

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
VIDEOSCRIBE SPARKOL UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X
DI SMK BATIK 1 SURAKARTA**



Skripsi diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Akuntansi

Diajukan Oleh:

Rahmad Budi Nur Setyawan

A210140096

**PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
OKTOBER, 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini.

Nama : Rahmad Budi Nur Setyawan

NIM : A210140096

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI *VIDEOSCRIBE SPARKOL* UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI SMK
BATIK 1 SURAKARTA.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 8 Oktober 2018

Yang membuat pernyataan,



Rahmad Budi Nur Setyawan

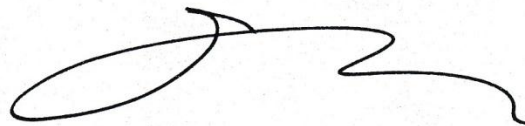
A210140096

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
***VIDEOSCRIBE SPARKOL* UNTUK MENINGKATKAN**
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X
DI SMK BATIK 1 SURAKARTA

Diajukan Oleh:
Rahmad Budi Nur Setyawan
A210140096

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan
dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta
untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi

Surakarta, 8 Oktober 2018



Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd

NIDN. 06-1303-6301

HALAMAN PENGESAHAN

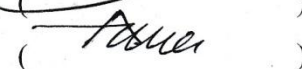
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI
VIDEOSCRIBE SPARKOL UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI KELAS X
DI SMK BATIK 1 SURAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
RAHMAD BUDI NUR SETYAWAN
A210140096

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 16 Oktober 2018
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd
2. Prof. Dr. Harsosno, S.U
3. Dr. Djalal Fuadi, M.M

()
()
()

Surakarta, 16 Oktober 2018

Dekan,



Prof. Dr. Harun Djoko Pravitno, M. Hum

NIP. 196504219930310

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada tuhanlah engkau berharap”. (QS. Al-Insyirah, 6-8)

Jika Engkau Tidak Mampu Bersaing Dengan Para Orang Shalih Dalam Amalnya,
Maka Bersainglah Dengan Para Pendosa Dalam Istighfarnya.
(Ibnu Rajab)

Malu Itu Tidak Datang Kecuali Membawa Kebaikan
(HR. Bukhari dan Muslim)

Jangan Lupa Bersyukur!
(Penulis)

PERSEMBAHAN

Sebagai ungkapan rasa syukur dan terima kasih dengan kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ibu (Sami Lestari) dan Bapak (Alm. Podo Ahmadi Sucipto) yang telah memberikan doa, bimbingan, dukungan dan kasih sayang, dan semua yang saya butuhkan, terimakasih telah menjadi anugerah terindah dalam hidup saya.
2. Keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan doa.
3. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd yang telah memberikan bimbingan dan motivasi.
4. Putri Kinasih S.Pd, terimakasih atas dukungan, semangat dan kasih sayang serta telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.
5. Teman-teman Pendidikan Akuntansi kelas C angkatan 2014 yang selalu menimbulkan tawa saat bersama dan menciptakan rindu saat tidak bertemu.
6. Teman-teman kost Pandawa angkatan 2014 yang telah saudara bersama saat pertama kuliah.
7. YCMI (Yayasan Cendekiawan Mandiri Indonesia).
8. Almamater saya Universitas Muhammadiyah Surakarta.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji yang hakiki milik Allah SWT semata, yang senantiasa melimpahkan kasih sayang-Nya untuk seluruh umat dan alam semesta. Sholawat dan salam teruntuk manusia pilihan Illahi, Muhammad SAW yang dengan perjuangannya telah mengantarkan seluruh umat manusia menuju ridha-Nya.

Penulis berucap syukur karena telah dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Videoscribe Sparkol* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMK Batik 1 Surakarta”. Selesainya penyusunan penelitian ini tidak hanya atas usaha dan doa penulis semata, namun tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Penulis pada kesempatan ini mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum Dekan UMS yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini.
2. Prof. Dr. Harsono, S.U Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMS yang telah memberi semangat dan arahan dalam penyusunan skripsi.
3. Drs. Budi Sutrisno, M.Pd Pembimbing Akademik yang telah memberikan semangat, arahan dan saran selama saya menjadi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Surakarta.
4. Dr. Sabar Narimo, M.M, M.Pd dosen pembimbing yang telah memberi semangat, bantuan, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMS yang telah rela dan ikhlas memberikan ilmu yang bermanfaat, sehingga penulis dapat memperoleh gelar Sarjana.
6. Agus Susilo, M.Pd selaku dosen ahli media pembelajaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Drs. Djoko Suwandi, M.Pd selaku dosen ahli materi dalam penyelesaian skripsi ini

8. Drs. Pris Priyanto, S.Kom M.Kom kepala Sekolah SMK Batik 1 Surakarta yang telah memberikan ijin dalam pelaksanaan penelitian Skripsi.
9. Muhammad Soim, S.Pd selaku guru multimedia sebagai ahli media pembelajaran dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Siti Romlah, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi sebagai ahli materi dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan semangat selama penyusunan Skripsi.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan, meskipun telah berusaha maksimal untuk mendapatkan hasil terbaik. Segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Penulis hanya mengharapkan semoga Allah SWT memberikan balasan atas yang telah diberikan.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Surakarta, 8 Oktober 2018

Rahmad Budi Nur Setyawan

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAM PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Penelitian	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Masalah	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	35
C. Spesifikasi Produk Penelitian	37
D. Kerangka Berfikir	38
E. Hipotesis	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Model Pengembangan	41

B. Prosedur Pengembangan	43
1. Pengembangan Produk	43
2. Uji Coba Produk	47
3. Penilaian Produk	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
A. Deskripsi Data	61
B. Hasil Pengembangan.....	80
C. Pembahasan Produk	102
D. Produk Penilaian	121
E. Keterbatasan Pengembangan	123
BAB V PENUTUP	124
A. Kesimpulan	124
B. Implikasi	125
C. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN	128

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Penilaian & Interpretasi	46
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Media	49
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Siswa Uji Coba Produk	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Siswa Uji Eksperimen	55
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kreativitas Belajar Siswa	56
Tabel 3.7 Skala Penilaian & Interpretasi	59
Tabel 4.1 Hasil Penilaian Ahli Media	99
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	100
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Media	104
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Materi	105
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Uji Coba Produk	106
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Uji Eksperimen	108
Tabel 4.7 Penilaian Ahli Media	109
Tabel 4.8 Penilaian Ahli Materi	111
Tabel 4.9 Penilaian Uji Coba Produk	112
Tabel 4.10 Penilaian Uji Eksperimen	114
Tabel 4.11 Hasil Uji Validitas Butir Pertanyaan	116
Tabel 4.12 Hasil Uji Reliabilitas	118
Tabel 4.13 Hasil Uji T –test	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jendela <i>Log inI Videoscribe Sparkol</i>	27
Gambar 2.2 Tampilan <i>Project Screen</i>	28
Gambar 2.3 Tampilan Halaman Kerja <i>Videoscribe Sparkol</i>	28
Gambar 2.4 Tampilan Jendela <i>Add Image</i>	29
Gambar 2.5 Tampilan Jendela <i>Add Text</i>	30
Gambar 2.6 Jendela <i>Image Properties</i>	31
Gambar 2.7 Jendela <i>Text Properties</i>	31
Gambar 2.8 Tampilan Jendela <i>Add Music</i>	31
Gambar 2.9 Tampilan Jendela <i>Add a Chart</i>	32
Gambar 2.10 Tampilan Jendela <i>Add or Change the Voiceover</i>	32
Gambar 2.11 Tampilan Jendela <i>Change the Paper</i>	33
Gambar 2.12 Tampilan Jendela <i>Select a Different Base Hand</i>	33
Gambar 2.13 Tampilan Jendela <i>Preview Play the Scribe</i>	34
Gambar 2.14 Tampilan Jendela <i>Publish Your Videoscribe</i>	34
Gambar 2.15 Bagan Kerangka Berfikir	38
Gambar 3.1 Langkah-Langkah Pengembangan	43
Gambar 4.1 Denah Lokasi Runag Kelas SMK Batik 1 Surakarta	64
Gambar 4.2 Bagan Struktur Organisasi SMK Batik 1 Surakarta	64
Gambar 4.3 Daftar Staff Pengajar di SMK Batik 1 Surakarta	65
Gambar 4.4 Konsep Kajian Media <i>Videoscribe Sparkol</i>	67
Gambar 4.5 Desain Alur	84
Gambar 4.6 Desain <i>Interface</i> Tampilan Pembukaan	85
Gambar 4.7 <i>Desain Interface</i> Tampilan Pendahuluan	86
Gambar 4.8 <i>Desain Interface</i> Tampilan Materi	86
Gambar 4.9 <i>Desain Interface</i> Tampilan Soal Evaluasi	87
Gambar 4.10 <i>Desain Interface</i> Tampilan Daftar Isi	87
Gambar 4.11 <i>Desain Interface</i> Tampilan Author	88
Gambar 4.12 <i>Desain Interface</i> Tampilan Penutup	88
Gambar 4.13 Tampilan <i>Icon Videoscribe Sparkol</i>	89

Gambar 4.14 Halaman Log in <i>Vdieoscribe Sparkol</i>	90
Gambar 4.15 Tampilan Halaman <i>Screen Project</i>	90
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Kerja <i>Videoscribe Sparkol</i>	91
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Penyimpanan Sementara	91
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Penyimpanan Permanen & Publikasi	92
Gambar 4.19 Tampilan Awal Media Pembelajaran	93
Gambar 4.20 Tampilan Pendahuluan Media Pembelajaran	93
Gambar 4.21 Tampilan Materi Pada Media Pembelajaran	94
Gambar 4.22 Tampilan Soal Evaluasi pada Media Pembelajaran	94
Gambar 4.23 Tampilan Daftar Pustaka	95
Gambar 4.24 Tampilan Author	95
Gambar 4.25 Tampilan Penutup	96
Gambar 4.26 Tampilan Sebelum Revisi	97
Gambar 4.27 Tampilan Sesudah Revisi	97
Gambar 4.28 Diagram Hasil Penilaian Ahli Media	110
Gambar 4.29 Diagram Hasil Penilaian Ahli Mtaeri	111
Gambar 4.30 Diagram Hasil Penilaian Uji Coba Produk	113
Gambar 4.31 Diagram Hasil Penialian Uji Eksperimen	115

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin <i>Research</i> dari FKIP UMS	130
Lampiran 2. Surat Keterangan Pernah Penelitian	131
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media 1	132
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli media 2	135
Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Materi 1	138
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi 2	141
Lampiran 7. Silabus	144
Lampiran 8 Hasil Uji Validitas & Reliabilitas Soal	145
Lampiran 9. Data Penilaian Kreativitas Belajar Sebelum Penggunaan Media	147
Lampiran 10. Data Penilaian Kreativitas Belajar Sesudah Penggunaan Media.	148
Lampiran 11. Hasil Uji T –Test	149
Lampiran 12. Tabel r	151
Lampiran 13. Tabel t	152
Lampiran 14. Daftar Nama Subjek Uji Coba produk	153
Lampiran 15. Daftar Nama Subjek Uji Eksperimen	154
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian	155

ABSTRAK

Rahmad Budi Nur Setyawan/ A210140096. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd. **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Videoscribe Sparkol* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMK Batik 1 Surakarta.** Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2018.Rahmadbudi51818@gmail.com

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengajar pada mata pelajaran ekonomi di SMK Batik 1 Surakarta. Peneliti pengembangan ini memiliki tujuan mengetahui tingkat kelayakkan media pembelajaran dan meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* pada mata pelajaran ekonomi materi masalah pokok ekonomi dan sistem ekonomi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model desain instruksional ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari penyebaran angket kuesioner, sedangkan data kualitatif merupakan kriteria skor yang dijabarkan serta berupa komentar dan saran dari para ahli dan responden mengenai kelayakkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol*. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang berisikan materi masalah pokok ekonomi dan juga soal-soal evaluasi. Hasil penilaian tingkat kelayakkan dari ahli media sebesar 4,2 masuk dalam kategori layak, dari ahli materi sebesar 4,4 masuk dalam kategori sangat layak, dari subjek uji coba produk sebesar 4 masuk dalam kategori layak, dan penilaian dari subjek uji eksperimen adalah sebesar 4,2 masuk dalam kategori layak. Hasil perhitungan nilai kreativitas belajar siswa sebelum penggunaan media pembelajaran adalah sebesar 87,07 sedangkan sesudah penggunaan media pembelajaran naik menjadi 100,4. Berdasarkan hasil penilaian kelayakkan dan kreativitas belajar siswa saat sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran dapat disimpulkan produk media pembelajaran tersebut dapat digunakan dan mampu meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran *Videoscribe Sparkol*, ekonomi, kelayakan media pembelajaran, kreativitas belajar.

ABSTRACT

Rahmad Budi Nur Setyawan/ A210140096. Dr. Sabar Narimo,M.M.,. M.Pd. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Videoscribe Sparkol Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMK Batik 1 Surakarta. Thesis. The Accounting Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah university in Surakarta. 2018. Rahmadbudi51818@gmail.com

This research and development is carried out to produce a learning media product in the form of an interactive learning video that can be used to teach in economic subjects in Surakarta Batik Vocational School 1. This development research has the aim of knowing the level of learning media's vulnerability and enhancing student learning creativity in the use of instructional media based on the Sparkol Videoscribe application in the eyes of material economic learning, the main problems of the economy and economic system. This research is a type of research and development of R & D (Research and Development) with the development model used in this study using ADDIE (Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation) instructional design model. The type of data used in this study is the type of quantitative and qualitative data. Quantitative data is data obtained from questionnaire validation, while qualitative data is the score criteria outlined and in the form of comments and suggestions from experts and respondents regarding the use of learning media based on the Videoscribe Sparkol application. Data analysis techniques used in this study are qualitative descriptive. The results of this research and development are a learning media product in the form of interactive learning videos that contain material on basic economic issues and also evaluation questions. The results of the assessment of the degree of immersion of media experts amounted to 4.2 in the feasible category, from material experts at 4.4 in the very feasible category, from the subject of 4 product trials in the feasible category, and the assessment of the experimental test subjects was 4 , 2 is in the decent category. The results of the calculation of the value of student learning creativity before the use of instructional media was 87.07 while after the use of learning media rose to 100.4. Based on the results of assessment of students' creativity and learning creativity before and after the use of instructional media, it can be concluded that these learning media products can be used and can improve student learning creativity

Keywords: *learning media videoscribe sparkol, economy, learning media, creativity learning*