkanlah gambar –gambar yang menyajikan informasi atau pesan-pesan.

h. dalam beberapa hal, penggunaan lebih dari satu suara dalam narasi membuat penyajian lebih dinamis.

Berikut langkah-langkah pembelajaran menggunakan media berbasis audio-video adalah sebagai berikut:

1. Mengorganisasikan peserta didik

Guru memberikan penjelasan mengenai pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan kali ini kemudian guru membantu peserta didik mendefinisikan pembelajaran yang berhubungan dengan masalah materi.

2. Menyajikan materi pembelajaran dengan media *Sparkol Videoscribe*

Guru menayangkan media berupa video yang berisi materi yang sedang di bahas kemudian siswa diberi petunjuk bagaimana mengikuti pembelajaran kali ini.

3. Menganalisa materi yang sedang di bahas

Guru membantu peserta didik merencanakan serta menyiapkan pertanyaan yang sesuai dengan video dan membantu mereka memahami materi melalui keaktifan siswa.

4. Mengevaluasi materi yang sudah dibahas

Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap keaktifan mereka dan proses-proses yang mereka lakukan.

C. Kerangka Berpikir

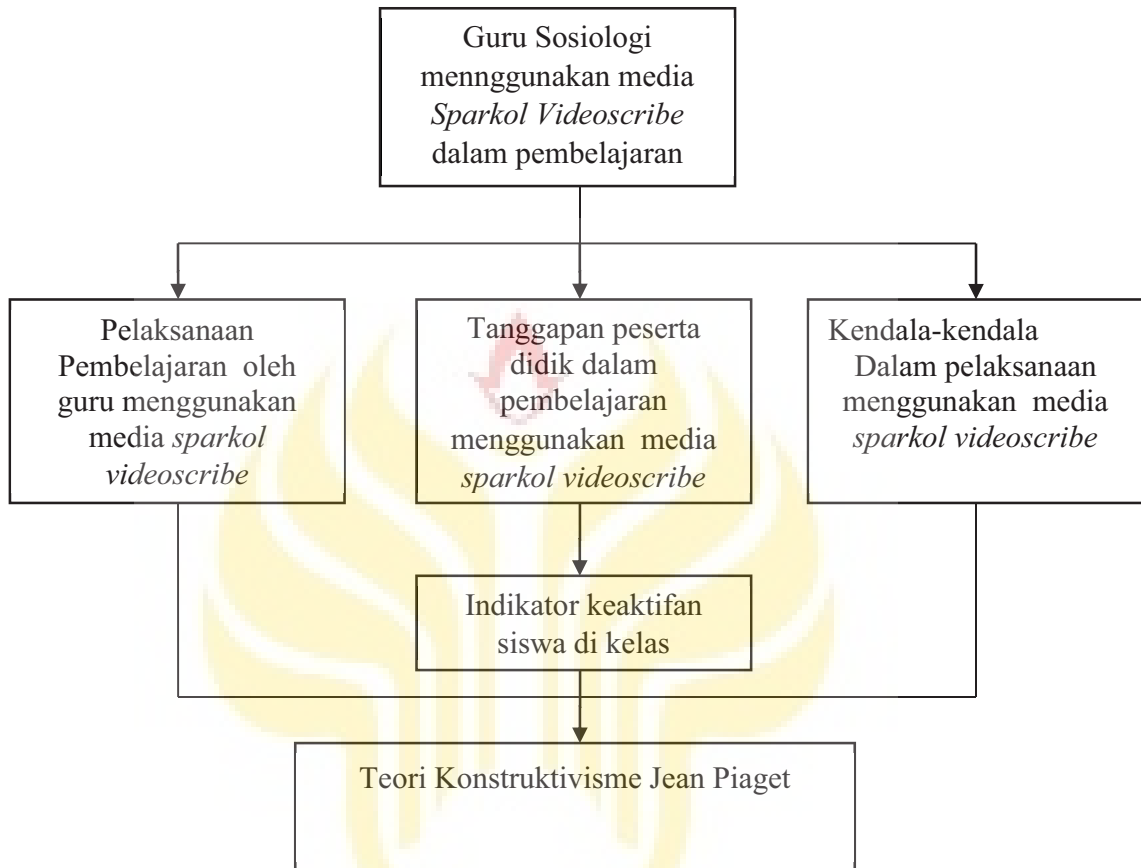
Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berkaitan dengan berbagai faktor yang saling terkait dalam pembelajaran Sosiologi antara lain guru, siswa, dan media pembelajaran. Guru mempunyai peran penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik sehingga

dapat mudah diingat oleh siswa. Proses pembelajaran sangat diperlukan adanya strategi yang mampu membangkitkan rasa antusiasme siswa agar tidak merasa bosan dan jenuh. Tidak hanya sekedar mereka mendengar informasi dari alat indra telinga, namun alat indera yang lainnya pun bisa mereka terima.

Kurikulum 2013 menuntut harus menggunakan penggunaan media dalam pembelajaran Sosiologi hal ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan media yang interaktif, bahwa informasi bisa secara maksimal, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Sehingga pembelajaran yang diharapkan tercipta untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penggunaan pembelajaran menggunakan media *Sparkol videoscribe* memiliki karakteristik yaitu siswa tertarik dalam kegiatan pembelajaran karena media adalah baru sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan baik khususnya keaktifan peserta didik, keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, dan juga dapat mengembangkan karakter peserta didik.

Kerangka berfikir dalam menggunakan media *Sparkol Videoscribe* terhadap keaktifan peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 3 Pekalongan dapat digambarkan sebagai berikut:



Bagan 1: Kerangka Berpikir

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* di SMA Negeri 3 Kota Pekalongan terdiri perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Perencanaan yang dilakukan oleh guru Sosiologi sebelum melakukan pembelajaran menggunakan dengan media *Sparkol Videoscribe* guru mempelajari langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Untuk pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan tiga tahap yaitu apersepsi, kegiatan inti dan penutup. Selain itu guru juga melakukan tanya-jawab sebagai cara untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe*. Evaluasi dilakukan ketika pembelajaran sudah selesai, hal yang dinilai yaitu penilaian aspek pengetahuan. Tidak semua materi dapat menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* untuk menyampaikan materi pembelajaran, seperti materi metode penelitian sosial. Karakteristik yang muncul ketika media *Sparkol Videoscribe* diterapkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran Sosiologi, namun media memiliki kelemahan yaitu tidak bisa digunakan untuk model pembelajaran tanya jawab karena peserta didik yang memiliki kekurangan kognitif semakin kurang.

2. Tanggapan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dapat berupa tanggapan positif maupun negatif. Tanggapan positif dari peserta didik yaitu media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat menjadikan peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran Sosiologi, peserta didik lebih diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya. Sedangkan Tanggapan negatif dari peserta didik yaitu pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* tidak selalu membuat semua peserta didik aktif karena penggunaan media baru beberapa peserta didik masih kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya.
3. Kendala-kendala yang dialami oleh guru dan peserta didik dalam pelaksanaan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* yaitu kesiapan dalam pelaksanaan pembelajaran dan keterbatasan alokasi pembuatan media pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka saran yang diberikan adalah sebagai berikut :

1. Bagi guru perlu mengembangkan pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* , bagaimana prosesnya dan apa keunggulan dan kelemahannya. Selain itu untuk penilaian kelas oleh guru pada saat pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* sangat diperlukan untuk memotivasi kemampuan berfikir dan komunikasi peserta didik di kelas.

2. Bagi peserta didik diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran terlebih untuk proses tanya-jawab, karena dengan proses ini memberikan manfaat bagi peserta didik untuk menumbuhkan kemampuan berfikir dalam komunikasi terlebih memahami materi sehingga diharapkan nantinya apabila dalam lingkungan sosial peserta didik mampu menghadapi dan memecahkan masalah kesehariannya dalam masyarakat. Pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* harus lebih mengaktifkan proses menganalisa materi dengan cara tanya-jawab agar peserta didik lebih berani untuk aktif menyampaikan gagasannya. Pembelajaran Menggunakan media *Sparkol Videoscribe* hendaknya dapat diterapkan pada materi pelajaran lain. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan kemampuan berpikir peserta didik dalam pembelajaran.
3. Permasalahan mengenai jam pembelajaran yang tinggi, guru melakukan manajemen waktu yang baik dimana pembuatan perangkat pembelajaran dilakukan pada waktu sebelum kalender pendidikan dimulai sehingga guru tidak memiliki masalah ketika melakukan proses pembelajaran di kelas, lebih dari itu guru juga berkonsultasi dengan teman guru Sosiologi se-Kota Pekalongan melalui forum MGMP agar mengetahui permasalahan satu sama lain mengenai pembelajaran dan untuk mencari solusi dari permasalahan yang dialami.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Sani, Ridwan. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum. 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- A.M Sardiman. 2009. *“Interaksi dan motivasi belajar mengajar”*. Jakarta : PT Rajawali Pers
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Asyari, Marhaman. 2016. *“Improving critical thinking skills through the integration of problem based learning and group investigation”*. *International journal for lesson and learning stuies*. Vol. 5 no. 1 tahun 2016
- Azhar Arsyad .2006. *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Damsar. 2012. *“Pengantar Sosiologi Pendidikan”*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Hermawan, Asep Herry. 2007. *Media Pembelajaran Sekolah dasar*. Bandung: UPIPRESS
- Jeanne, Ellis Comrod. 2008. *Psikologi pendidikan*. Erlangga: Jakarta
- Moleong, L. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Posdakarya
- Munib, Ahmad. 2011. *“Pengantar Ilmu Pendidikan”*. Semarang :Pusat pengembangan MKU dan MKDK LP3 UNNES
- Nugrahaeni Ekowardhani, dkk. 2016. *“Learning media using wayang wong to introduce local wisdom of javanese culture for the foreign learners”*. Vol. 7 ISSN 2231-4172 issue 3 juli 2016
- Rosmawar, Siti. 2016. *“Pengaruh Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sdn Cot Meuraja Aceh Besa”*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*. Volume 1 Nomor 1, 168-174 Agustus 2016.
- Rifai dan Catharina. 2011. *Psikologi pendidikan*. UNNES Press : Semarang

- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono.2012. “*Sosiologi Suatu Pengantar*”. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2010. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*”. Bandung : Alfabeta
- Sumarni.2014. “Meningkatkan kemampuan guru melalui pengembangan media pembelajaran”.*Jurnal penelitian tindakan sekolah dan kepengawasan*. Vol. 1 ISSN 2355-9683 Nomor 1 tahun 2014 (Edisi khusus)
- Syahbani, Nispi. 2013. “Pendayagunaan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam”. *Jurnal AT-TA’LIM*. Vol. 4 Tahun 2013
- Widhyahering, Evy Tri,dkk. 2013. “A Drama Textbook With Sociodrama Method (Research And Development In English Education Study Program, Teacher Training And Education Faculty In Central Java, Indonesia)”. *Journal of Arts, Science & Commerce*. Vol.–IV, Issue– 4(1), Oct. 2013

Sumber tambahan :

[https:// mohammad novan wordpr .wordpress. com /2016/05/02/ sparkol-videoscribe -video -animasi -keren -dengan -sparkol/](https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/) . Diakses pada tanggal 29 januari 2017 pukul 20.00 WIB.

1. Untuk menghilangkan atau menghapus elemen pada video
2. Untuk mengkopi sebuah elemen tertentu
3. Untuk mengunci bidikan atau sorotan pada layar
4. Untuk menghapus bidikan atau sorotan pada layar

Sumber :

<http://www.wirahadie.com/2016/05/cara-membuat-video-scribe-dengan-aplikasi-sparkol.html> di akses pada tanggal 21 Agustus 2017 pukul 01.56 WIB.

