

PENGARUH MEDIA *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Lova Aulia Savina Refonita¹, Dyan Yuliana², Firman Jaya³

^{1,2,3} STKIP PGRI Situbondo, Jawa Timur

Email : lovaauliasafina@gmail.com

Abstract : The development of science and technology makes students prefer to learn with something new, easy and interesting such as viewing pictures, videos or animations on tv, computers or gadgets. Learning media is a very important factor in supporting the success of a teaching and learning process. Based on the results of an interview with one of the teachers at SMK Nurul Huda Kapongan, information was obtained that teachers often use media in the learning process so that they can help students who do not understand the material during the learning process. One way that can be used is with video as a medium of learning to create an atmosphere of excitement for students in learning which in turn can increase student learning motivation. One application that can be used in learning is Sparkol videoscribe. and this is evidenced by the results of hypothesis testing of each variable that produces an influence between variables X and variable Y. This can be seen from the value of the correlation coefficient (r_{count}) of 0.729 while r_{table} with a significance level of 5% at $N = 29$ is 0.367 which means $r_{count} > r_{table}$ so that it can be said that there is a strong influence on the Sparkol Videoscribe media on students' learning motivation.

Keywords : *Sparkol Videoscribe*, Learning Motivation, Quantitative Research

Abstrak : Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat siswa lebih suka belajar dengan sesuatu yang baru, mudah dan menarik seperti melihat gambar, video atau animasi pada tv, *computer* maupun *gadget*. Media pembelajaran menjadi factor yang sangat penting di dalam menunjang keberhasilan suatu proses belajar dan mengajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Nurul Huda Kapongan, diperoleh informasi bahwa guru sering menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa yang kurang memahami materi saat proses belajar. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah dengan video sebagai media pembelajaran untuk menciptakan suasana kegembiraan peserta didik dalam belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah *Sparkol videoscribe*. dan hal itu dibuktikan oleh hasil uji hipotesis dari setiap variabel yang menghasikan adanya pengaruh antar variabel X dan variabel Y. Hal ini dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,729 sedangkan r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% pada $N = 29$ sebesar 0,367 yang berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$ sehingga dapat dikatakan ada pengaruh kuat terhadap media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

Kata kunci : *Sparkol Videoscribe*, Motivasi Belajar, Penelitian kuantitatif

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu yang sangat penting untuk kita perhatikan di masa majunya perkembangan teknologi. Media pembelajaran menjadi faktor yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan suatu proses belajar dan mengajar. Dalam menyampaikan materi pelajaran penggunaan media dapat membantu tugas guru menyampaikan materi, karena media tersebut berisi bahan-bahan yang harus dipelajari siswa sehingga ketidakpahaman siswa terhadap materi yang guru jelaskan dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran guru mempunyai peranan yang sangat penting, dan tugas guru ialah menyampaikan dan memberi pelajaran kepada anak didiknya melalui interaksi komunikasi dalam proses mengajar. Guru dikatakan berhasil dalam menyampaikan materi tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Pendidik harus menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif sehingga diperoleh hasil belajar yang sesuai keinginan. Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di SMK Nurul Huda Kapongan, diperoleh informasi bahwa guru sering menggunakan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa yang kurang memahami materi saat proses belajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Sparkol videoscribe*. Media *Sparkol videoscribe* ialah salah satu media video yang menggunakan konsep papan tulis dan menggunakan gambar tangan bergerak seperti sedang menggambar atau menulis materi dilengkapi penjelasan di papan tulis.

Kelebihan Dan Kekurangan *Sparkol videoscribe* menurut Dilla Octavianingrum dalam (Yusup *et al.*, 2016) Metode media audio visual dengan menggunakan *Sparcol Videoscribe* untuk penyajian informasi serta meningkatkan efektifitas pembelajaran. *Sparcol Videoscribe* memiliki kelebihan, karena *Sparcol videoscribe* merupakan aplikasi online dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan. Untuk kelemahan dari *Sparcol videoscribe* adalah minimnya animasi materi tentang pelajaran ekonomi dan evaluasi tidak lengkap (Vii *et al.*, 2019) *Sparcol videoscribe* dapat memecahkan masalah dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik dan menggunakan animasi dengan berbagai macam

bentuk, serta dapat dilengkapi dengan suara atau musik dalam pembuatan video pembelajaran tersebut (Yusup *et al.*, 2016).

Definisi motivasi belajar (Hamdu dan Agustina, 2011) mengemukakan bahwa motivasi adalah hal yang berpengaruh pada kesuksesan aktifitas pembelajaran siswa. Mencapai kesuksesan yang optimal dalam proses pembelajaran termotivasi dari beberapa dorongan. Dorongan internal dan eksternal adalah hakikat motivasi belajar untuk perubahan tingkah laku (Yuliana dan Aminullah, 2020). Berdasarkan uraian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak dalam diri siswa untuk belajar, sehingga memberikan arah tujuan yang diharapkan untuk membawa kepada subjek untuk tercapai.

Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar secara global yaitu *factor internal*, *factor eksternal*, pendekatan siswa (Muhaimin, 2016). Syamsu Yusuf dalam (Rahmawati, 2016) motivasi belajar dapat tumbuh dikarenakan faktor internal dan eksternal.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 indikator yaitu, indikator media *Sparkol Videoscribe* dan indikator motivasi belajar. Salah satu kemudahan dalam memahami materi dengan media *Sparkol videoscribe* adalah proses pembelajaran tidak membosankan, membantu proses pembelajaran dengan media *Sparkol videoscribe*, siswa aktif dan mandiri dengan menggunakan *Sparkol videoscribe* Belajar tidak memerlukan tatap muka antar siswa dan guru (Yuni, 2017). Tekun dalam menghadapi tugas, menunjukkan minat, dapat mempertahankan pendapat, tidak mudah melepas hal yang diyakini, senang mencari dan memecahkan masalah soal (Suharni dan Purwanti, 2019)

METODE

Menurut Sugiyono dalam Kholida (2015), bahwa cara ilmiah untuk mendapatkan data penelitian dengan tujuan dan kegunaan tertentu terdapat beberapa jenis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif non eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *ex-post facto*, perbedaannya tidak ada eksperimen atau tahapan yang dialami oleh kelompok sumber data, tetapi mereka mengalami secara alamiah suatu kejadian yang berpengaruh pada variabel yang akan diteliti (Lammers dan Badia, 2005).

Dalam desain penelitian *ex-post facto*, peneliti tidak melakukan kontrol atas variabel independen (Pratama, 2020). Dalam ilmu sosial banyak penelitian yang menghalangi peneliti dari kecurangan atribut subyek manusia didasarkan pada penelitian *ex-post facto* (Salkin, 2010). Karakteristik penelitian *ex-post facto* meliputi daya peneliti untuk mengendalikan kelompok pembanding, variabel bebas tidak dapat dimanipulasi. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yang terdiri dari variabel bebas (x) yaitu media *sparkol videoscribe* dan variabel terikat (y) adalah motivasi belajar siswa.

Penentuan lokasi penelitian merupakan hal yang sangat penting dalam setiap penelitian, baik penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Metode pengambilan populasi dan sampel dilakukan dengan menggunakan metode *purposive sampling area* yaitu teknik pengambilan sampel secara sengaja sesuai dengan persyaratan sampel yang diperlukan.

Dalam penentuan responden penelitian dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan populasi atau sampel, sedangkan penelitian sampel adalah sebagian atau bagian dari populasi yang diharapkan dapat mewakili populasi serta mencerminkan keadaan populasinya (Yuliana dan Jufri, 2019). Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data kuantitatif dengan menggunakan beberapa rumus yaitu uji validitas, uji reliabilitas, korelasi *product moment*, uji hipotesis (uji-t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Validitas

Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diukur dari variabel penelitian. Teknik yang digunakan untuk uji validitas ini adalah korelasi *product moment* dengan $\alpha = 0,05$ pada responden 29 peserta didik, dilakukan dengan cara mengkorelasikan skor masing-masing item dengan skor totalnya.

Pada validitas angket media *Sparkol VideoScribe* dan motivasi belajar, Setelah dilakukan pengujian melalui bantuan *SPSS 24.0 for windows* diperoleh hasil *output* uji coba instrumen yang akan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Validitas Angket Tentang Media *Sparcol Videoscribe*

No.	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,510	0,367	Valid
2	0,651	0,367	Valid
3	0,480	0,367	Valid
4	0,593	0,367	Valid
5	0,539	0,367	Valid
6	0,418	0,367	Valid
7	0,392	0,367	Valid
8	0,387	0,367	Valid
9	0,464	0,367	Valid
10	0,444	0,367	Valid

Sumber: Data yang diolah menggunakan SPSS

Tabel 2. Validitas Angket Tentang Motivasi Belajar

No.	Nilai r hitung	Nilai r tabel	Keterangan
1	0,460	0,367	Valid
2	0,600	0,367	Valid
3	0,524	0,367	Valid
4	0,514	0,367	Valid
5	0,479	0,367	Valid
6	0,598	0,367	Valid
7	0,510	0,367	Valid
8	0,701	0,367	Valid
9	0,567	0,367	Valid
10	0,511	0,367	Valid

Sumber: Data yang diolah menggunakan SPSS

Dari tabel di atas diketahui jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal tersebut dinyatakan valid, $r_{hitung} = 0,729$ sedangkan $r_{Tabel} = 0,367$ maka dari hasil *output* di

atas, diketahui nilai r_{hitung} dari butir soal no 1 sampai no 10 pada angket *Sparkol videoscribe* dan motivasi sama-sama lebih besar dari r_{tabel} sehingga seluruh butir soal dinyatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Uji signifikansi dilakukan pada taraf signifikansi 0,05, artinya instrumen dapat dikatakan reliabel bila nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} kritis *product moment*. Adapun hasil uji reliabilitas dengan bantuan SPSS 24 ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Reliabilitas Media pembelajaran

Cronbach' s alpha	N of items
0,825	29

Sumber : Data yang diolah

Dari hasil perhitungan SPSS 24 di atas, diketahui bahwa Alpha sebesar 0,825, kemudian nilai ini kita bandingkan dengan nilai r_{tabel} dengan nilai $N=29$ dicari pada distribusi nilai r_{tabel} signifikansi 5% diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,367. Kesimpulan Alpha $0,825 > r_{tabel} = 0,367$ artinya item-item angket partisipasi siswa dalam penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dan butir angket tentang motivasi belajar dikatakan reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian. Data tentang hasil belajar mata pelajaran Sistem Komputer dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. Data Penggunaan media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa

NO	X	Y	X ²	Y ²	X.Y
1	35	42	1225	1764	1470
2	40	45	1600	2025	1800
3	43	40	1849	1600	1720
4	39	43	1521	1849	1677
5	40	40	1600	1600	1600

6	42	40	1764	1600	1680
7	42	45	1764	2025	1890
8	38	40	1444	1600	1520
9	35	36	1225	1296	1260
10	40	45	1600	2025	1800
11	33	30	1089	900	990
12	30	20	900	400	600
13	29	29	841	841	841
14	40	40	1600	1600	1600
15	30	30	900	900	900
16	35	35	1225	1225	1225
17	35	35	1225	1225	1225
18	30	35	900	1225	1050
19	30	34	900	1156	1020
20	40	42	1600	1764	1680
21	38	40	1444	1600	1520
22	40	44	1600	1936	1760
23	31	34	961	1156	1054
24	42	45	1764	2025	1890
25	27	32	729	1024	864
26	35	40	1225	1600	1400
27	28	33	784	1089	924
28	25	30	625	900	750
29	42	30	1764	900	1260
Jumlah	1034	1074	37668	40850	38970

Skor data dari hasil tersebut adalah sebagai berikut :

$$\begin{array}{ll}
 N & = 29 & \Sigma X^2 & = 37668 \\
 \Sigma X & = 1034 & \Sigma Y^2 & = 40850 \\
 \Sigma Y & = 1074 & \Sigma XY & = 38970
 \end{array}$$

c. Analisis Koefisien Korelasi

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh antara variabel X (penggunaan media *Sparkol Videoscribe*) dengan variabel Y (motivasi belajar siswa) maka digunakan rumus regresi sederhana,

Berdasarkan hasil penelitaian dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment* hasil yang didapat yaitu $r_{xy} = 0,729$ yang berarti terdapat pengaruh tinggi penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa Kelas X TKJ di SMK Nurul Huda Kapongan.

d. Uji-t

Hasil dari koefisien korelasi di atas perlu diadakan uji signifikansi untuk mengetahui signifikan atau tidaknya nilai yang diperoleh tiap variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan uji-t, rumusnya sebagai berikut :

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Menentukan Hipotesis Ho: Secara parsial tidak ada pengaruh signifikan antara media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar Ha: Secara parsial ada pengaruh signifikansi antara media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar. Oleh karena itu, $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,579 > 2,051$) maka Ha diterima, artinya secara parsial ada pengaruh media *Sparkol Videoscribe* terhadap Motivasi belajar, dengan r_{hitung} dengan taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden 29 orang diperoleh $r_{tabel} = 0,367$ sedangkan pada perhitungan r_{hitung} sebesar 0,729. Jadi r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} artinya hipotesa kerja (Ha) diterima dan hipotesa nihil (Ho) ditolak, hipotesa kerja yang diterima adalah Dari hasil perbandingan ternyata r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} artinya hipotesa kerja (Ha) diterima dan hipotesa nihil (Ho) ditolak, hipotesa kerja yang diterima adalah “Ada pengaruh penggunaan media *Sparkol*

Videoscribe terhadap motivasi belajar Siswa Kelas X TKJ di SMK Nurul Huda Kapongan”.

Nilai tersebut di atas dikonsultasikan dengan tabel interpretasi koefisien korelasi :

Tabel 5. Interpretasi Koefisien Korelasi

Besar nilai r	Interpretasi
Antara $\pm 0,00$ s/d $\pm 0,20$	Sangat Rendah
Antara $\pm 0,21$ s/d $\pm 0,40$	Rendah
Antara $\pm 0,41$ s/d $\pm 0,60$	Sedang
Antara $\pm 0,61$ s/d $\pm 0,80$	Kuat
Antara $\pm 0,81$ s/d $\pm 1,00$	Sangat Kuat

(Sumber : Yuliana dan Jufri, 2019)

Setelah dikonsultasikan dengan hasil tabel interpretasi di atas, maka nilai 0,729 terletak direntangan $\pm 0,61$ s/d $\pm 0,80$ berarti ada pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar dengan tingkat pengaruh kuat. Hasil penelitian yang dilakukan dapat membuktikan bahwa media *Sparkol Videoscribe* berpengaruh pada motivasi belajar siswa kelas X TKJ pada mata pelajaran sistem komputer. Hal ini memungkinkan karena media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi menggunakan animasi tangan bergerak seolah-olah guru sedang menjelaskan dan menerangkannya di papan tulis. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, koefisien korelasi, dan uji t, pada uji validitas digunakan untuk menilai dan menentukan kebenaran (validitas) suatu koefisien. Peneliti memilih media *Sparkol Videoscribe* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* memberi pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, dibandingkan tanpa menggunakan media. Hal ini supaya proses pembelajaran lebih cepat ditangkap dan dipahami siswa, selain itu juga para pengajar atau guru lebih mudah menyampaikan materi melalui media video.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* bisa membantu siswa termotivasi untuk belajar, dan hal itu dibuktikan oleh hasil uji hipotesis dari setiap variabel yang menghasikan adanya pengaruh antar variabel X dan variabel Y.

DAFTAR RUJUKAN

- Hamdu, G., dan Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12, 81–86. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.63>
- Kholida, D. (2015). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa Dikelas Xi Madrasah Aliyah Negeri 2 Jepara. In *Skripsi*.
- Muhaimin, M. A. (2016). Pemikiran Pendidikan Islam. (*Kajian Filosofis Dan Kerangka Dasar Operasionalnya*), 2004, 6–25.
- Pratama, Di. dan M. (2020). Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 131–138. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppk/article/view/7820/3749>
- Rahmawati, R. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Tahun Ajaran. *Skripsi*, 146. [https://eprints.uny.ac.id/41152/1/RIMA RAHEMAWATI \(SKRIPSI FULL\).pdf](https://eprints.uny.ac.id/41152/1/RIMA_RAHEMAWATI_(SKRIPSI_FULL).pdf)
- Suharni, dan Purwanti. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 3(1), 73–82. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v3i1.89>
- Vii, K., Mts, D. I., Arif, M. A., dan Sidorejo, N. U. (2019). No Title. *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Menggunakan Sparkol Videoscribe Tema Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas VII Di Mts Ma'arif Nu 14 Sidorejo Anita1*, 7(1), 33–40.
- Yuliana, D., dan Aminullah, N. F. (2020). Pengaruh Media Video Youtube Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Simulasi Digital Di Smk Negeri 1 Suboh. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 8(1), 37–53.

<https://doi.org/10.47668/pkwu.v8i1.61>

- Yuliana, D., dan Jufri, F. Al. (2019). Pengaruh e-learning berbasis schoology terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas x jurusan teknik komputer dan jaringan smk sumber bunga. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 6(1), 44–74.
<http://journalstkipgrisitubondo.ac.id/index.php/EDUSAINTEK/article/download/14/34>
- Yuni, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun Pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana Di SMK Diponegoro Yogyakarta.
- Yusup, M., Aini, Q., dan Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138.