

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Menurut Suryadi (2020: 13-15) “Kata media berasal dari kata latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah tengah, perantara, atau pengantar. Media sering kali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal dalam proses pembelajaran. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi”.

“Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin *medium* (antara). Istilah ini menunjuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulasi*), (benda-benda), dan orang-orang”.

“Media pembelajaran meliputi alat yang secara spesifik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Sumber belajar terdiri dari sumber-sumber yang mendukung proses pembelajaran siswa termasuk sistem penunjang, materi dan lingkungan pembelajaran. Sumber belajar mencakup segala yang tersedia untuk membantu individu belajar dan menunjukkan ke-amanan dan kompetensinya”.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas dapat terlaksana dengan baik dan pesan yang ingin

disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

Menurut Nurseto (2011:21) fungsi media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- b. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- c. Mempercepat proses belajar.
- d. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

2. Media Pembelajaran Audio-Visual

Menurut Azhar (2017:31) menjelaskan bahwa “Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif “

Media Audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua karakteristik tersebut. Selanjutnya media audio-visual dibagi dua yaitu: a) Audio-visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film bingkai suara, dan cetak suara; b) audio-visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette*. Pembagian lain dari media audio-visual adalah: a) audio-visual murni,

yaitu baik unsur suara maupun gambar berasal dari satu sumber seperti film video *cassette*; b) audio-visual tidak murni, yaitu yang unsur suara dan unsur gambar berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya dari *slide* proyektor dan unsur suaranya bersumber dari *tape recorder* (Haryoko, 2009:3).

Audio-visual pembelajaran berbasis teknologi dapat digunakan sebagai sarana alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, dikarenakan beberapa aspek antara lain :

- a. Mudah dikemas dalam proses pembelajaran,
- b. Lebih menarik untuk pembelajaran,
- c. Dapat di edit (diperbaiki).

Dengan memanfaatkan teknologi komputer diharapkan bahwa audio-visual pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik termasuk visualisasi materi bahan ajar, sehingga lebih menarik di kalangan peserta didik.

3. Pengertian *Sparkol Videoscribe*

Videoscribe Sparkol adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh *sparkol* (Salah satu perusahaan yang ada di Inggris). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, *software* ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. *Videoscribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.

Sparkol videoscribe merupakan aplikasi berbasis *web* yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan musik

yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa *videoscribe sparkol* adalah perangkat lunak yang bertalar putih yang berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sebuah program animasi yang kemudian dikembangkan menjadi salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan agar lebih menarik bagi peserta didik dan penggunaannya pun sangat cepat dan mudah.

Peralatan minimal yang dibutuhkan untuk menunjang *Sparkol Videoscribe* sebagai berikut:

a. Kebutuhan Dasar:

Prosesor : 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*.

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan *videoscribe sparkol* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Menurut Air (2014:23), kelebihan *video scribe sparkol*:

- 1) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- 2) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.

- 3) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.
- b. Menurut Sadiman (2012:75), mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu:
- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
 - 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain,
 - 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
 - 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Dari penjelasan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaran maka akan sangat bijaksana jika dalam penggunaannya kita menggunakan pemikiran yang matang. Di samping manfaatnya yang sangat besar bagi peserta didik karena mampu untuk meningkatkan gairah belajar mereka dengan menggunakan teknologi gabungan (audio visual dan komputer) tidak bisa pula dikesampingkan bahwa dalam menggunakan media ini membutuhkan peralatan yang lengkap dan bisa saja menggunakan biaya yang relative mahal jika dibandingkan dengan menggunakan media cetak saja. Selain itu, dibutuhkan pula aliran listrik pastinya, yang mana kita tidak bisa pastikan bahwa semua sekolah menyediakannya apalagi tempat kita mengajar adalah sekolah terperncil atau berada di pelosok negeri.

4. *Flowchart*

Flowchart merupakan bagan (*chart*) yang mengarahkan alir (*flow*) di dalam prosedur atau program sistem secara logika. *Flowchart* adalah cara untuk menjelaskan tahap-tahap pemecahan masalah dengan merepresentasikan simbol-simbol tertentu yang mudah dipahami, mudah digunakan dan standar (Syamsiah, 2019:87).

a. Jenis-jenis *Flowchart*

Ada Beberapa jenis *Flowchart* diantaranya :

1) *Flowchart* Sistem

Flowchart sistem ini juga dikenal sebagai bagan alur sistem dimana merupakan bagian yang akan menunjukkan proses pekerjaan di dalam sebuah sistem. Bagan ini sendiri memiliki tugas untuk menggambarkan arus pekerjaan secara detail dan menyeluruh.

2) *Flowchart* Skematik

Jenis *flowchart* yang satu ini mungkin akan kelihatan sama seperti *flowchart* sistem. Hal ini tidak lain karena kedua jenis *flowchart* ini memiliki fungsi untuk menggambarkan prosedur atau proses di dalam sebuah *system*.

3) *Flowchart* Dokumen

Jenis *flowchart* yang satu ini juga di kenal dengan sebutan *flowchart* formulir. *Flowchart* ini sendiri memiliki fungsi untuk menggambarkan proses dari sebuah laporan atau pun formulir.

4) *Flowchart* Program

Flowchart Program ini adalah bagan alir yang menggambarkan tahapan di dalam proses sebuah program. Jenis *flowchart* ini merupakan produk turunan dari *flowchart* sistem. Kehadiran *flowchart* ini ternyata dapat memudahkan untuk melakukan analisis sistem dan programmer.

5) *Flowchart* Proses

Jenis *flowchart* yang terakhir adalah *flowchart* proses. *Flowchart* ini sendiri juga banyak digunakan di dalam sektor industri ataupun analisis sistem. Fungsi dari *flowchart* ini adalah digunakan untuk melihat prosedur yang terdapat pada suatu proses produksi.

b. Fungsi-fungsi *Flowchart*

- 1) Digunakan untuk merancang proyek baru
- 2) Dapat mengelola alur kerja
- 3) Membantu anda untuk mendokumentasikan setiap proses

c. Alat Bantu Perancangan Aliran Aplikasi Multimedia

1) Struktur Linier

Struktur yang paling sederhana dalam mendesain aliran aplikasi multimedia adalah struktur linier. Layar pertama pada yang berisi obyek multimedia akan muncul. Klik *mouse* berikutnya, maka akan muncul layar selanjutnya. Dalam navigasi ini hanya bisa maju dan mundur saja.

2) Struktur Menu

Obyek dalam menu ditunjukkan dalam garis-garis *hypertext*, *grafik*, audio, video dan animasi atau kombinasi dari kelima obyek tersebut. Untuk memilih menu dilakukan dengan cara mengklik menu yang diinginkan secara bebas tanpa harus berurutan.

3) Struktur Hierarki

Merupakan struktur seperti tangga atau pohon, masing-masing obyek menyediakan menu pilihan yang menonjolkan lebih banyak menu dengan lebih banyak pilihan.

4) Struktur Jaringan

Bentuk struktur jaringan merupakan desain yang paling kompleks. Obyek dapat terhubung dengan banyak obyek lain dalam setiap arah. Rancangan dengan struktur ini dapat meminimalkan penggunaan klik pada *mouse*.

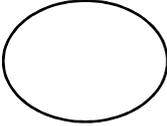
5) Struktur *Hibrid*

Dalam pembuatan rancangan aplikasi multimedia seringkali digunakan lebih dari satu struktur agar *user* lebih leluasa dalam melakukan navigasi. Kombinasi dari beberapa struktur seperti struktur linier, struktur menu, struktur hierarki, struktur jaringan.

d. Simbol-simbol yang terdapat pada *Flowchart*

Flowchart sendiri di susun dengan simbol-simbol yang biasa digunakan dalam pembuatan *Flowchart* adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Symbol Dalam Pembuatan *Flowchart*

1)	 <p><i>Symbols arus</i></p>	<p><i>Symbols arus</i> : merupakan <i>symbols Flowchart</i> berfungsi untuk menghubungkan antara <i>symbols</i> satu dengan <i>symbols</i> yang lain atau menyatakan jalan arus dalam suatu proses.</p>
2)	 <p><i>Symbols Titik Terminal</i></p>	<p><i>Symbols Titik Terminal (Terminal Point Symbols)</i> Terminal point symbol : merupakan <i>symbols flowchart</i> berfungsi sebagai permula (<i>Start</i>) atau (<i>Stop</i>) suatu kegiatan.</p>
3)	 <p><i>Symbols One</i></p>	<p><i>Symbols One Connector</i> : <i>symbols</i> berfungsi masuk atau penyambung proses dalam lembar/ halaman yang sama.</p>
4)	 <p><i>Symbols Dokumen</i></p>	<p><i>Symbols Dokumen</i> : <i>Symbols</i> yang menyatakan <i>Input</i> berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau <i>Output</i> dicetak kertas</p>

6)	 <i>Symbols</i>	<i>Symbols Process</i> : merupakan penghubung halaman pada halaman yang berbeda
7)	 <i>Symbols Manual Operation</i>	<i>Symbols Manual Operation</i> : <i>Symbols</i> yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
12)	 <i>Symbols Input-Output</i>	<i>Symbols Input-Output</i> : <i>Symbols</i> yang menyatakan proses <i>Input</i> dan <i>Output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.

5. StoryBoard

a. Pengertian

Menurut Suyanto (2003), *storyboard* merupakan serangkaian sketsa (gambaran kartun) yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia.

Salah satu keuntungan membuat *storyboard* adalah dapat membuat pengembang memahami perubahan dalam alur cerita dari media yang akan dikembangkan. Selain itu *storyboard* dapat dijadikan sebagai panduan dalam mengembangkan media. Dalam membuat *storyboard*, perlu dibuat terlebih dahulu cakupan *storyboard* dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan dalam grafik dan visual.

b. Fungsi Storyboard

Fungsi umum dari Storyboard yakni sebagai suatu konsep dan ungkapan yang kreatif dalam menyampaikan ide atau gagasan. Pada

Storyboard juga seseorang dapat menambahkan arahan-arahan seperti arahan audio, letak atau arahan informasi lainnya.

c. Tujuan *Storyboard*

- 1) Sebagai panduan bagi orang-orang yang terlibat didalamnya.
- 2) Memungkinkan seorang pembuat untuk mempresvisualisasikan ide-idenya.
- 3) Menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita.

B. Mata Pelajaran Logika dan Digital Informatika

1. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan satu teknis yang mencakup pengambilan, pemrosesan dan penyampaian informasi. Teknologi informasi dan komunikasi sendiri dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

- a. Teknologi informasi yaitu alat atau media yang digunakan untuk mengolah informasi contohnya komputer.
- b. Teknologi komunikasi yaitu alat atau media yang digunakan untuk memindahkan atau menyampaikan informasi dari sumber ke penerima, contohnya televisi atau *handphone*.

Sehingga secara keseluruhan teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai segala kegiatan yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi, pengolahan, pemindahan dan penyampaian informasi menggunakan suatu media.

a. Aplikasi Pengolah Kata

Microsoft word merupakan salah satu perangkat lunak pengolah kata yang masih satu keluarga dengan *Microsoft Office*. Sejauh ini *Microsoft word* merupakan salah satu aplikasi pengolah kata yang banyak digunakan di hampir semua bidang pekerjaan. Pada *Microsoft word* kita dapat membuat dokumen, baik dokumen formal maupun

non formal dengan sangat mudah. Fitur-fitur dasar yang terdapat dalam *workspace microsoft Word 2013* digunakan pada sistem operasi *windows*.

1) *Fitur Dasar Office Word*

No	G	Fitur	Fungsi
----	---	-------	--------

a

m

b

a

r

2

.

1

L

a

y

o

u

t

Microsoft Word

1.	<i>Title Bar</i>	Menampilkan nama dokumen yang sedang dibuka
2.	<i>Quick Access Tolbar</i>	Kumpulan tombol diantaranya <i>home</i> , <i>save</i> (menyimpan), <i>undo</i> (mengembalikan tindakan yang sudah dilakukan sebelumnya), dan <i>repeat typing</i> .
3.	<i>Window Management</i>	Kumpulan tombol diantaranya <i>windows help</i> , <i>Ribbon display</i> , <i>minimize</i> (meminimalkan halaman dokumen), <i>maximize</i> (memperbesar tampilan dokumen) dan <i>close</i> (menutup dokumen).
4.	<i>Ribbon</i>	Kumpulan <i>tab</i> yang berisi tentang <i>home</i> , <i>insert</i> , <i>design</i> , dan lain-lain.
5.	<i>Group Ribbon</i>	Kumpulan <i>tab</i> yang berisi beberapa kelompok perintah seperti <i>font</i> , <i>paragraph</i> , dan <i>style</i> .
6.	<i>Ruller</i>	Mempermudah dalam menyesuaikan dokumen menjadi lebih presisi.
7.	<i>Scroll Bar</i>	.Menggeser tampilan halaman ke atas bawah maupun kanan dan kiri.
8.	<i>Workspace</i>	Tempat menuliskan dan menampilkan tulisan yang anda buat.
9.	<i>Page View</i>	Kumpulan tombol yang berisi <i>read more</i> (menampilkan <i>mode</i> baca), <i>Print Layout</i> (tampilan <i>standart</i>

T a b e l		dokumen), <i>Webpage layout</i> (menampilkan dokumen ke <i>mode website/situs</i>), dan <i>zoom control</i> (digunakan untuk memperbesar maupun memperkecil tampilan dokumen).
10. . 2 F i t u r	Status Bar	Kumpulan tombol yang berisi <i>page number in document</i> (menampilkan halaman yang sedang aktif dari beberapa halaman dokumen), <i>number of words indocument</i> (menunjukkan jumlah kata yang ditulis dalam dokumen), <i>proofing check</i> (memeriksa ejaan yang salah dalam dokumen).

Microsoft Word

Dengan adanya fitur-fitur tersebut anda bisa memanfaatkan diantaranya:

a) *Font dan Paragraf*

Pada *tab Home* anda akan menjumpai *ribbon font* dan *ribbon paragraph*. *Ribbon font* berisi sekumpulan menu yang dapat anda gunakan untuk merubah dan memodifikasi tulisan, sedangkan pada *ribbon paragraph* terdapat sekumpulan menu yang dapat anda gunakan untuk mengatur tata letak, jarak dan penomoran pada *paragraph*.

1. *Font*

Pada menu *font* terdapat beberapa menu dengan masing-masing fungsi, antara lain :

- a. *Font* digunakan untuk memilih jenis huruf yang akan anda gunakan.

Gambar 2.2 Menu *Font*.

- b. *Superscript* digunakan untuk pemformatan huruf yang ditulis lebih kecil dan terletak sedikit ke atas.

Gambar 2.3 Menu Pemformatan *Text*.

2. *Paragraph*

Gambar 2.4 Menu Paragraf

Contoh dari menu *paragraph*, yaitu:

- a. *Numbering* digunakan untuk memberikan nomor pada

kalimat atau *paragraph*.

Gambar 2.5 Menu Numbering

- b. *Justify* digunakan untuk membuat posisi teks atau *paragraph* menjadi rata kanan kiri.

Gambar 2.6 Menu Tata Letak Paragraf

2) *Insert*

Di dalam menu insert dapat membuat beberapa pekerjaan diantaranya adalah:

- a) *Table* (Membuat dan memodifikasi tabel).

Tabel biasanya digunakan untuk menyajikan data dalam bentuk lajur kolom dan baris secara berurutan.

1. Membuat *table*.

Gambar 2.7 Membuat Tabel.

Gambar 2.8 Menambah Baris dan Kolom pada Tabel.

2. Menggabungkan *Cell*, Menggabungkan *cell* adalah menggabungkan dua atau lebih *cell* menjadi satu.

Gambar 2.9 Menggabungkan *cell*.

3. *Style Table*, *Style table* dapat digunakan untuk

mempercantik *table* agar terlihat lebih menarik.

Gambar 2.10 Menu *Design* Tabel.

4. Menyisipkan Ilustrasi. Pada *microsoft word* untuk menyisipkan berbagai macam ilustrasi seperti *pictures*, *online pictures*, *shapes*, *smartart graphic*, *chart*, dan *screenshot* dapat dilakukan di *tab insert*.
 - a) Menyisipkan gambar.

Gambar 2.11 *Insert Picture.*

b) *Header, Footer, Page Number.*

- 1) *Header dan Footer*, merupakan catatan yang terdapat di atas dan dibawah dokumen.

Gambar 2.12 *Insert Header*

Gambar 2.13 *Insert Page Number*

2) *Page Layout*

Saat kita membuat suatu pekerjaan dalam dokumen *microsoft word* maka ada beberapa hal yang harus anda ketahui diantaranya *margin*, orientasi kertas, ukuran kertas dan lain-lain.

- a) *Margins, margin* digunakan untuk menentukan ukuran tepi kanan kiri, atas dan bawah pada kertas.

Gambar 2.14 *Margin*.

Gambar 2.15 *Custom Margin*.

- b) *Orientation*, digunakan untuk mengatur posisi kertas, bisa

portrait atau *landscape*.

Gambar 2.16 Menu *Orientation*.

3) *Fitur Lanjutan Microsoft Word.*

a) *References.*

Gambar 2.17 *Ribbon References.*

Salah satu fungsi dari menu *references* adalah membuat sebuah daftar isi menggunakan *fitur Table Of Contents*.

1. *Table Of Contents* digunakan untuk membuat daftar isi dari garis besar isi dokumen yang telah anda buat.

Gambar 2.18 Jenis *Heading*

Gambar 2.19 Penempatan *Heading* Daftar Isi.

Gambar 2.20 Pemilihan Untuk Daftar Isi.

C. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Erlia Dwi Pratiwi, Sri Latifah, Mukarramah Mustari pada tahun 2019 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Sparkol Videoscribe*”. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran dan mengetahui kualitas produk yang telah dikembangkan 86,70% penilaian ahli media kategori sangat layak, 84,26% ahli materi kategori sangat layak, 93,60% respon dosen kategori sangat layak dan 96,00% respon mahasiswa kategori sangat layak pada media pembelajaran fisika berbasis *sparkol videoscribe* pokok bahasan kinematika gerak di perguruan tinggi.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Indyra Fransisca, Mintohari pada tahun 2018 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD”. Hasil penelitian ini adalah media *Videoscribe* yang layak, dilihat dari persentase validasi materi sebesar 90,38%, persentase validasi media sebesar 88,33% serta hasil angket siswa pada skala kecil dan skala besar berturut-turut sebesar 93,16% dan 95,41%. Berdasarkan hasil post-test dan pre-test, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. pada uji skala kecil terdapat peningkatan dari 60,0 menjadi 71,6 sedangkan dalam uji skala besar terdapat peningkatan dari 68,8 menjadi 80,8. Dan hasil dari uji hipotesis dengan uji t-test menggunakan SPSS versi 25 diperoleh Sig (2 tailed) $0,019 < 0,05$ menyimpulkan bahwa H_0 ditolak menunjukkan bahwa media mempengaruhi hasil belajar siswa dan dikatakan dalam kategori efektif.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Asih Nur Azizah pada tahun 2018 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Dalam

Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta”. Hasil analisis data menunjukkan media yang dikembangkan layak digunakan, dilihat dari validasi ahli media 88,2% (sangat baik) dan ahli materi 91,3% (sangat baik). Kemudian hasil angket siswa 0,76 (tinggi) dan hasil angket guru 0,75 (tinggi). Kesimpulannya, media pembelajaran *sparkol videoscribe* layak dijadikan media pembelajaran dan mampu meningkatkan minat belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Rusmawati pada tahun 2019 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar”. Hasil pengujian oleh validasi ahli menunjukkan bahwa valid digunakan. Subjek penelitian pengujian kepraktisan adalah 30 responden. Keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi valid, praktis dan efektif serta sangat layak untuk digunakan pada situasi dan kondisi pembelajaran mahasiswa FKIP Unismuh Makassar.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Rega Widya Parastri, Harti pada tahun 2021 tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xii Bdp Di SMK Negeri 1 Boyolangu Tulungagung”. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi diperoleh 85%, ahli media 82%, sehingga video animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* pada kompetensi dasar menerapkan prosedur perawatan produk yang akan didisplay memperoleh nilai keseluruhan 83,5% dengan kriteria sangat layak. Hasil uji coba kelas kecil didapatkan nilai persentase berjumlah 87,37% sedangkan uji coba kelas besar 93,83%.