

No. Skripsi: 1416/UN40.A2.9/PP/2019

**Penerapan Media Pembelajaran *Digital Learning* Berupa *Video Scribe*
Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di
SMPN 19 Bandung**

(Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 19 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan
pada Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Oleh:

Sarah Juliana

1506018

**PRODI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2019

Sarah Juliana, 2019

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL LEARNING BERUPA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 19 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | respository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**Penerapan Media Pembelajaran *Digital Learning* Berupa *Video Scribe*
Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di
SMPN 19 Bandung**

(Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 19 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020)

Oleh:

Sarah Juliana

1506018

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Sarah Juliana

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2019

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak berulang-ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Sarah Juliana, 2019

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL LEARNING BERUPA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 19 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | respiratory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Sarah Juliana

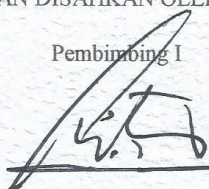
(1506018)

**Penerapan Media Pembelajaran *Digital Learning* Berupa *Video Scribe*
Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS di
SMPN 19 Bandung**

(Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 19 Bandung Tahun Ajaran
2019/2020)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING

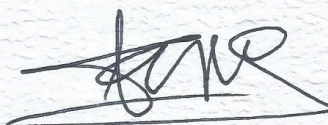
Pembimbing I



Prof. Dr. Nana Supriatna, M. Ed

NIP. 19611014 198601 1 001

Pembimbing II



Drs. H. Faqih Samlawi, MA

NIP. 19600408 198803 1 001

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Dadang Sundawa, M.Pd

NIP. 19600515 198808 1 002

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *DIGITAL LEARNING* BERUPA *VIDEO SCRIBE*
UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI
SMPN 19 BANDUNG

(Studi Deskriptif Terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 19 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020)

Oleh

Sarah Juliana

ABSTRAK

Pembelajaran IPS dipandang oleh siswa sebagai pembelajaran yang membosankan sehingga membuat mereka menjadi malas dan mudah merasa bosan selama mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan ini adalah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Fungsi media dalam kegiatan tersebut adalah sebagai penyaji stimulus informasi untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Media pembelajaran yang dapat mendukung dalam pembelajaran adalah *Sparkol Video Scribe*. Media ini merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini pertama, saat pembelajaran IPS berlangsung siswa terlihat tidak memiliki minat belajar yang tinggi dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang membosankan bagi siswa. Kedua, alasan guru IPS SMPN 19 Bandung memilih media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* untuk meningkatkan kreativitas diantaranya; 1) materi yang sangat luas; 2) alokasi waktu terbatas; 3) keinginan guru mengembangkan pembelajaran yang membuat siswa lebih kreatif; 4) pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* merupakan pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21. Ketiga, hambatan keberhasilan penerapan media pembelajaran *digital learning* berupa *VideoScribe* untuk meningkatkan kreativitas diantanya disebabkan: 1) kendala dalam alokasi waktu yang terbatas 2) tidak lengkapnya fasilitas. Keempat, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *digital learning* berupa *Video Scribe* dapat menjadikan siswa lebih kreatif lagi. Dengan tercapainya indikator kreativitas menunjukkan bahwa siswa mampu meningkatkan kreativitas dalam belajarnya apabila media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran yang inovatif.

Kata Kunci: *Digital Learning* berupa *Video Scribe*, Kreativitas, Pembelajaran IPS.

APPLICATION OF DIGITAL LEARNING MEDIA IN THE FORM OF VIDEO SCRIBE TO
IMPROVE STUDENT CREATIVITY IN IPS LEARNING IN SMPN 19 BANDUNG
(Descriptive Study of Class VIII Students of SMPN 19 Bandung Academic Year 2019/2020)

By
Sarah Juliana

ABSTRACT

Social studies learning is seen by students as boring learning so that makes them become lazy and easy to feel bored while following learning in the classroom. One effort to overcome this situation is the use of integrated media in the teaching and learning process. The function of the media in these activities is as a presenter of information stimulus to increase harmony in receiving information. Learning media that can support learning are Sparkol Video Scribe. This media is a web-based application provided by users to create animated presentations. This research uses a descriptive qualitative method with the data collection technique used is the interview sheet. The results obtained from this study first, when social studies learning takes place students do not seem to have a high interest in learning due to the use of learning methods that are boring for students. Second, the reason for Social Sciences teacher at SMPN 19 Bandung chose digital learning media in the form of Video Scribe to increase creativity including; 1) very broad material; 2) limited time allocation; 3) the teacher's desire to develop learning that makes students more creative; 4) the implementation of learning using digital learning media in the form of Video Scribe is learning in accordance with 21st century learning. Third, the obstacles to the successful implementation of digital learning media in the form of VideoScribe to increase creativity are due to: 1) constraints in limited time allocation 2) incomplete facilities. Fourth, it can be concluded that learning using digital learning media in the form of Video Scribe can make students more creative. The achievement of creativity indicators shows that students are able to increase creativity in learning if the learning media used are innovative learning media.

Keywords: Digital Learning in the form of Video Scribe, Creativity, Social Studies Learning.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Penulian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i>	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Pengertian <i>Digital Learning</i>	11
2.1.3 Pengertian <i>VideoScribe</i>	12
2.1.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>VideoScribe</i>	13
2.1.5 Kegunaan <i>Sparkol VideoScribe</i>	15
2.1.6 Langkah-langkah pembuatan <i>VideoScribe</i>	16
2.2 Kreativitas	18
2.2.1 Pengertian Kreativitas	18
2.2.2 Indikator Kreativitas	19
2.2.3 Ciri-Ciri Kreativitas	20
2.2.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kreativitas	21
2.2.5 Potensi Kreativitas	22
2.2.6 Manfaat Kreativitas	23
2.3 Pembelajaran IPS	24
2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS	24
2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS	25
2.3.3 Karakteristik Pembelajaran IPS	26
2.4 Hasil Penelitian Yang Relevan	27

Sarah Juliana, 2019

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL LEARNING BERUPA VIDEO SCRIBE UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS DI SMPN 19 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | respiory.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.5 Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian	30
3.1.1 Pendekatan Penelitian	30
3.1.2 Metode Penelitian	31
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	31
3.2.1 Partisipan	31
3.2.2 Tempat Penelitian	33
3.3 Instrumen Penelitian	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data	34
3.5 Teknik Analisis Data	35
3.5.1 <i>Data Reduction</i> (Reduksi Data)	36
3.5.2 <i>Data Display</i> (Penyajian Data)	37
3.5.3 <i>Conclusion Drawing/Verification</i> (Kesimpulan)	37
3.6 Uji Keabsahan Data	38
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian	40
4.1.1 Profil Sekolah	40
4.1.2 Subjek Penelitian	40
4.1.2.1 Profil Guru	40
4.1.2.2 Profil Siswa	41
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian	42
1. Proses Pembelajaran Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>VideoScribe</i>	43
2. Alasan Guru Memilih Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>VideoScribe</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS	45
3. Kendala dalam Menggunakan Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>VideoScribe</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS	46
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	47
1. Proses Pembelajaran Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>VideoScribe</i>	47
2. Alasan Guru Memilih Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i>	

Berupa <i>VideoScribe</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS	51
3. Kendala dalam Menggunakan Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>VideoScribe</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa pada Pembelajaran IPS	57
4.4 Keberhasilan Meningkatkan Kreativitas Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>Video Scribe</i>	59
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	65
5.1 Simpulan	65
5.2 Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Profil Guru IPS SMP Negeri 19 Bandung	42
Tabel 4.2 Keberhasilan Meningkatkan Kreativitas Siswa Menggunakan Media Pembelajaran <i>Digital Learning</i> Berupa <i>Videoscribe</i>	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	16
Gambar 2.2	17
Gambar 2.3	17
Gambar 2.4	17
Gambar 2.5	18
Gambar 3.1 Model Analisis Data Miles & Huberman	36

DAFTAR PUSTAKA

- Air, Jon & dkk. (2014). *“Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart”*. Bristol, UK.: Sparkol Books.
- Ali, M. (2002). *“Guru dalam Proses Belajar Mengajar”*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Arikunto. (2010). *“Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2006), *“Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktik”*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *“Media Pembelajaran”*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrori, M. (2008). *“Psikologi Pembelajaran”*. Bandung: Wacana Prima.
- Bringgs, J. L. (1997). *“Instruction Design.” Principle and Aplication New York: Educational Technology Publication Inc.*
- Bungin, B. (2013). *“Metodologi penelitian sosial dan ekonomi: Formatformat Kuantitatif dan Kualitatif untuk Studi Sosiologi, Kebijakan Publik, Komunikasi, Manajemen, dan Pemasaran”*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Creswell, J. W. (2013). *“Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan & R, 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.
- Erfan, M & Ratu,T. (2017). *“Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game-Based Learning.”* Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia. Program Studi Pendidikan Fisika. Universitas Samawa Sumbawa Besar.
- Fahyuni, Nurdyansah, & Eni. (2016). *“Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013”*. Sidoarjo: Nazimia Laerning Center.

- Fransisca, I. & MintoHari. (2018). “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD*”. Jurnal PGSD. Vol. 06 No. 11 (1961 -1927).
- Hamalik, O. (2011). “*Kurikulum dan Pembelajaran*”. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Heinich, Molenda, & Russel. (1996). “*Instructional Media and New Technologies of Instruction*”. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Hosnan. (2016). “*Psikologi Perkembangan Peserta Didik*”. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Indriana, D. (2011). “*Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*”. Jogjakarta: Diva Press.
- Kholidin. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas*”. Skripsi: Program Studi Pendidikan Sejarah. Universitas Sriwijaya.
- Kitao, Kenji. (1998). “*Internet Resources: ELT, Linguistics, and Communication*”. Japan: Eichosha.
- Mahnun. N. (2012). “*Media Pemelajaran (Kajian terhadap LangkahLangkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*”. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37(1): 29.
- Mansur. (2011). “*Pendidikan Anak Usia Dini*”. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- McLoughlin, C. & Lee, M.J.W. (2008). “*The three p’s of pedagogyfor the networked society: personalization, participation, and productivity*”. International Journal of Teaching and Learning in Higher Education, Vol. 20, No. 1, pp. 10-27.
- Meleong, Lexy J. (2007). “*Metode Penelitian Kualitatif*”. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. (2005). “*Psikologi Belajar*”. Jakarta: PT. Raja Rafindo Persada Jakarta.
- Munandar, U. (2014). “*Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- Partnership for 21 st Century Learning. 2007. Framework for 21 st Century Learning. Washington DC.
- Ramdani, R. (2018). “*Media Pembelajaran E-Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Laboratorium Percontohan UpiBandung*”. Indonesian Journal of Islamic Education – Vol. 5, No. 1.

- Riduwan & Akdon. (2012). *“Belajar Mudah Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula”*: Alfabeta.
- Rochmah, A. & Suratman, B. *“Penggunaan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengantar Administrasi Perkantoran”*. Skripsi: Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran. Universitas Negeri Surabaya.
- Ruhimat, Toto, dkk. (2012). *“Kurikulum dan Pembelajaran”*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustaman, N. (2001). *“Ilmu dan Aplikasi Pendidikan”*. Bandung: Inperial Bakti Utama.
- Saavedra, A.& Opfer, V. (2012). *“Teaching and Learning 21 st Century Skills: Lessons from the Learning Sciences”*. A Global Cities Education Network Report. New York, Asia Society.
- Sadiman, A. (2012). *“Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya”*. Depok: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2008). *“Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran”*. Jakarta: Kencana.
- Saparahayuningsih, S. (2010). *“Peningkatan Kecerdasan Dan Kreativitas Siswa (Improving Students’ Intelligence and Creativity)”*. Jurnal Kependidikan Dasar. Vol 1. No 1.
- Sardiman. (1986). *“Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar”*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. (2007). *“Pendidikan IPS”*. Bandung: PT Yasindo.
- Sapriya., Nurdin, S., & Susilawati. (2007). *“Konsep Dasar IPS”*. Bandung: CV Yasindo.
- Silalahi, U. (2012). *“Metode Penelitian Sosial”*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suprijono. (2011). *“Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM”*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subhan, A. P., Ihsanudin., dkk. (2018). *“Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika.”* Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 2. No. 2 (127-135).
- Sugema. (2010). *“Digital Learning System”* [Online]. Tersedia: www.sonysugemacollage.com/Sony-Sugema-Digital-LearningSystem/ [16 Oktober 2019]

- Sugiyarti, L. (2018). “*Pembelajaran Abad 21 Di SD*”. Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar. (2528-5564)
- Sugiyono. (2016). “*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*”. Bandung : Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2017). “*Strategi Pembelajaran Teori&Aplikasi*”. Jogjakarta: ArRuzz Media.
- Suratno. (2005). “*Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*”. Jakarta : Departemen Pendidikan.
- Wahono, R. S. (2008). “*Pengantar e-Learning dan Pengembangannya*”. [Online]. Tersedia: <http://ilmukomputer.org/2008/11/25/pengantar-elearning-dan-pengembangannya>. [16 Oktober 2019]
- Wirahadie. “*Cara Membuat Video Scribe Dengan Aplikasi Sparkol*”. [Online]. Tersedia: <https://wirahadie.com/cara-membuat-video-scribedengan-aplikasi-sparkol/> [25 Oktober 2019]
- Yeni Rachmawati. (2010). “*Strategi Pengembangan Kreativitas pada anak usia taman kanak-kanak*”. Jakarta : Kencana.