

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PROGRAM
VIDEO SCRIBE SPARKOL PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KELAS XI DI SEKOLAH MENENGAH ATAS**

Kholidin

Alumni Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya

E-mail : kholidin.mr@gmail.com

Hudaidah, Sani Safitri

Dosen Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Unsri

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Video Scribe Sparkol* pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas” memuat data mengenai peninggalan Islam di kota Palembang, Masjid Agung Palembang. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck. Langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut (1) Analisis Kebutuhan, (2) Tahapan Desain, dan (3) Tahapan Pengembangan dan Implementasi. Kevalidan media pembelajaran dinilai oleh tiga tim ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Kevalidan materi memiliki nilai sebesar 4,13 dengan kategori valid, kevalidan media sebesar 4,30 dengan kategori sangat valid, dan kevalidan desain pembelajaran sebesar 4,53 dengan kategori sangat valid. Penelitian pengembangan ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas XI.3 SMA Negeri 1 Tanjung Batu. Efek potensial penggunaan media terlihat dari hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* pada tahap uji coba lapangan dengan hasil rata-rata *pretest* yaitu 44,3 dengan kategori sangat rendah dan kemudian rata-rata *posttest* yaitu 89,6 dengan kategori baik. Terjadi peningkatan sebesar 45,3% dan nilai gain 0,81 jika $0,81 \geq 0,7$ maka termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* pada materi Masjid Agung Palembang telah berhasil diterapkan dan memiliki nilai validitas dan memiliki dampak efektifitas.

Kata Kunci : *Video Scribe Sparkol*, Media pembelajaran, pengembangan, Hannafin and Peck, validitas, dan efektifitas.

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang mengutamakan pentingnya pendidikan untuk kemajuan masyarakatnya. Dengan adanya pendidikan ini maka manusia atau

seseorang dapat mempunyai pengetahuan, kemampuan, dan sumber daya manusia yang tinggi. Hal-hal tersebutlah menjadi salah satu modal

untuk bertahan dan bersaing di era modern seperti sekarang ini.

Berdasarkan undang – undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan mendefinisikan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan masyarakat, bangsa dan negara. Oleh karena itu, sekolah sebagai lembaga yang dibentuk atau dirancang untuk memfasilitasi dan mengarahkan seseorang untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya, dalam aspek pengetahuan, aspek keterampilan, maupun sikap melalui proses pembelajaran di sekolah.

Masa kini konsep pendidikan harus didominasi oleh peserta didik atau *student centre*, berbeda dengan dulu yakni *teacher centre*. Peserta didik diberikan kesempatan untuk berinteraksi di dalam kelas dengan sumber belajar maupun dengan teman sekelas. Peserta didik diharuskan dapat melakukan analisis dan menyimpulkan pembelajaran.

Di dalam proses pemberian informasi antara guru dan peserta didik hanya melalui bahasa verbal sebagai media utama dalam penyampaian materi belajar dapat menimbulkan ketergantungan pada guru sebagai sumber belajar, selain itu dapat menimbulkan verbalisme, hal ini dikarenakan peserta didik tidak mengalami atau melihat langsung materi yang diajarkan. Jika kita melihat kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Dale yang menggambarkan bahwa jika peserta didik mengalami langsung pembelajaran yang ia pelajari akan semakin konkret dan akan semakin banyak pengalaman belajar yang didapat oleh peserta didik. Tetapi sebaliknya jika peserta didik hanya sebagai peserta didik yang hanya mendengar dan mendapatkan pembelajaran dari seorang guru atau didalam kelas guru adalah pusat pembelajaran bukan peserta didik yang mengamati langsung atau mengalami langsung apa yang ia pelajari maka semakin dikit pula pengalaman yang didapatnya dari sebuah proses pembelajaran (Sanjaya, 2008 : 198).

Maka untuk mengatasi permasalahan di atas, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang tepat, karena media pembelajaran

merupakan alat bantu atau perantara penyampaian pelajaran yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan dan juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungan, Dan melalui media pembelajaran guru dapat menampilkan kepada peserta didik benda-benda yang tidak dimungkinkan untuk di bawah kedalam kelas, selain itu juga mengatasi untuk melihat benda – benda yang terlalu kecil.

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media secara maksimal, maka peserta didik akan mampu menyerap segala pesan yang disampaikan, belajar lebih banyak menyerap sesuatu yang dipelajari dengan lebih baik, serta meningkatkan penampilan dan menggunakan keterampilan sesuai dengan tujuan proses belajar dan mengajar (Indriana, 2011:23).

Di dalam proses pembelajaran di sekolah media pembelajaran dapat digunakan pada seluruh mata pelajaran,

khususnya mata pelajaran sejarah. Karena pada mata pelajaran sejarah didalam proses pembelajaran dan materinya tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun diskusi tetapi juga perlunya bantuan media pembelajaran untuk menampilkan benda-benda yang tidak dimungkinkan dibawah di dalam kelas dan kemudian juga untuk menampilkan video-video mengenai pembelajaran sejarah.

Hasil yang didapat dari wawancara dengan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung batu, didalam proses pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran sejarah mereka mengungkapkan kebanyakan hanya menggunakan *power point* jarang sekali guru menggunakan media terbaru di dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran baru supaya adanya proses pembelajaran interaktif, yang bisa menarik minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang baru di zaman modern seperti ini membuat peserta didik cenderung bosan dengan media yang lama sehingga membuat peserta kurang aktif di dalam

proses pembelajaran. Inilah yang menjadi fokus peneliti untuk membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar peserta didik serta diharapkan lebih aktif dan mudah memahami setiap proses pembelajaran.

Penelitian ini memfokuskan pada materi peninggalan Islam di Palembang, yang dalam penyampaian materi ini guru tidak hanya menyampaikan materi lewat metode ceramah atau diskusi kelompok, tentunya dalam penyampaian materi ini guru memerlukan media pembelajaran yang dapat menunjang dan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi yang disampaikan. seperti dalam materi peninggalan Islam di Palembang peserta didik tidak hanya mendengarkan dari guru tetapi peserta didik akan lebih memahami dan mengetahui peninggalan dari Islam di Palembang harus melihat benda-benda dari peninggalan tersebut.

Untuk mengatasi hal tersebutlah dibutuhkan pengembangan media pembelajaran untuk dapat membantu menyajikan benda-benda atau peninggalan Islam di Palembang ke dalam kelas supaya peserta didik mengetahui dan mengamati langsung bagaimana peninggalan Islam di Palembang tersebut. Penelitian pengembangan adalah metode

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk di bidang pendidikan dapat berupa metode mengajar, media pendidikan dan lain-lain

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah *VideoScribe Sparkol*. *Video Scribe Sparkol* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. *Video Scribe Sparkol* 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 diatas yang menunjukkan bahwa masih kurangnya pemanfaatan media di dalam proses pembelajaran, dan juga sulitnya menampilkan benda-benda peninggalan sejarah kedalam kelas. Oleh sebab itulah peneliti tertarik untuk membuat skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas”.

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah 1) Bagaimana mengembangkan

media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di sekolah menengah atas yang valid dan memiliki dampak efektifitas?

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di sekolah menengah atas yang valid dan memiliki dan efektifitas.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti (Warsita, 2008:62). Sedangkan menurut Good dan Brophy (dalam Thobroni, 2011:17) belajar adalah proses yang terjadi secara internal di dalam individu dalam usahanya memperoleh hubungan – hubungan baru (*new association*). Hubungan-hubungan baru tersebut dapat berupa antara perangsang-perangsang, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi. Selanjutnya menurut Wina Sanjaya belajar adalah proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif baik

perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik (Sanjaya, 2010: 229).

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang pengertian belajar diatas, dapat di simpulkan bahwa belajar adalah proses yang dialami seseorang yang dapat mempengaruhi tingkah laku yang dilakukan yang secara terus – menerus untuk memperoleh hubungan baru berdasarkan pengalaman yang dia peroleh.

Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami siswa (Siregar, 2010: 12). Sedangkan menurut Miarso (dalam Yamin, 2011: 70) pembelajaran merupakan sesuatu usaha yang disengaja, bertujuan, terkendali, agar orang lain belajar atau terjadi perubahan secara relatif menetap pada diri orang lain. Usaha tersebut dilakukan oleh seseorang/ sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Sedangkan berdasarkan Undang – undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan (Dirman, 2014: 7).

Berdasarkan pengertian pembelajaran yang disampaikan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kondisi yang diciptakan secara sengaja dan sadar melalui suatu kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk terjadinya perubahan didalam seseorang individu.

Pengertian Pembelajaran Sejarah

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefenisikan kata *pembelajaran* berasal dari kata *ajar* yang bearti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau diturut, sedangkan *pembelajaran* bearti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau mahluk hidup belajar (Thobroni, 2011:18). Menurut Hassan (dalam Hasan 2012: 8) manfaat belajar sejarah adalah melatih kemampuan berfikir abstrak, kritis, dan analitis; sikap dan pandangan yang lebih menopang kehidupan individual sebagai dirinya dan sebagai warga bangsa; kemampuan memanfaatkan ketelitian

dalam membaca dan merusumuskan informasi dari suatu sumber (apa yang didengar, dibaca, dan dilihat); dan mempersiapkan diri bagi kehidupan yang lebih baik dari masa lalu, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pengertian pembelajaran dan sejarah diatas, dapat ditarik kesimpulan pengertian pembelajaran sejarah adalah proses suatu kegiatan belajar atau mengajarkan peristiwa masa lampau secara struktur berdasarkan waktu yang berpengaruh kepada kehidupan manusia untuk lebih baik lagi.

Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* bersal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah bearti perantara atau pengantar. Menurut Rossi dan Breidle (1979) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat di pakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalahdan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran (Sanjaya, 2008:204).

Selanjutnya menurut Indriana (2011: 47), media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar (*learning experience*) tergantung pada interaksi siswa dengan media. Media yang tepat dan sesuai dengan tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga peserta didik bisa mempertinggi hasil belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi kepada siswa, supaya siswa lebih mudah menerima dan menangkap pesan yang disampaikan oleh guru didalam proses belajar mengajar.

Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasikan seperti beberapa pendapat ahli mengenai jenis-jenis media. Menurut Sanjaya (2008), media dibagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. Media auditif, yaitu media yang dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Seperti film slide, foto, lukisan, gambar.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik, sebab mengandung kedua jenis media pertama dan kedua.

Pengertian Media *Video Scribe Sparkol*

Video Scribe 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. Menurut Sparkol *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 (Air, 2014: 3). Menurut Sutrisno (2016: 2) *VideoScribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah.

Whiteboard animation video dikenal dengan banyak nama lain, seperti '*sketch videos*', '*doodle videos*', '*video scribing*' atau '*explainer videos*', meskipun begitu, orang lebih nyaman menyebutnya *whiteboard animation* (animasi papan tulis). *Whiteboard animation* (animasi papan tulis) adalah di mana seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di atas papan tulis, atau mungkin kertas atau kanvas, untuk menggambarkan sebuah skrip tertentu atau narasi (Darmawan, 2014:4)

Menurut pengertian diatas *videoscibe sparkol white board animation* adalah software yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang di sampaikan guru melalui gambar dan audio visual dengan mudah dan merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik. *Video Scribe Sparkol* sebuah media pembelajaran yang dapat memungkinkan menampilkan gambar-

gambar yang tidak dapat disajikan di dalam kelas.

Kelebihan *Video Scribe Sparkol*

Menurut Mayer dalam Air, dkk (2014:23) dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan penggunaan media *video scribe Sparkol* dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:

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.

Adapun menurut Air, Oakland, dan Walter dalam bukunya *Video Scribing How Whiteboard Animation, Will Get You Heard* mengemukakan kelebihan media *video scribe Sparkol*, sebagai berikut:

- a. Ilustrator media *video scrbe sparkol* untuk memarkan hasil karya mereka dalam bentuk video.

- b. Beberapa sekolah menggunakan *video scribe sparkol* untuk membuat sumber belajar lebih menarik.
- c. *Video scribe sparkol* dapat digunakan untuk menstimulus keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis IT.

Wiseman dalam tulisannya artikelnya juga mengemukakan kelebihan *video scribe sparkol*, sebagai berikut :

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik secara lebih dalam dalam proses pembelajaran.
- b. Penggunaan media *video scribe sparkol* dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Smy,*online*)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai kelebihan media *video scribe sparkol* dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihanannya adalah *video scribe sparkol* merupakan program aplikasi yang banyak digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran supaya di dalam proses pembelajaran lebih menarik dan mudah disajikan selanjutnya penggunaan program *video scribe sparkol* dapat meningkatkan stimulus, kreativitas

dan produktivitas peserta didik di dalam proses pembelajaran.

Kelemahan *Video Scribe Sparkol*

Menurut Daryanto (2011:79) mengemukakan beberapa kekurangan media video dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Material, pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sedangkan Sadiman, dkk (2006:75) 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.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas mengenai kelemahan penggunaan video didalam proses pembelajaran dapat disimpulkan yaitu dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah dan didalam proses penampilan video memerlukan peralatan yang kompleks serta pada saat pembuatan video memerlukan waktu yang tidak sedikit.

Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Produk dibidang pendidikan dapat berupa metode mengajar, media pendidikan dan lain-lain (Sugiyono, 2011:407). Menurut Soenarto (dalam Tegeh dkk, 2014: *xii*) penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori.

Hal serupa diungkapkan oleh Borg dan Gall (1983) yang dimaksud dengan model penelitian pengembangan

adalah usaha untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Selanjutnya, penelitian pengembangan didefinisikan sebagai suatu pengkajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk pembelajaran yang harus memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektifitas.

Richey dan Nelson (1996) juga memberikan pengertian pengembangan sebagai proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik. Pengembangan atau sering disebut juga sebagai penelitian pengembangan, dilakukan untuk menjembatani antara penelitian dan praktik pendidikan.

Menurut Gay, Mills, dan Airasian (dalam Emzir, 2008:263) tujuan utama penelitian pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu

proses kajian sistematis untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang digunakan dalam pendidikan. Produk yang dikembangkan/dihasilkan antara lain berupa bahan pelatihan untuk guru, materi ajar, media pembelajaran, soal-soal, dan sistem pengelolaan dalam pembelajaran.

Menurut Santyasa (2009), penelitian pengembangan dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran.
- 2) Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa.
- 3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan

bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik

- 4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas.

Implementasi penelitian ini adalah media video pembelajaran sejarah ini dikembangkan dengan harapan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Macam-Macam Model Pengembangan

a. Model Hannafin dan Peck

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran. Adapun dalam proses pengembangan produk penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang merupakan

model pengembangan yang berorientasi pada produk. Menurut Hannafin dan Peck langkah-langkah pengembangan yang berorientasi pada produk memiliki tiga tahapan atau fase yaitu 1) *Need Assesment/ Analisis kebutuhan*; 2) *Design/ fase desain*; 3) *Development/ fase pengembangan*

b. Model ADDIE

Model yang selanjutnya yaitu model ADDIE (*Analyze, Design, Developmen, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. Model ini disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pelajar.

Model ADDIE terdiri atas lima langkah yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).

c. Model Dick & Carey

Model desain pengembangan Dick & Carey ini merupakan desain pembelajaran yang menggunakan pendekatan sistem terhadap komponen

dasar dalam desain sistem pembelajaran. Komponen-komponen ini harus dijalankan secara sistematis dan menyeluruh yang harus melewati tahapan-tahapan yang telah ditetapkan. Model ini sama halnya dengan model-model yang telah dijelaskan diatas, tetapi model desain Dick & carey ini memiliki komponen yang lebih banyak dari model yang dijelaskan diatas.

Ada sepuluh komponen yang harus dijalankan sebagai langkah dalam penerapan model Dick & Carey yaitu sebagai berikut :

- a. Menganalisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan
- b. Menganalisis pembelajaran
- c. Menganalisis pembelajar dan konteksnya
- d. Menuliskan tujuan unjuk kerja
- e. Mengembangkan instrumen penilaian
- f. Mengembangkan strategi pembelajaran
- g. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran
- h. Merancang dan melaksanakan evaluasi formatif
- i. Merevisi pembelajaran
- j. Merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif

Beberapa model pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli diatas, maka peneliti tertarik menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck, dikarenakan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran. Adapun dalam proses pengembangan produk penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang merupakan model pengembangan yang berorientasi pada produk. Menurut Hannafin dan Peck langkah-langkah pengembangan yang berorientasi pada produk memiliki tiga tahapan atau fase yaitu 1) *Need Assesment/* Analisis kebutuhan; 2) *Design/* fase desain; 3) *Development/* fase pengembangan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian pengembangan dalam pendidikan atau dalam bahasa Inggrisnya *development research* yaitu suatu proses dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg and Gall dalam Setyosari, 2010:222). Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Hannafin dan Peck. Model pengembangan Hannafin dan Peck

merupakan model yang berorientasi pada produk khususnya untuk memproduksi media.

Di dalam penelitian ini, penulis akan melaksanakan penelitian di kelas XI IPS SMA Negeri 1 Tanjung Batu tahun ajaran 2016/2017.

Model pengembangan Hannafin and Pek terdiri tiga tahapan yaitu, tahapan kebutuhan, tahapan desain, dan tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahapan evaluasi, peneliti menggunakan evaluasi Formatif tessmer. Didalam model Tessmer ada lima tahapan yaitu evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert evaluation*), uji coba satu-satu (*one to one evaluation*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Dari kelima langkah model Tessmer tersebut peneliti hanya menggunakan tiga langkah yaitu evaluasi sendiri (*self evaluation*), evaluasi ahli (*expert evaluation*) dan uji coba lapangan (*field test*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research Development*), dengan menggunakan metode pengembangan Hannafin and Peck. Pada tahapan penilaian media

peneliti menggunakan evaluasi Formatif Tessmer, guna menghasilkan media pembelajaran yang valid dan efektif.

Model pengembanagan Hannafin and Peck Terdapat tiga tahapan yaitu tahap analisis kebutuhan (*need assesment*), tahap desain (*design*), dan tahap pengembangan dan implementasi (*development and implementation*). Pada prosedur model pengembangan Hannafin dan Peck di tiap fase perlu diadakan penilaian sebelum ke fase selanjutnya bertujuan untuk mengetahui kesalahan prosedur yang mungkin dilakukan peneliti (Tegeh, dkk. 2014:1).

Pada tahapan analisis kebutuhan (*Need Assesment*) peneliti melakukan pra penelitian yaitu analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang di hadapi oleh peserta didik mengenai pembelajaran sejarah, dengan melakukan wawancara tidak berstruktur kepada peserta didik kelas XI dan guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 1 Tanjung Batu pada hari Senin, 15 Agustus 2016. Hasil wawancara tersebut adalah peserta didik kurang memahami tentang materi masjid Agung Palembang karena keterbatasan informasi, selanjunya peserta didik mengungkapkan didalam proses pembelajaran sejarah kurang diterapkannya media-media pembelajaran

yang baru hanya terbatas kepada buku teks. Jadi oleh karena itulah peserta didik dan guru mengharapkan adanya inovasi serta suasana pembelajaran yang baru demi meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta didik.

Selanjutnya setelah mengidentifikasi permasalahan dan hambatan yang di hadapi oleh peserta didik dan guru, peneliti berkeinginan untuk membuat inovasi baru mengenai media pembelajaran sejarah. Kemudian peneliti menentukan tujuan produk yang dikembangkannya produk. Oleh karena itulah peneliti membuat media pembelajaran yang baru yaitu menggunakan program *Video Scribe Sparko* dengan materi Masjid Agung Palembang. Selama pengumpulan materi peneliti dibantu oleh pihak museum masjid Agung serta melakukan observasi langsung ke objek peninggalan yaitu Masjid Agung Palembang.

Analisis materi dilakukan dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Batu yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan analisis tersebut peneliti kemudian menetapkan KI (kompetensi inti), KD (Kompetensi Dasar), indikator, serta tujuan pembelajaran yang perlu dicapai dalam

penerapan media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol*.

Tahapan selanjutnya setelah melakukan tahap analisis kebutuhan peneliti melakukan tahap desain. Tahap desain ini diawali dengan menentukan element yang diperlukan didalam pembuatan media seperti gambar, suara, dan teks. Kemudian peneliti merancang peta materi, membuat kerangka media pada *flowchart*, serta membuat *storyboard* desain media, serta rancangan soal evaluasi.

Tahapan selanjutnya setelah tahap pendesainan yaitu tahapan pengembangan dan implementasi. Pada tahapan ini apa yang telah disiapkan dan dibuat kemudian digunakan dalam pengembangan produk dengan aplikasi yang digunakan. Pada tahapan ini peneliti mengaplikasikan rancangan naskah (*Storyboard*) ke dalam komputer dengan menggunakan program *Video Scribe Sparkol*, yang meliputi penentuan warna, musik, teks, dan kemudian isi materi. Selama proses pengembangan peneliti juga menggunakan *Software* lain sebagai pendukung pembuatan media yaitu *software Adobe Photoshop CS 6* untuk menghasilkan gambar yang menarik.

Setelah tahapan pengembangan dilakukan, berikutnya adalah tahapan implementasi atau penerapan. Sebelum tahapan implementasi dilakukan peneliti melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dihasilkan. Tahapan evaluasi produk menggunakan prosedur evaluasi formatif Tessmer, dimana peneliti hanya melakukan tiga tahapan yaitu penilaian oleh peneliti sendiri (*self evaluation*), penilaian oleh ahli/ekspert (*expert review*), dan uji coba lapangan (*field test*).

Penilaian sendiri (*Self Evaluation*) dilakukan oleh peneliti sendiri guna untuk mengetahui kekurangan yang terdapat pada produk media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah melakukan evaluasi sendiri selanjutnya penilaian dilakukan kepada ahli (*Expert Review*), aspek yang dinilai pada validasi pengembangan media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* ini ialah aspek materi (*Content*), validator untuk aspek materi yaitu Bapak Noli Wibowo, S.Pd., M.Pd, selaku guru di SMA Negeri 17 Palembang. Nilai rerata yang didapat dari validasi materi ini adalah 4,13 termasuk kategori valid. Validasi aspek kedua yaitu validasi media (*Layout*), validator untuk aspek media yaitu Bapak Dr. Ketang Wiyono, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pada prodi

Pendidikan Fisika Universitas Sriwijaya. Nilai rerata yang didapat dari validasi media ini adalah 4.30 termasuk dalam kategori sangat valid. Validasi aspek ketiga yaitu validasi desain pembelajaran, validator untuk aspek desain pembelajaran yaitu Bapak Adhitya Rol Asmi, S.Pd., M.Pd, beliau merupakan selaku dosen pada prodi Pendidikan Sejarah Univesitas Sriwijaya. Nilai rerata yang di dapat dari validasi desain pembelajaran (RPP) ini adalah 4,53 termasuk dalam kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil dari beberapa validasi mengenai media pembelajaran yang dikembangkan diatas didapat rerata yaitu 4,32 yang termsuk dalam kategori sangat valid dan layak diuji cobakan dengan beberapa perbaikan yang disarankan oleh validator ahli.

Tabel 20. Hasil Penilaian Validasi

No	Aspek Yang Dinilai	Rerata	Kategori
1	Aspek Materi	4,13	Valid
2	Aspek Media	4,30	Sangat Valid
3	Aspek Desain Pembelajaran	4,53	Sangat Valid
Rata-rata		4,32	Sangat Valid

Sumber : Hasil pengelolaan dara primer (2017)

Tahapan berikutnya setelah melakukan validasi ahli dan media sudah diperbaiki susai dengan saran validator maka peneliti melakukan uji coba lapangan (*Field Test*). Uji coba lapangan ini dilakukan pada hari Senin 20 Februari 2017 kepada peserta didik kelas XI IPS 3 SMA Ngri 1 Tanjung Batu yang brjumlah 30 orang selama 3 jam pelajaran (3x45 menit) yaitu dari pukul 12.40 – 14.40 WIB.

Tahapan pertama dari *Field Test* ini yaitu peneliti melakukan persiapan rungan, menyiapkan laptop, LCD, dan kabel panjang. Setelah semua siap sebelum penerapan produk media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol*, peneliti melakukan test awal (*Pretest*) terhadap materi Masjid Agung Palembang. *Pretest* ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik mengenai materi Masjid Agung Palembang dengan memberikan 10 soal pilihan ganda dan didapat nilai terenda dari *pretest* yaitu 30 dan nilai tertinggi 70 dengan rerata dari hasil *Pretest* ini ialah 44,3 yang termasuk kedalam kategori sangat rendah.

Tabel 17. Hasil Rekapitulasi Tes Awal

(Pretest) Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Skor	Katagori
1.	0-20	0	0%	Gagal
2.	21-40	18	60%	Kurang
3.	41-60	10	33%	Cukup
4.	61-80	2	7%	Baik
5.	81-100	0	0%	Sangat Baik
Jumlah		30	100%	

Sumber : Hasil dari pengelolaan data primer (2017)

Setelah melakukan *Pretest* selanjutnya peneliti melakukan proses pembelajaran dan penerapan terhadap produk media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang berdasarkan dengan RRP secara sistematis dan terarah.

Selanjutnya setelah melakukan proses pembelajaran peneliti melakukan test akhir (*Postets*) guna mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang dengan memberikan 10 soal pilihan ganda. Dari hasil *Postest* ini didapat nilai terendah yaitu 80 dan nilai tertinggi 100 dengan

nilai rerata yaitu 89,6. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik yaitu sebesar 45,3%denan *Ngain* sebesar 0,81 yang termasuk kedalam kategori tinggi.

Tabel 18. Hasil Rekapitulasi Tes Akhir (Postes)

Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Skor	Katagori
1.	0-20	0	0%	Gagal
2.	21-40	0	0%	Kurang
3.	41-60	0	0%	Cukup
4.	61-80	8	27%	Baik
5.	81-100	22	73%	Sangat Baik
Jumlah		30	100%	

Sumber : Hasil pengelolaan data primer (2017).

Tabel 16. Perbandingan Hasil Pretest dan Postest

No	Nama	Hasil Tes	
		<i>Pretest</i>	<i>Postest</i>
Nilai tertinggi		70	100
Nilai terendah		30	80
Jumlah		1330	2690
Rata-rata		44, 3	89, 6

Sumbe : Hasil pengelolaan data pribadi (2017)

Berdasarkan hasil tabel diatas, hasil nilai rata-rata dari test awal (*pretest*) dengan pada peserta didik yaitu 44,3

dengan kategori sangat rendah. Sedangkan hasil nilai rata-rata dari test akhir (*posttest*) menggunakan program media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang yaitu 89,6 terdapat peningkatan yang begitu signifikan yaitu sebesar 45,3 %. Sedangkan untuk mencari nilai *Ngain* sebagai berikut:

$$Ngain = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

$$Ngain = \frac{89,6 - 44,3}{100 - 44,3} = \frac{45,3}{55,7} = 0,81$$

Berdasarkan hasil analisis dari *pretest* dan *posttest* pada peserta didik didapat nilai *Ngain* sebesar 0,81 yang berarti $Ngain > 0,81 \geq 0,7$ maka termasuk dalam kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang jika dilihat dari hasil analisis *pretest* dan *posttest* peserta didik yang termasuk dalam kategori tinggi, artinya media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* sangat efektif karena sudah tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Aam Komariyah Cepi Triatna dalam Supardi (2013) mendefinisikan efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran

atau tujuan (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah di capai. Sedangkan menurut Warsita (2008: 287) efektivitas sering kali diukur dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

Keefektifan dari media *Video Scribe Sparkol* ini diukur dengan instrument tes. Tes ini yaitu berupa pemberian soal pilihan ganda yang dibagi kedalam dua sesi. Sesi pertama pemberian soal *pretest* dan sesi kedua pemberian soal *posttest* setelah penerapan media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* pada saat dilaksanakannya uji coba lapangan (*Field Test*). Uji coba lapangan dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang ini dilakukan pada hari Senin 20 Februari 2017 pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Tanjung Batu sebanyak 30 orang.

Dari hasil nilai *pretest* didapat rerata yaitu sebesar 44,3 dengan kategori kurang baik dan kemudian rerata hasil *posttest* yaitu 89,6 dengan kategori baik. Terjadi peningkatan sebesar 45,3% dan nilai *Ngain* sebesar 0,81, jika $0,81 \geq 0,7$ maka termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan pada hasil nilai observasi didapat nilai rerata 21,46 dengan kategori sangat.

Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik pada saat *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol*, sesuai dengan pendapat ahli seperti dalam Sudjana dan Rivai (2013: 2) media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar peserta didik.

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan uraian diatas penerapan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang memiliki dampak yang sangat efektif dan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas dapat disimpulkan :

1. Media pembelajaran *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas dengan materi Masjid Agung Palembang yang

dikembangkan oleh peneliti merupakan media yang valid, karena telah melalui tahap evaluasi para ahli yang sangat beerkompeten di bidangnya. Adapun para ahli itu yaitu ahli materi (*Content*), ahli media (*Layout*), dan ahli desain pembelajaran (*Construct*). Berikut uraian hasil dari validasi para ahli yaitu ahli materi (*Content*) didapat nilai sebesar 4,13 dengan kategori valid, selanjutnya hasil dari ahli media (*Layout*) didapat nilai sebesar 4,30 dengan kategori sangat valid, dan untuk hasil dari validasi desain pembelajaran (*Construct*) didapat nilai sebesar 4,53 dengan kategori sangat valid. Dari analisa hasil dari validasi para ahli diatas menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* dengan materi Masjid Agung Palembang layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

2. Dampak potensial dan efektivitas media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* dilihat dari hasil uji coba lapangan (*Fieldtest*), nilai

hasil belajar peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest*. Adapun nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 44,3 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,6, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 45,3 %. Nilai dampak potensial dilihat dari indeks gain (*Ngain*) yakni sebesar >0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan peneliti mempunyai hasil nilai valid, dan memiliki efektivitas serta dampak potensial yang tinggi untuk menarik minat belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Air, Jon & dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK.: Sparkol Books
- Akker. 2009. *An Introduction to Educational Design Research. Proceedings of The Seminar Conducted at The East China Normal University*. Eds: Tjeerd Plomp & Nienke Nieveen. East Chins Normal University. Shanghai. Hal 26-27.
- Anggana Yudha & Tri Sutrisno. 2016. *Pengembangan Media VideoScribe Berbasisi ELearning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan*. Jurnal Pendidikan Elektro. (05) : 0
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Darmawan, Rohmat Dipo. 2014. *Perancangan Dan Pembuatan Video Pembelajaran Multimedia Lanjut Dengan Menggunakan Teknik Whiteboard Animation Video. Naskah Publikasi*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom Yogyakarta
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati & Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dirman, & Cici Juarsih. 2014. *Kegiatan Pembelajaran yang Mendidik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. & Aswan. Z. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Emzir. 2008. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hasan, Said Hamid, dkk. 2012. *Pendidikan Sejarah untuk Manusia dan Kemanusiaan: Refleksi Perjalanan Karir Akademik Prof. DR.*

- Said Hamid Hasan, MA. Jakarta : Bee Media Indonesia
- Harjanto. 2008. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mardapi, Djemari. 2012. *Pengukuran Penilaian & Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: NuhaLetera
- Pidarta, Made. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pribadi, Benny A. 2009. *Langkah-Langkah Penting Merancang Kegiatan Pembelajaran Yang Efektif dan Berkualitas Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Purwanto, M. Ngalm. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers
- Sanjaya, wina. 2008. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- _____. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Siregar, Eveline & Hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi. 2013. *Sekolah Efektif Konsep Dasar dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Syah, Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. RajaGrafindo
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Thobroni, Muhammad & Arif Mustofa. 2011. *Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jakarta: Ar-Ruz Media
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Yamin, M. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Konstruktivistik*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- _____. 2011. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada