

# **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi**

**Devi Yuriza<sup>1</sup>, Supriadi<sup>2</sup>, Supratman Zakir<sup>3</sup>, Liza Efriyanti<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, UIN Sjech M. Djamil Djambek

Email: [deviyuriza@gmail.com](mailto:deviyuriza@gmail.com)<sup>1</sup>, [supriadiiainbukittinggi@gmail.com](mailto:supriadiiainbukittinggi@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[supratman@iainbukittinggi.ac.id](mailto:supratman@iainbukittinggi.ac.id)<sup>3</sup>, [lizafamuth@gmail.com](mailto:lizafamuth@gmail.com)<sup>4</sup>

## **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan di SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi, fenomena yang terjadi adalah kurangnya motivasi belajar siswa yaitu pada kelas V. Peneliti melihat di lokasi penelitian dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa berbicara sesama teman saat guru menerangkan materi pelajaran, siswa tidak tertarik memperhatikan penjelasan guru, siswa jenuh dan bosan. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru hanya mengandalkan media konvensional berupa buku paket dan papan tulis sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa paa mata pelajaran TIK di SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental* yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 54 orang siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu 27 siswa dari kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data, setelah uji prasyarat dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 27*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyatul Bukittinggi. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 4,929$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 1,674$  yang berarti nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,929 > 1,674$ . Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyatul Bukittinggi.

**Kata kunci:** *Motivasi, Media, Videoscribe, PTK.*

## **Abstract**

This research was conducted at SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi, the phenomenon that occurred was the lack of student motivation, namely in class V. Researchers saw that at the research location in the learning process students were less enthusiastic in participating in learning, this was evidenced by some students talking to each other when the teacher explaining the subject matter, students are not interested in paying attention to the teacher's explanation, students are bored and bored. This is caused by the lack of variety of learning media used by teachers, teachers only rely on conventional media in the form of textbooks and blackboards, causing low student learning motivation. This study aims to determine whether there is an effect of using *sparkol videoscribe* media on student learning motivation at SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi. This research is an experimental research with a

Quasi-Experimental design, namely the Nonequivalent Control Group Design, which uses an experimental group and a control group. The sample of this study was fifth grade students, totaling 54 students divided into two classes, namely 27 students from the experimental class and 27 students from the control class. Before carrying out the hypothesis test, the prerequisite test is carried out, namely the normality and homogeneity test of the data, after the prerequisite test, the hypothesis test is carried out using the Independent sample t-test with the help of IBM SPSS Statistics 27. The results of the study show that there is an effect of using Sparkol Videoscribe media on student learning motivation at SDS Jam'iyatul Bukittinggi. This is evidenced by testing the hypothesis with a significant level of 5% which shows that the value of  $t_{count} = 4.929$  while the value of  $t_{table} = 1.674$  which means that the value of  $t_{count} > t_{table}$  is  $4.929 > 1.674$ . Based on these calculations, it was found that  $H_a$  was accepted and  $H_o$  was rejected, meaning that there was an effect of using Sparkol Videoscribe media on student learning motivation at SDS Jam'iyatul Bukittinggi.

**Keywords :** *Motivation, Media, Videoscribe, PTIK.*

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dimana guru dan siswa terlibat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Instruktur sangat menentukan dalam mencapai tujuan pembelajaran; seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar mengajar yang kondusif, efektif, dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Seorang guru dapat melakukan ini dengan berbagai cara, termasuk menggunakan teknik pembelajaran yang tepat dan kemudian memilih.

Media pembelajaran, menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufikk Syastra, adalah segala sesuatu yang bersifat teknologi atau fisik yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga konten dapat segera ditransfer ke siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Asnawir dan Basyaruddin Usman dalam bukunya yang berjudul media pembelajaran, media pembelajaran adalah sesuatu yang menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kehendak khalayak (siswa) sehingga mendorong terjadinya proses belajar dalam dirinya. Konsekuensinya, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dan ini berkaitan dengan instrumen yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mentransfer konten dari pengajar ke siswa.

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan; tujuan pendidikan dapat dicapai melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat. Tujuan pendidikan menurut Pasal 13 UU Sisdiknas nomor 20 tahun 2003 adalah untuk menumbuhkan peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang baik. akuntabel dan demokratis.

Penggunaan media sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran hendaknya diperhatikan oleh pengajar dalam setiap sesi agar guru dapat lebih mudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang kurang beragam akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa, membuat siswa mudah bosan dan jenuh dalam mengikuti pembelajaran, mempengaruhi motivasi belajar siswa.

Motivasi belajar adalah semacam dorongan internal (dalam) dan eksternal (luar) yang diberikan kepada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar untuk menghasilkan perubahan perilaku. Menurut Makmun, motivasi belajar adalah kekuatan mental yang menggerakkan tingkah laku manusia, menghasilkan suatu kegiatan, dan mengarahkan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Sardiman A.M mendefinisikan motivasi sebagai upaya meyakinkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan tertentu untuk mendapatkan hasil yang diinginkan

atau diharapkan. Berdasarkan pembahasan sejauh ini, motivasi dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang membangkitkan semangat seseorang untuk mencapai sesuatu.

Muhibbin Syah membedakan dua bentuk motivasi dalam psikologi pendidikan: Ada dua jenis motivasi: motivasi internal dan motivasi ekstrinsik. Pertama, motivasi instruksional adalah motivasi yang terjadi dalam dirinya selama proses pembelajaran, yaitu rasa senang dan puas terhadap ajaran yang diberikan. Kedua, motivasi ekstrinsik muncul sebagai akibat adanya dorongan dari luar, salah satunya adalah rangsangan yang diberikan kepada siswa oleh pengajar, salah satunya dengan mengadakan proses belajar mengajar yang menarik.

Ada beberapa indikator dalam motivasi belajar siswa, diantaranya adalah :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik.

Guru dapat memanfaatkan teknologi untuk memotivasi siswa mereka. Guru dituntut untuk selalu melek teknologi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah memberikan manfaat bagi banyak bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Teknologi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah membantu developer dalam menyajikan konten mata pelajaran melalui media video, seperti media videoscribe Sparkol.

*Sparkol videoscribe* adalah perangkat lunak yang memungkinkan Anda membuat animasi yang tampak seperti tulisan tangan di papan tulis. Istilah "animasi papan tulis" sering digunakan bersamaan dengan istilah "videoscribe." *Sparkol videoscribe* menurut Syata adalah sebuah program aplikasi untuk membuat desain presentasi animasi yang unik dan kreatif juga mudah. *Sparkol videoscribe* ini adalah salah satu bentuk media audio-visual yaitu dapat dilihat (gambar) dan didengar (suara)

*Sparkol videoscribe* dapat memberikan animasi yang menarik dan jelas untuk membuat perkuliahan lebih menghibur dan mahasiswa lebih memperhatikan kelas, serta membantu mahasiswa dalam lebih memahami materi pelajaran dan meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Karena visualisasi berupa visual bergerak dan musik ditawarkan, penggunaan media video dapat mendorong ide-ide inovatif dari siswa. Selain itu, media visual membuat belajar menjadi lebih menarik, sehingga siswa tidak mudah bosan, dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengaruh Media Videoscribe Sparkol Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Sistem Komputer Menurut penelitian yang dilakukan oleh Lova Aulia Savina Refonita, penggunaan media Videoscribe Sparkol memiliki pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut wawancara peneliti dengan salah satu guru di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi, Bapak Ade Rama Afrizona Putra S.Pd, guru tidak menggunakan media video berbasis sparkol videoscribe dalam proses pembelajaran, melainkan mengandalkan media tradisional seperti media cetak. buku, membuat pembelajaran kurang menarik, membuat siswa bosan, mudah bosan, dan kurang fokus selama proses pembelajaran, sebagian siswa melamun.

Sesuai dengan uraian di atas, guru harus menggunakan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, antara lain media Sparkol Videoscribe sebagai media pembelajaran selain media tradisional, agar siswa dapat berpartisipasi dalam pembelajaran, tertarik untuk belajar, dan termotivasi untuk belajar. mempelajari. murid. Berdasarkan hal tersebut di atas, maka diajukanlah penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Videoscribe Sparkol Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Di SDS Peneliti SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi".

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif untuk pembelajaran adalah salah satu di mana data dikumpulkan secara numerik. Penelitian eksperimental digunakan, yaitu memberikan terapi atau pengobatan kepada seseorang untuk mempengaruhi bagaimana hal itu mempengaruhi subjek penelitian.

Penelitian ini menggunakan pendekatan quasi-experimental, yaitu menggunakan kelompok kontrol tetapi tidak dapat sepenuhnya mengontrol faktor luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Desain Kelompok Kontrol Tidak Ekuivalen digunakan sebagai Desain Kuasi Eksperimental, yang mencakup pretest sebelum perawatan dan posttest setelah perawatan.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

**Tabel 1. Desain *Nonequivalent control group***

Kelompok	Pretest <i>t</i>	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Kajian ini akan berlangsung hingga Maret 2022 di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi yang beralamat di Jl. Bonjo Baru, Tarok Dipo, Kec. Guguk Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat.

Ungkapan "populasi" mengacu pada hal-hal atau orang-orang dengan kualitas tertentu yang peneliti pilih untuk diselidiki dan ditarik kesimpulannya. Definisi lain dari populasi mencakup hewan dan benda alam lainnya selain manusia.

Peserta penelitian ini meliputi tiga SDS lokal Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi, Kec. Guguk Panjang, dan Kota Bukittinggi..

Dalam hal ukuran dan karakteristik, sampel mewakili populasi. Jika populasi sangat besar dan peneliti tidak dapat mengeksplorasi setiap aspeknya, misalnya karena kekurangan waktu, dana, atau tenaga, peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari masyarakat..

Purposive sampling digunakan dalam teknik pengambilan sampel, yaitu proses mengidentifikasi sampel dengan pertimbangan tertentu. Sebelum pengambilan sampel dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas sampel.

Karena penelitian eksperimen membutuhkan dua kelas yaitu kelas VA dan kelas VB yang berjumlah 54 orang yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, dengan kelas VA yang berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB yang berjumlah 28 orang. sebagai kelas kontrol.

Instrumen adalah alat yang digunakan di lapangan untuk mengumpulkan data. Kuesioner adalah strategi pengumpulan data yang mengajukan pertanyaan kepada responden atau membuat klaim. Kuesioner dibagikan kepada orang lain dengan harapan ada yang bersedia memberikan evaluasi atau jawaban sebagai tanggapan atas permintaan pengguna.

Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Responden diberi nomor, satu untuk kelas eksperimen dan satu untuk kelas kontrol, sehingga motivasi belajar siswa media berbasis Sparkol Videoscribe dapat dibandingkan dengan motivasi belajar siswa media tradisional.

Kuesioner adalah strategi pengumpulan data yang mengajukan pertanyaan kepada responden atau membuat klaim. Kuesioner dibagikan kepada orang lain dengan harapan ada yang bersedia memberikan evaluasi atau jawaban sebagai tanggapan atas permintaan pengguna.

Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup. Responden diberi nomor, satu untuk kelas eksperimen dan satu untuk kelas kontrol, guna membandingkan motivasi belajar

siswa yang belajar menggunakan media berbasis Sparkol Videoscribe dengan motivasi belajar siswa yang belajar menggunakan media tradisional.

**Tabel 2. Kriteria Penyebaran**

Kriteria	Poin Pernyataan
Selalu	5
Sering	4
Kadang- Kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Uji validasi dilakukan terhadap tiga orang ahli dalam tiga ranah, meliputi aspek konstruksi, aspek isi, dan unsur kebahasaan, sebelum menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner baru dapat diberikan setelah legitimasi kuesioner sebelumnya terbukti. Setelah pengumpulan data dari kuesioner, dilakukan analisis data yang meliputi uji yang diperlukan seperti uji normalitas dan homogenitas, serta uji hipotesis.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan dua ruang kelas, satu eksperimen dan satu kontrol, dengan kelas eksperimen menggunakan media videoscribe sparkol dalam proses pembelajaran dan kelas kontrol menggunakan media tradisional. Hasil penelitian disajikan sebagai skor sebelum dan sesudah tes untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Data tersebut kemudian dianalisis dengan IBM SPSS Statistics 27.

Uji validitas menunjukkan bahwa kuesioner yang dihasilkan oleh peneliti adalah sah; ini ditunjukkan oleh tiga validator, seperti yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Validitas Ahli**

NO	Aspek yang dinilai	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Konstruksi	0,84	Valid
2	Aspek Konten	0,62	Valid
3	Aspek Kebahasaan	0,75	Valid
<b>Rata-Rata</b>		<b>0,73</b>	<b>Valid</b>

Uji normalitas dan homogenitas digunakan dalam ujian prasyarat. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi secara teratur atau tidak. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, dibuktikan dengan perolehan nilai semua variabel yang sig. > 0,05 dengan pengujian menggunakan Shapiro Wilk, seperti terlihat pada tabel di bawah ini.

**Gambar 1. Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

kelas		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test eksperimen	,111	27	,200 <sup>*</sup>	,983	27	,931
	Pos-Test eksperimen	,089	27	,200 <sup>*</sup>	,971	27	,620
	Pre-Test kontrol	,152	27	,113	,934	27	,089
	Post-Test kontrol	,119	27	,200 <sup>*</sup>	,987	27	,534

<sup>\*</sup>. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Setelah uji normalitas, uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah varians sampel dari populasi yang sama seragam atau tidak. Pemilihan tersebut berdasarkan asumsi bahwa jika  $\text{sig} > 0,05$  maka data homogen, dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka data tidak homogen. Uji homogenitas juga menunjukkan data homogen, dibuktikan dengan hasil signifikan sebesar 0,739 yang menunjukkan  $\text{sig} > 0,05$ . Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

**Gambar 2. Hasil Uji Homogenitas  
 Test of Homogeneity of Variance**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Mean	,112	1	52	,739
Siswa Based on Median	,119	1	52	,731
Based on Median and with adjusted df	,119	1	48,545	,731
Based on trimmed mean	,100	1	52	,753

Setelah uji syarat selesai dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah penggunaan bahan ajar berbasis Sparkol Videoscribe berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Setelah selesainya uji normalitas dan homogenitas, serta uji prekursor, dilakukan uji hipotesis untuk melihat apakah media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Uji T Sampel Berpasangan dan Uji Sampel Independen digunakan untuk menyelidiki hipotesis.

**Uji - t Berpasangan (*Paired Samples T Test*)**

Paired t-test adalah prosedur pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak berdiri sendiri (berpasangan). Uji Paired Sample T-test digunakan untuk menguji efikasi pengobatan yang ditunjukkan dengan perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah terapi.

Jika  $t_{count} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $\alpha = 5\%$  dan  $\text{sig} < 0,05$  maka ada peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, dan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  pada taraf signifikan  $5\%$  dan  $\text{sig} > 0,05$ , maka tidak ada peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Berikut penjelasan hasil pengujian hipotesis dengan uji t Paired Samples T Test. :

**Uji-t Berpasangan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen**

**Gambar 3. Hasil Uji *Paired Samples T-tes* Kelas Eksperimen**

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig.
			Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper				
Pair 1 sebelum perlakuan - setelah perlakuan	11,74	8,601	1,655	-15,143	-8,338	-7,093	26	,000

Angka thitung adalah 7,093 dengan signifikansi 0,000, sesuai tabel di atas. Nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan df 25 adalah 1,708 sehingga nilai thitung > ttabel yaitu 7,093 > 1,708, hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sparkol Videoscribe berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa kelas eksperimen.

**Uji-t Berpasangan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol**

**Gambar 4. Hasil Uji *Paired Samples T-tes* Kelas Kontrol**

Paired Samples Test								
	Mean	Std. Deviation	Paired Differences			t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower	Upper				
Pair 1 sebelum perlakuan - setelah perlakuan	-3,815	21,516	4,141	-12,326	4,687	-9,21	26	,365

Selanjutnya nilai thitung sebesar 0,921 dengan signifikansi 0,365, menunjukkan bahwa sig. (2-ekor) lebih besar dari 0,000. Nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan df 25 adalah 1,708, sehingga thitung ttabel adalah 0,921 < 1,708, menunjukkan bahwa perlakuan dengan media pembelajaran konvensional tidak berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil uji Paired Samples T-test dari sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar kelas eksperimen meningkat dibandingkan dengan kelas eksperimen, dengan peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 11,74 sedangkan kelas kontrol hanya meningkat sebesar 3,81.

**Uji *Independent Sample T-test***

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t yaitu *Independent Sample T-test* terhadap *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

$H_a$  = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol* terhadap motivasi belajar siswa *Videoscribe*

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa *Sparkol*

Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Gambar 5. Hasil Uji Hipotesis**

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-Test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	,112	,739	4,929	52	<,001	16,889	3,427	10,013	23,765
	Equal variances not assumed			4,929	50,081	<,001	16,889	3,427	10,008	23,769

Independent Samples Effect Sizes

Activate Windows

(Go to Settings to activate)

Kesimpulan dibuat atas dasar bahwa jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak pada taraf substansial 5%. Berdasarkan tabel di atas, nilai  $t_{hitung} = 4,929$  dan nilai  $t_{tabel} = 1,674$  pada  $df = 52$ , yang berarti nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,929 > 1,674$ , sehingga dapat diartikan bahwa: "Ada pengaruh terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Motivasi Belajar Siswa di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi".

### Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa. Program IBM SPSS Statistics 27 digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini.

Tes prasyarat dilakukan terlebih dahulu. Diawali dengan uji normalitas, diketahui bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikan (Sig) untuk semua data pada uji Shapiro-Wilk  $> 0,05$ . Setelah dilakukan uji normalitas, dilakukan uji homogenitas (similarity) pada daerah tertentu dari sampel, dengan hasil yang menunjukkan bahwa data bersifat homogen dengan nilai signifikansi sebesar  $0,739$  yaitu  $sig > 0,05$  artinya  $0,739 > 0,05$ .

Setelah uji prasyarat selesai, dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah  $H_a$  yang menyatakan ada pengaruh penggunaan media Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa, atau  $H_0$  yang menyatakan tidak ada pengaruh penggunaan media Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa. motivasi belajar siswa, diterima di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi.

Alat IBM SPSS Statistics 27 digunakan untuk menguji hipotesis, dengan kriteria keputusan adalah jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikan 5%, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  disetujui. Hasil analisis pengujian hipotesis menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar  $4,929$  dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar  $1,674$ , menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,929 > 1,674$ . Berdasarkan perhitungan tersebut,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang menunjukkan bahwa ada pengaruh media Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi atau  $H_0$ , yang menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh media Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa. di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi.

Jika dibandingkan dengan penelitian Lova Aulia Savina Refonita dengan judul "Pengaruh Media Videoscribe Sparkol Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer" dengan hasil pengujian hipotesis dengan koefisien korelasi (rhitung) sebesar  $r_{0,729}$  sedangkan  $n(r_{tabel})$  sebesar  $0,367$ , membuktikan bahwa media Videoscribe Sparkol berpengaruh kuat terhadap motivasi belajar siswa.

Selanjutnya jika dibandingkan dengan penelitian Laili Salsabilatul Izza dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam MTs Negeri 1 Mojokerto" dengan hasil pengujian hipotesis dengan regresi sederhana uji dengan ( $t_{hitung}$ )



adalah 5,735 sedangkan ( $t_{tabel}$ ) adalah 2017,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  membuktikan bahwa ada pengaruh yang kuat antara penggunaan Sparkol.

Selanjutnya apabila hasil one sample t test dibandingkan dengan penelitian Imas Masitoh yang berjudul "Pengaruh Media Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pelajaran Sejarah Bahasa Indonesia Pada Masa Kekuasaan Belanda Tahun 1816 – 1942 Di Kelas XI IPS 1 MAN 2 Kuningan" Dengan demikian  $H_a$  disetujui sedangkan  $H_0$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Sparkol Videoscribe berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa.

Jika dibandingkan dengan penelitian Laillatun Nisfia dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Videoscribe Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD N Gajahrejo I Purwodadi" dengan hasil uji t berpasangan didapatkan hasil bahwa ada perbedaan antara hasil pretest dan hasil posttest dengan sig. 2 yang artinya ada pengaruh yang kuat antara penggunaan Sparkol.

Berikut perbandingan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firda Viryal Nafisah dan Puri Pramudiani yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar" dengan hasil uji t diperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,001 0,05 dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media Sparkol Videoscribe terhadap hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB sebelumnya, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyatul Bukittinggi. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% yang menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung} = 4,929$  sedangkan nilai  $t_{tabel} = 1,674$  yang berarti nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,929 > 1,674$ . Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyatul Bukittinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur ' an Dan Al-Hadits," *Ittihad J. Kopertais Wil. XI Kalimantan*, vol. 13, no. 23, pp. 133–134, 2015.
- S. Nasihin, "Sistem Pendidikan Qur'ani (Studi Surah Al-'Alaq ayat 1 sampai dengan 5)," *J. Pendidik. dan Dakwah*, vol. 2, no. 1, pp. 149–165, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- A. I. Daroini, "Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Q.S. Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab Skripsi," *Skripsi*, vol. 53, no. 9, pp. 89–99, 2013.
- T. Noor, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf," *Univ. Singaperbangsa Karawang*, no. 20, pp. 123–144, 2018.
- S. AISYAH, "Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Speaking Skills Siswa Di Sma Negeri 02 Kota Jambi," *Strateg. J. Inov. Strateg. dan Model Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 39–45, 2021, doi: 10.51878/strategi.v1i1.345.
- R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2019, doi: 10.30983/educative.v4i2.2340.
- K. Yuliani H and H. Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 1, p. 259, 2017, doi: 10.17509/jpm.v2i1.14606.
- M. Y. Asari, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana di SMK Diponegoro Yogyakarta*. 2017.

- I. Oktiani, "Kreatifitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik," *J. Kependidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 216–232, 2017.
- A. M. Nasrah, "Analisis Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19," *Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 207–213, 2020.
- H. F. Al-ghovari, L. Efriyanti, S. Zakir, and R. Okra, "Perancangan Sistem Aplikasi Penentuan Jurusan di SMKN 1 Bukittinggi Berdasarkan Hasil Tes Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan," *J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 4, pp. 115–131, 2022.
- Ismail, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ikatan Kimia," *Portal J. Ilm. Univ. Tanjungpura*, vol. 2, no. November, pp. 1–10, 2016.
- A. D. Rachmawati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SDN 3 Jatimulyo," 2022.
- R. Al Munawarah, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran," *J. Inspiratif Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 430–437, 2019, [Online]. Available: <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>.
- D. D. Ramawati, Y. Syafitei, and Y. A. J. Pratama, "Buletin literasi budaya sekolah," *Pendidika*, vol. 3, no. Mutu Pendidikan, p. 4, 2021, doi: 10.23917/blbs.v4i1.17742.
- C. Pebriani, "Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V," *J. Prima Edukasia*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017, doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.
- L. A. S. Refonita, D. Yuliana, and F. Jaya, "Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X," *EDUSAINTEK J. Pendidikan, Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 161–171, 2021, doi:10.47668/edusaintek.v8i2.224.
- M. Harahap and L. M. Siregar, "Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran," *Educational*, no. January, pp. 2–3, 2018.
- D. A. Nur Wulandari, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 18, no. 2, pp. 18–24, 2016, doi: 10.31294/p.v18i2.1178.
- S. Maisaroh, L. Efriyanti, S. Derta, and R. Okra, "Penerapan Model Assure Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Informatika di MTs Muhammadiyah 20 Natal," *Koloni*, vol. 1, no. 3, pp. 785–790, 2022.
- M. Moshinsky, "Instrumen Pengumpulan Data," *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 1959.
- I. A. Siregar, "Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif," *ALACRITY J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 39–48, 2021, doi: 10.52121/alacrity.v1i2.25.