

IMPLEMENTASI MEDIA DIGITAL PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMA NEGERI 1 MENGGALA

Karmilah¹, Siti Patimah²

UIN Raden Intan Lampung

karmilahmilah465@gmail.com¹, sitipatimah@radenintan.ac.id²

Abstract: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui media digital mana yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dan untuk mengetahui media digital seperti apa yang sesuai dalam pembelajaran peserta didik. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Digital merupakan sebuah media yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia atau manual tetapi sudah menggunakan aplikasi dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan. Contohnya yaitu penggunaan media aplikasi sparkol sebagai media pembelajaran. Tentunya guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan media yang ada dengan memperhatikan jenis-jenis dan karakteristik media pembelajaran. Media Sparkol merupakan salah satu software yang dapat membantu pembelajaran. Dengan media Sparkol ini dapat membuat materi presentasi lebih menarik dan profesional. Dan didalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur yang menarik seperti gambar, jenis-jenis tulisan, berbagai model huruf, warna, musik, dan animasi lainnya yang dapat dipilih sesuai keinginan, yang nantinya akan membuat isi materi lebih menarik. Adapun ciri khas dari aplikasi media Sparkol yaitu, didalamnya menggunakan tangan untuk menulis ataupun menggambar diatas kertas putih yang seolah-olah guru sedang menerangkan materi.

Kata Kunci: Implementasi, Pembelajaran, Media Digital, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Islam pada era modern ini memiliki tantangan tersendiri. Khan menyatakan pendapat bahwa apapun jenis upaya yang dilakukan akan gagal jika tetap mempertahankan gagasan lama tanpa mengikuti perkembangan. Termasuk juga dalam pendidikan di era modern dan teknologi ini yang karakter gagasan lama mulai ditinggalkan.

Pada perkembangan teknologi ini, terkhusus dalam teknologi informasi, ada banyak factor penting untuk dijadikan pengaruh untuk menyusun implementasi strategi pembelajaran, dari kemajuan itulah para pendidik bisa memanfaatkan banyak media yang sejalan pada kepentingan serta apa yang dituju ketika proses belajar mengajar. Untuk perkembangan teknologi modern terkini, terdapat peranan sebagai penunjang proses belajar mengajar, yang mana peranan teknologi telah menonjol, terlebih untuk yang ada di negara berkembang. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran memiliki banyak versi sejalan dengan kebutuhan.

Media pembelajaran untuk beberapa medianya dengan bentuk visual, audio, dan audio visual. Kesuksesan proses belajar mengajar bisa dilihat lewat peninjauan pemrosesan belajar mengajar yang perancangan dan perjalannya bisa dilakukan dengan cara profesional dari pendidik. Nantinya pendidik bisa lebih memaksimalkan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet dan komputer yang digunakan sebagai pembantu Kegiatan Belajar mengajar (KBM). Kegiatan Belajar Mengajar butuh sebuah bahan ajar bersifat gampang untuk dijadikan pemahaman oleh peserta didik. Untuk memahami materi tersebut bisa dijadikan sebagai modal di dunia kerja dan karier yang terus meningkat, karena terdapat sebuah media pembelajaran agar bisa dijadikan sebagai alat peningkatan kinerja alat indera yang bisa memberikan peningkatan kepahaman siswa. Media pembelajaran tersebut bisa dalam bentuk media cetak, audio, visual, dan audio visual.

Komunikasi dan interaksi pendidik dengan peserta didik tidak sekedar dapat dijalankan lewat perantara tatap muka saja namun juga bisa dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Media menjadi seluruh bentuk penyaluran atau proses transmisi informasi. Media pembelajaran yang dipergunakan menjadi teknologi untuk cara penyajiannya, melakukan perekaman,

pembagian dan serta melakukan distribusi perangsang suatu indera. Bisa ditarik kesimpulan jika media pembelajaran yaitu seluruh hal yang bisa dimanfaatkan untuk memberikan saluran pesan yang nantinya bisa memberikan rangsangan pikiran, perhatian, perasaan, dan juga keinginan peserta didik yang membuat tujuan pembelajaran bias terga . Pendidik akan dijadikan tokoh utama pada suatu penca an dan sebagai pengendali tujuan pembelajaran satu diantaranya problematika yang dijadikan sebagai prioritas untuk bisa ditemukan solusinya yakni permasalahan dari kualitas pendidikannya, terlebih tingkat penelajaran melalui media belajar. Media pembelajran yang digunakan dengan basis komputer dengn bantuan program softwere. Media yang digunakan berupa media pembelajaran berbasis media presentasi terancangih yaitu media dengan kemampuan menampilkan kelima jenis informasi yakni gambar, garis, suara, simbol, dan gerakan. Media dengan cakupan kelima info di atas yaitu gambar hidup (film), dan televisi (video). Namun bukan berarti seluruh jenis film dan televisi bisa tersam kan seluruh informasi. Dikarenakan media video serta televisi mempunyai beragam fungsi yakni komersial, alat penghibur, penyalur informasi, dan edukasi. Acuanya terletak terhadap fungsinya masing-masing yang menjadikan pembaruan dalam ranah pendidikan. Untuk memilih media pembelajaran juga wajib ada penyesuaian dengan materi pembelajaran yang bisa dipelajari dan sejalan dengan keadaan anak didik. Pasalnya di era teknologi ini media yang sederhana sudah memaksimalkan bantuan softwere yang bias membuat media belajar tampil lebih baik, menarik dan juga kekinian. Penggunaan media pembelajaran bias memberikan pengaruh yan sangat besar pada diri peserta didik ketika proses pembelajaran berlangsung. media pembelajaran pun dapat dijadikan lebih manual ataupun menggunakan softwere dan juga aplikasi-aplikasi dari internet. Jenis aplikasi yang bisa dimanfaatkan yakni media Sparkol.

Media Sparkol menjadi bagian dari satu softwere yang bias memberi keunggulan pada pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menggunakan media Sparkol ini kita bisa menjadikan materi presentasi jauh lebih menarik dan lebih baik. Pada aplikasi ini juga ada banyak fitur bagus yaitu gambar, segala bentuk tulisan, beragam model huruf, warna, musik, dan animasi lai yang bisa dicari dan disesuaikan selera, hingga akhirnya materi pemelajaran bias jauh

lebih menarik. Sedangkan ciri khas dari aplikasi media Sparkol yakni, pada aplikasi tersebut memanfaatkan tangan untuk menulis dan juga menggambar diatas kertas putih yang seakan guru ketika menjelaskan materi. Di samping itu juga aplikasi tersebut berisikan suara yang didalamnya menjadikan materi yang jauh lebih punya daya tarik.

Dari penelitian yang dilakukann oleh Fitria Rahmawati, Soegimin dan Soeparman Kardi (2016), media Sparkol bisa memberikan peningkatan proses belajar mengajar dengan adanya kombinasi Audio dan Visual. Untuk memanfaatkan media Sparkol dapat digunakan oleh pendidik dan juga anak didik demi menjadikan alat penjelasan materi pembelajaran. Setelah pemakaian media Sparkol bisa memudahkan aktivitas pembelajaran Pendidikan Agama Islam jadi lebih menarik. Bisa dibuktikan dengan hasil peneltian yang dijalankan oleh Fitria Rahmawati, Soegimin, dan Soeparman Kardi (2016) memperlihatkan jika menggunakan Media Sparkol punya tingkat kelayakan untuk diimplementasikan pada tahapan belajar dan bisa memberi peningkatan hasil belajar siswa.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yakni langkah ilmiah yang dipergunakan demi mengumpulkan data menggunakan suatu tahapan dan memiliki tujuannya tersendiri. Dari hal tersebut ada tiga kata kunci yang wajib jadi perhatian yakni, langkah ilmiah, data yang memiliki tujuan, serta fungsi. Cara ilmiah yakni tahapan penelitian yang didasari dengan langkah sebuah ilmu, yakni rasional, empiris, dan sistematis. Rasional artinya kegiatan penelitian dijalankan menggunakan langkah rasional hingga akhirnya bisa dijangkau oleh nalar manusia. Empiris artinya cara yang dijalankan sehingga punya banyak minat oleh indera manusia yang membuat orang lain bisa melakukan pengamatan dan tahuu cara yang bias dipergunakan. Lalu untuk sistematis yakni pemrosesan yang dilakukan terhadap penelitian yang memanfaatkan beberapa tahapan khusus dengan sifatnya yang logis. Penelitian yang dijalankan disini memiliki sifat deskriptif kualitatif. Dilihat pada bagian umum penelitian kualitatif adalah suatu metode yang memberikan penekanan terhadap aspek untuk memahami secara lebih dalam pada sebuah permasalahan dibandingkan dengan bagaimana cara memandang sebuah permasalahan. Penelitian kualitatif menjadi suatu penelitian riset

yang memiliki sifat deskripsi, yang punya kecenderungan memanfaatkan analisa dan menunjukkan makna dari sebuah proses.

Sesuai dengan jenis penelitian diatas yaitu jenis penelitian kualitatif maka cara pengumpulan data dilakukan dengan tiga teknik yaitu: (1) observasi; (2) wawancara dan (3) dokumentasi. Instrumen utama pengumpulan data dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan alat bantu, alat perekam, kamera, pedoman wawancara dan alat-alat lain yang diperlukan. Proses analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan beberapa langkah; reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HAISIL DAIN PEMBAIHAISAIN

1. Implementasi Media Digital Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi atau pesan dalam interaksi pada saat proses pembelajaran. Menggunakan sumber belajar serta media pembelajaran merupakan strategi dalam pembelajaran. Menurut sejarahnya, media pembelajaran pertama kali disebut dengan *visualeducation* (alat peraga pandang), kemudian menjadi *audio-visual communication* (komunikasi pandang dengar), dan selanjutnya berubah menjadi *educational tecnology* atau (teknologi pendidikan). Proses pembelajaran merupakan proses interaksi dan komunikasi berlangsungnya dalam sistem, maka media pembelajaran merupakan posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran juga tidak akan berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi, membuat peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran, dapat lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Manfaat dari media pembelajaran ini digunakan sebagai penunjang materi pembelajaran yang diberikan pendidik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Adapun manfaat yang dicari dalam penggunaan media *Sparkol* untuk pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang disam kan dengan baik, karena materi

pembelajaran yang didapat tidak hanya teori namun juga contoh video serta suara yang bisa membantu peserta didik untuk lebih berkreatif.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat ataupun berbagai macam komponen yang dapat digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung, agar peserta didik dapat menerima materi yang disampaikan oleh pendidik melalui cara yang lebih efektif.

Dan dari beberapa pengertian tersebut, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan dengan berbagai macam komponen yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung supaya peserta didik mampu menerima materi-materi yang disampaikan oleh pendidik dengan cara yang lebih efektif.

Media pembelajaran yang diberikan haruslah menarik perhatian peserta didik. Karena dengan media pembelajaran yang menarik, dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa, dan lebih semangat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat berkaitan dengan kegiatan pendidikan disekolah, karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi dari proses pembelajaran.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely ada tiga ciri-ciri media merupakan suatu petunjuk yaitu:

1. Ciri Fiksatif

Ciri-ciri ini menggambarkan kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan serta merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting bagi pendidik karena suatu kejadian atau objek yang sudah direkam dapat digunakan setiap saat bahkan dapat dikirim melalui format lainnya.

2. Ciri Manipulatif

Perubahan suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat diberikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Contoh: bagaimana proses terjadinya arva menjadi kepompong kemudian berubah menjadi kupu-kupu, dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

3. Ciri Distributif

Ciri distributif memungkinkan suatu objek atau kejadian bertransformasi melalui ruang, dan dengan cara bersamaan kejadian tersebut ditampilkan kepada peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Dari penjelasan tersebut media sangatlah penting dalam proses pembelajaran, dan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam belajar mengajar yaitu media audio-visual, karena media ini termasuk media pembelajaran yang mempunyai kemampuan lebih yaitu melibatkan dua panca indera, mendengar dan melihat.

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur, yang pertama unsur peralatan atau perangkat keras (hardware) dan yang kedua unsur pesan yang dibawanya (message/software). Dan yang termasuk perangkat media yaitu, material, equipment, hardware, dan software. Material berkaitan dengan istilah equipment dan istilah hardware berhubungan dengan software. Material atau bahan media adalah suatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan alat tertentu atau wujud bendanya sendiri. seperti transparansi sebagai perangkat overhead, film, filmstrip, film slide, gambar, dan grafik. Sementara equipment (peralatan) adalahh sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyam kan sesuatu yang disimpan oleh material (peralatan) kepada peserta didik.

2. MEDIA SPARKOL

Media Sparkol adalah aplikasi lunak yang dapat menghasilkan video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, serta musik yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk untuk mengamati pelajaran secara aktif.

1. Media

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Media juga merupakan bentuk perantara yang dapat digunakan oleh manusia unntuk menyam kan atau menyebar ide, sehingga suatu ide, pendapat atau suatu gagasan yang akan disampaikan bisa diterima oleh peserta didik.

2. Sparkol

Sparkol merupakan aplikasi perangkat lunak yang hasilnya bisa

berbentuk video, yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi inipun terdapat banyak animasi yang unik. Sehingga dapat membuat peserta didik lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya itu software ini dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi, bisnis online dan lain sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran ini kita akan lebih mudah dalam menyam kan pesan karena kita tidak perlu menyajikan sesuat yang panjang.

Sparkol adalah software yang bisa digunakan dalam pembuatan desain animasi putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012, sparkol meberikan kemudahan untuk menjelaskan, memasarkan, dan memaparkan sutau produk atau jasa. Tampilan ini mudah untuk bisnis dan penyam an materi presentasi serta dapat membantu cara baru yang mengesankan.

Dapat disimpulkan bahwa adanya sparkol sebagai sarana dan prasana, membuat pekerjaan menjadi mudah dengan penyam an yang sangat simple dan mengesankan, yang membuat kualitas video lebih menarik.

3. CIRI DAN MANFAAT MEDIA SPARKOL

Ciri-ciri:

- a. Terdapat animasi tangan yang sedang menulis
- b. Terdapat gambar-gambar kartun atau animasi yang dapat digunakan sebagai objek
- c. Berlatar warna putih
- d. Dan sangat mudah digunakan untuk pemula.

Adapun manfaatnya:

- a. Sparkol dapat digunakan untuk keperluan bisnis online, dan ide marketing.
- b. Sparkol dapat digunakan sebagai pendidik atau guru atau dosen sebagai pengantar pembelajaran.
- c. Menunjukan kemampuan berfikir dan mengkombinasikan melalui video animasi.
- d. Sparkol sebagai presentasi keperluan apapun.
- e. dan masih banyak lagi eksperimen-eksperimen yang bisa digunakan dengan software ini.

4. KELEBIHAN MEDIA SPARKOL

Jika dilihat dari karakteristik, media Sparkol dalam pembelajaran termasuk media audio visual yang memiliki

kelebihan antara lain mampu memusatkan perhatian peserta didik, dapat dilakukan pengulangan (reinforcement), dapat memperjelas hal-hal yang abstrak atau tidak jelas dan memberikan penjelasan yang lebih mudah diingat oleh peserta didik, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Mayer dalam Air, dkk (2014:23) dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan dalam penggunaan media Sparkol dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata dan gambar yang disajikan secara bersama.
- b. Seseorang yang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara yang disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- c. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana, namun mudah dipahami.

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

- a. Ilustrator media Sparkol sebagai pemaparan hasil karya mereka dalam bentuk video.
- b. Beberapa sekolahpun menggunakan Sparkol sebagai sumber belajar yang lebih menarik.
- c. Media Sparkol dapat digunakan sebagai stimulus keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dijelaskan diatas mengenai kelebihan media Sparkol, dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihannya adalah Sparkol merupakan program aplikasi yang banyak digunakan disekolah sebagai alat atau media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diberikan, dan program Sparkol dapat meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam proses pembelajaran.

5. KELEMAHAN MEDIA SPARKOL

Kelemahan dalam media Sparkol yaitu dibutuhkannya peralatan khusus dalam penyajiannya, seperti tenaga listrik, dan memerlukan keterampilan khusus yang harus dimiliki dalam pembuatan video.

Beberapa kekurangan media video dalam proses

pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Opposition, pengambilan yang kurang tepat akan menyebabkan timbulnya keraguan peserta didik dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- b. Material, pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada didalamnya.
- c. Budget, dalam pembuatan video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan pendapat tersebut mengenai kelemahan penggunaan media Sparkoldalam proses pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media ini 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.

6. HASIL BELAJAR

Hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mereka menerima pengalaman belajar pada saat proses pembelajaran. Prestasi belajar pada dasarnya merupakan hasil yang sudah dicapai peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar biasanya dapat dinyatakan dengan bentuk angka, huruf, simbol, dan berbentuk kalimat. Prestasi belajar merupakan hasil maksimum yang dapat dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa aspek perubahan tingkah laku peserta didik tergantung pada apa yang dipelajari oleh mereka. Maka dari itu apabila peserta didik mempelajari konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh mereka berupa penguasaan materi. Dan dalam pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan maka diperlukan aktivitas peserta didik dengan melakukan aktivitas secara langsung. Karena dengan melalui aktivitas tersebut pendidik akan lebih memahami peserta didik.

1) Macam- macam hasil belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yang pertama dari sisi peserta didik, dan kedua dari sisi pendidik. Dari sisi peserta didik merupakan perkembangan

mental yang lebih baik dari sebelum belajar. Dan tingkat perkembangan tersebut dapat kita lihat dari jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah apabila seseorang telah belajar maka akan terjadi perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut. Contohnya, yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang tidak dimengerti menjadi mengerti. Dalam teori Taksonomi Bloom hasil Hasil belajar meliputi tiga ranah yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penjelasannya sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Hasil belajar Kognitif adalah yang membahas tujuan pembelajaran yang berkenaan dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari. Sehingga Taksonomi Bloom untuk ranah kognitif yang telah direvisi oleh Anderson dan Kharhwohl yaitu: mengingat (remember), memahami/mengerti (understanding), menerapkan (applying), menganalisis (analying), mengevaluasi (evaluation), dan menciptakan (creating).

b. Ranah Afektif

Ranah ini berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang yaitu, menerima, menjawab, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda, koordinasi neuromuscular (menghubungkan, mengamati). Tipe dari hasil belajar psikomotorik dan afektif juga lebih dominan dari pada afektif dan psikomotorik karena lebih menonjol namun hasil belajar psikomotorik da afektif juga hasrus menjadi bagian dari hasil penilaian dalam proses pembelajaran diskolah.

2) Menentukan hasil Belajar

- a. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diperoleh peserta didik setelah mengalami aktifitas belajar.
- b. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang relative menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi seseorang dengan lingkungan.
- c. Aspek-aspek perubahan tingkah laku terantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. tergantung pada apa yang

dipelajari oleh peserta didik

- d. Dalam penelitian ini untuk hasil belajar peserta didik pada pelajaran yang diukur melalui tes formatif dengan KKM 75. Dan bagi peserta didik yang nilainya kurang dari 75 akan diberi soal perbaikan, sedangkan bagi peserta didik yang nilainya 75 keatas diberi soal pengayaan dalam bentuk pekerjaan rumah.

3) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mereka menerima pengalaman pembelajaran. Pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena akan memberikan sebuah informasi kepada pendidik tentang kemajuan peserta didik dalam upaya menca tujuan pembelajaran melalui proses kegiatan belajar mengajar tersebut. Selanjutnya setelah mendapatkan informasi tersebut pendidik dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan peserta didik lebih lanjut baik untuk individu maupun kelompok belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik anatra lain:

a. Faktor Internal

Faktor internal meliputi: Faktor jasmaniah, terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor fisiologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motif, kematangan, dan kedisiplinan.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik anak, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaannya. Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin siswa, keadaan dan tugas rumah. Faktor kegiatan masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dimasyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan bermasyarakat.

Selain faktor internal dan eksternal, juga terdapat faktor pedekatan belajar, yaitu "pendekatan belajar yang dapat dipahami sebagai segala cara strategi yang digunakan siswa dalam menunjang efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran materi tertentu".

Dari hasil penelitian yang diperoleh lewat teknik penelitian wawancara, observasi dan dokumentasi. Lalu sumber penelitian yaitu guru mata pelajaran PAI kelas XI IPA 1. Bisa dilihat bahwa pemanfaatan media Sparkol yang diterapkan pada mata pelajaran PAI kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Menggala sudah baik dan layak untuk diterapkan.

Tabel 1 UTS II yang diperoleh peserta didik kelas XI IPA 1

MATA PELAJARAN	PAI	GURU MAPEL	ROSNAWATI, S.Pd.I.
KELAS/PROGRAM	XI/IPA 1	KKM	78
NO	NAMA	NILAI UTS	
1	Aditya Peratama	78	
2	Aldo Muchsi Pranata	80	
3	Alfi Putra Alaudi	80	
4	Derix Peradika	82	
5	Deva Yona Nurlatifah	85	
6	Dio Satria	78	
7	Dini Cahya Ningrum	85	
8	Divia Auralia	88	
9	Frendiansyah Pratama	80	
10	Helda Sari	82	
11	Ica Rosalia	79	
12	Irma Yupita Sari	90	
13	Lusi Yana	80	
14	M. Arjuna Nugraha Putra	85	
15	Muhamad Ridho Jurihim	88	
16	Muhammad Fadhil	86	
17	Muhammad Rakha Ramadhan	95	
18	Muhammad Rizky Saputra	88	
19	Pradio	80	
20	Ranti Safitri	80	
21	Regi Irawan	78	

22	Resa Margareta Arnas Atiek	90
23	Rika Tri Anjani Sari	82
24	Rikas Rinaldi	86
25	Riyu Fernanda	92
26	Selpi Yana Sari	86
27	Selvi Dwi Octaviani	93
28	Serli Tri Agustina	80
29	Sherli Oktavia	90
30	Shakila Iqri Helencia	85

KESIMPULAIN

Penelitian ini akan berlanjut tahapan analisis data, dan penyesuaiannya pada perumusan penelitian yang ketentuannya didapatkan uraian kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media sparkol memiliki efektifitas tinggi untuk pembelajaran PAI pada siswa kelas XI sma Negeri 1 Menggala. Hal tersebut terbukti dengan adanya media pembelajaran yang telah menjadi ketetapan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran yang pada tiap saat selalu meningkat. Kesimpulan ini didapatkan dari hasil observasi guru dan hasil UTS II.

Penyimpulan yang didapatkan ini merupakan hasil pemanfaatan media sparkol pada proses pembelajaran PAI demi memperoleh tujuan dan lebih efektif ketika proses belajar berlangsung dengan catatan wajib sesuai pada perencanaan pendidik.

Penggunaan media sparkol wajib dilakukan secara maksimal dan dengan basis kebutuhan belajar siswa, ketika harus menggunakan media butuh penunjang oleh metode yang tepat secara konsisten. Untuk menggunakan media ini seorang guru memberi tuntutan teliti untuk memilih bahan dan juga alat proses belajarnya. Selain itu, guru wajib terampil untuk memilih bahan materi pembelajarannya. Di samping itu juga pembelajaran wajib bisa lebih efektif. Guru yang baik ialah guru yang bisa melakukan analisa segala keseluruhan belajar peserta didiknya. Dari mulai kebutuhan lahir dan juga batin ketika menjadi peserta didik.

Sebagai tolak ukur keberhasilan bukan hanya guru yang menjadi penentu, namun juga peranan seorang kepala sekolah, komite atau orang tua atau wali siswa, dan lingkungan sekolah akan sangat menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Di samping itu juga fasilitas serta sarana prasarana juga bisa meningkatkan efektivitas belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriana, Ansi, Teknologi Pengolahan Dan Pengawetan Ikan, (Celebes Media Perkasa, 2017). Agama, Departemen RI, Al-Kafi Mushaf Al-Qur'an.
- Agus salim dan Syaiful Anwar."Pendidikan Islam Dalam Membangun Karakter Bangsa di Era Milenial, Al-Tadzakiyyah,9.22 (2018).
- Air, Jon & dkk. Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart (Bristol, UK: Sparkol Books, 2014).
- Al- Abrasyi, M. Athiyah, Dasar-Dasar Pokok Pendidikan Islam, (Jakarta: Bulan Bintang, 1970).
- Al-Quran dan Terjemahnya, (Bandung:Semesta Al-Qur'an. 2013).
- Alwi, Hasan, dkk, Kamus Besar Bahasa Indonesia. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2015).
- Andi Prastowo, Metode Penelitian kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2012).
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2016).
- Asro Nur Aini,"Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol, VideoScribe Pada Materi Transfortasi Program Linier Untuk Mahasiswa Matematika UIN Raden Intan Lampung Jurnal Pendidikan,(2018).
- Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahan. (Bandung: Sigma Exagrafika 2009).
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, UU no.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3, (Jakarta: Depdiknas, 2003).
- Derajat, Dzakariyah, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Bumi Aksara, 1990).
- Dwigoyo, Wasis, Media Pembelajaran, (Malang: Wineka Media, 2013).
- Ega Rima Wati, Ragam Media Pembelajaran, (Jakarta: Kata Pena,

- 2016).
- Evi Fatimatur, Mudlofir, Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Praktik, (Jakarta; Rajawali Pres. 2017).
- Evi, “Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol VideoScribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas XI MTs Bandar Agung Lampung Timur” Jurnal Pendidikan Program Tarbiyah Dan Keguruan, (2020).
- Falaudin, Iwan, Manfaat Media Pembelajaran, (widyaiswara network journal, 2014).
- Fitria Rahmawati, Soegimin, dan Suparman Kardi, “Pengembangan Prangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Bantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Kedungwau, Jurnal Pendidikan (2018).
- <https://mohammadnovanwordpr.wordpress.com/2016/05/02/sparkol-videoscribe-video-animasi-keren-dengan-sparkol/>
- Ibrahim “Pengaruh Media Sparkol Video Scribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan Teknik Komputer Dan Jaringan TKJ di SMK Panca Marga Makassar” jurnal Program Studi Teknologi Pendidikan, (2021) vol 6 nomor 2.
- Ismet, Basuki, Asasmen Pembelajaran, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016).
- Jalaluddin Al-Suyuti dan Jalaluddin Al-Muhalli, Tafsir Jalalain, (Beirut: t.t Shihab, M. Quraish. Wawasan Al-Quran, Bandung: Mizan, 1996).
- Khotimah, Khusnul, Pengaruh Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar di Tinjau Dari Aktifitas Belajar. (Surakarta,2016).
- Kunandar, Penelitian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013.
- Ramayulis, Ilmu Pendidikan Islam, (Jakarta: Kalam Mulia, 2004).
- Rusman, Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, (Jakarta: PT Karisma Putra Utara, 2017).
- Sada, Heru Juabdin, Manusia Dalam Perspektif Agama Islam, Al-Tdzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (2016).
- Sadiman,Arief. S DKK, ,Media Pendidikan pengertian pengembangan dan pemanfaatannya (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012).
- Sanaky, Hujair AH, Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif,

- (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013).
- Sanjaya, W, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Prenada Media Group, 2018).
- Sarosa, Samiaji, *Penelitian Kualitatif (Dasar-Dasar)*,(Jakarta: PT Indeks, 2012).
- Soeharto, Irawan, *Metode Penelitian Sosial*, (Bandung, PT. Indeks, 2012).
- Sudjana, Nana, *Penelitian Hasil Proses Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2019).
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kuantitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2013).
- Syah, Muhibin, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Yandianto. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Bandung: M25,2000).
- Yeni Salim dan Peter Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Modern English Press, 2015).
- Yunita Munandar “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTsn 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur” *Jurnal Pendidikan Akidah Akhlak* (2018).
- Zahra A. dkk, *Pemanfaatan Media Videoscribe-Sparkol Untuk Meningkatkan Budaya Literasi Pendidik Dan Peserta Didik*, (Conference Paper, 2017).