

EVEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK

Oleh :

Ahmad Fahroji Hasibuan¹⁾, Hanifah Nur Nasution²⁾, Eva Yanti Siregar³⁾

^{1,2,3}Fakultas Pendidikan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam

email: ahmadfahrojihhsb@gmail.com

email: hanifahnurnasution@gmail.com

email: evayantisiregar60@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran Aplikasi Sparkol *Videoscribe* efektif terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di MAS Babussalam. Penelitian ini dilakukan di MAS Babussalam. Penelitian ini menggunakan metode Kuantitatif dengan metode Eksperimen desain *one group pretest posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini analisis deskriptif dan inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Gambaran Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol *Videoscribe* di Kelas XI MAS Babussalam berada pada kategori sangat baik dengan perolehan nilai rata-rata hasil observasi sebesar 3.20. Gambaran minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* diperoleh nilai rata-rata hasil angket sebesar 69.41 yakni berada pada kategori cukup. Setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* diperoleh nilai rata-rata hasil angket sebesar 74.52 yakni berada pada kategori Baik. Melalui uji hipotesis yang dilakukan diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $8.233 > 1.306$. Kemudian nilai signifikan yang di dapat sebesar 0.000 maka di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima, artinya "Terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di Mas Babussalam

Kata Kunci: *Aplikasi Sparkol Videoscribe, Minat Belajar.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada ranah pendidikan sudah mulai dianggap penting karena mampu mempermudah proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat siswa lebih suka belajar dengan sesuatu yang baru, mudah, dan menarik seperti dengan melihat gambar, video atau animasi pada televisi, komputer maupun *gadget*. Berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran tidak terlepas dari cara atau metode pengajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Guru harus menggunakan berbagai pendekatan, model, metode dan media pembelajaran dapat dilaksanakan agar tujuan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien sehingga diperoleh hasil belajar yang sesuai dengan harapan. Dalam suatu proses pembelajaran guru didalam kelas ada dua unsur yang amat penting dan saling terkait, yaitu

metode pengajaran dan media pembelajaran". Apabila suatu metode yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar tepat, maka hal tersebut berdampak pada peningkatan prestasi belajar siswa serta dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap suatu pelajaran.

Dapat dilihat bahwa penggunaan teknologi informasi dalam penyampaian materi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu tuntutan sekaligus kebutuhan di modernisasi saat ini. Untuk peningkatan keefektivitasan dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan dalam berbagai model pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran terlihat menarik, menyenangkan dan mudah dipahami agar terhindar dari kesan yang kurang menarik,

monoton dan membosankan sehingga akan menghambat penyampaian informasi kepada siswa. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media sangat berperan dalam proses pembelajaran karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi, menyenangkan dan tidak membosankan serta penyampaian informasi dapat diterima secara optimal. Contoh media pembelajaran yang memiliki keunggulan dalam aspek visual dan audio adalah video pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang berbentuk audio visual ini, materi yang disampaikan berbentuk satu cerita yang utuh. Mengintegrasikan teknologi dalam sebuah pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan, sehingga guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sekolah MAS Babussalam adalah salah satu sekolah yang berada di Kecamatan Angkola Muaratais, yang sudah menerapkan teknologi sebagai penunjang proses pembelajaran di kurikulum 2013, contohnya saja dengan disediakan alat-alat teknologi seperti proyektor, komputer dan internet sebagai modal utama pembelajaran berbasis teknologi. Alat-alat teknologi tersebut dimanfaatkan guna meningkatkan tingkat pemahaman peserta didik di dalam proses pembelajarannya sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami sebuah pembelajaran dan memiliki wawasan ilmu pengetahuan yang lebih luas melalui teknologi internet tersebut. Menurut Prajana & Astuti (2020) dikutip dari Pebrianto *et al.*, (2021) "teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada kurikulum 2013 diunifikasi atau dilebur ke dalam kegiatan belajar mengajar". Sejalan dengan hal tersebut dikatakan Winda (2016) bahwa "TIK menjadi suatu sarana dan media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran. Tujuan penggunaan teknologi agar siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran dan mengembangkan potensi yang ada di dalam diri siswa".

Menurut observasi yang berhasil dilakukan dari salah guru bidang studi komputer Ibu Uli Marina, S. Pd yang dilakukan pada bulan Januari 2022 bahwa hasil belajar siswa kelas X untuk materi pokok TIK dianggap rendah dan belum

sesuai dengan yang diharapkan. Guru juga belum menemukan media yang tepat dan mudah digunakan untuk meningkatkan minat belajar tersebut. Sampai saat ini pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan media pembelajaran *Powerpoint/Microsoft Powerpoint*. Masalah utama pada media pembelajaran ini adalah pada saat melakukan perhitungan. Siswa kurang memahami setiap proses dalam perhitungan tersebut karena penggunaannya yang hanya berfokus dengan slide yang ditampilkan. Pada saat guru memberikan soal kepada siswa, siswa merasa bingung dalam proses pengerjaan soal tersebut karena tidak mengetahui setiap proses yang dilakukan dalam perhitungan tersebut. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai harian siswa yang masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada materi pokok komputer dan jaringan dasar peserta didik dituntut untuk mencapai nilai KKM minimal 70 namun sebagian besar siswa belum mencapai nilai KKM. Hal ini dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa pada materi pokok komputer dan jaringan dasar siswa kelas X¹ dan X² TIK di MAS Babussalam dengan jumlah siswa 68 siswa dimana jumlah yang tuntas 30 sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 38 siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa yang masih dibawah KKM dapat disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi dua, yaitu faktor intrinsik (dari dalam diri siswa) dan faktor ekstrinsik (dari luar siswa) faktor dari dalam siswa misalnya seperti kecerdasan, minat belajar, kesehatan jasmani, minat belajar, bakat, kemampuan kognitif, dan sikap siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan faktor yang berasal dari luar siswa misalnya seperti, keluarga, lingkungan, metode pengajaran guru, media pembelajaran serta fasilitas.

Faktor penyebab minat belajar siswa rendah di MAS Babussalam adalah kesadaran siswa dalam penggunaan *handphone*, penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang optimal. Semangat belajar rendah, siswa belum terbiasa untuk mengulangi kembali materi pelajaran, siswa belum mampu membagi waktu belajar dan menggunakan waktu secara efektif dan efisien. Guru

masih terpaku pada buku dan modul yang diberikan kepada siswa, sehingga semangat siswa dalam proses belajar menjadi rendah. Hal ini yang menuntut para guru agar menggunakan cara yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih menangkap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil belajar yang baik maka harus didukung komponen-komponen yang baik pula.

Salah satu upaya yang sudah dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah melibatkan peserta didik dalam pencarian pengetahuan, dan media visual bermanfaat dalam berbagai situasi pengajaran. Media visual dapat memikat para pelajar dengan menarik perhatian pelajar, mempertahankan perhatian peserta didik, dan menciptakan keterlibatan dalam proses belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menemukan media yang sesuai dan mengembangkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* agar layak digunakan untuk media pembelajaran pada masa pandemi di sekolah MAS Babussalam.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di MAS Babussalam".

2. METODOLOGI

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Basilam Baru Kecamatan Angkola Muaratis, Kabupaten Tapanuli Selatan. Waktu penelitian selama 3 bulan dari Bulan Mei sampai Bulan Juli Tahun 2022.

Dalam suatu penelitian, peneliti harus menentukan metode yang akan digunakan dalam penelitian, sebab metode merupakan cara untuk mencapai tujuan. Menurut Priyono (2016), "Metode Penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan."

Adapun Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen.

Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit

analisis, dan dapat berupa orang-orang, institusi-institusi, benda-benda dan lain-lain. Erwan, (2017:37) "Populasi adalah semua individu/ unit-unit yang menjadi target penelitian". Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X TIK MAS Babussalam yang terdiri dari 2 (dua) kelas dengan jumlah seluruhnya 68 orang.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Arikunto (2016:174) "Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang teliti". Sampel diambil adalah satu kelas dan yang terpilih adalah kelas X¹ MAS Babussalam yang berjumlah 34 orang siswa.

Instrumen penelitian adalah alat untuk memperoleh data atau hasil dalam melakukan penelitian untuk menguji hipotesis. Sugiyono (2018:148) "Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan mengukur fenomena alam ataupun sosial yang diamati, secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian".

Menurut Sugiyono (2018:172) bentuk-bentuk instrumen adalah sebagai berikut.

1. Angket, digunakan bila responden jumlahnya besar dapat membaca dengan baik dan dapat mengungkapkan hal-hal yang sifatnya rahasia.
2. Observasi, digunakan bila objek penelitian bersifat perilaku manusia, proses kerja, gejala alam dan responden kecil.
3. Wawancara, digunakan bila ingin mengetahui hal-hal dari responden secara lebih mendalam serta jumlah responden kecil.
4. Gabungan ketiganya, digunakan bila ingin mendapatkan data yang lengkap, akurat dan konsisten.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah alat bantu untuk mengambil data yang dapat digunakan peneliti agar kegiatan tersebut sistematis dan lebih mudah dalam melaksanakannya. Dalam menyusun instrumen penelitian penulis terlebih dahulu menetapkan definisi operasional masing-masing variabel dan selanjutnya ditentukan indikator. Dari indikator kemudian dijabarkan menjadi butir-butir. Adapun instrumen dalam penelitian ini adalah angket dan observasi.

Observasi ditujukan untuk mengamati jalannya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol. Lembar observasi digunakan pada saat peneliti memberikan pembelajaran materi komputer jaringan dasar di kelas X TIK MAS Babussalam, menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe yang bertindak sebagai observer adalah guru mata pelajaran komputer jaringan dasar di kelas X yang bertugas mengamati peneliti saat melakukan pembelajaran. Adapun kisi-kisi lembar observasi minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 1.
Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah Soal
1	Media audio visual	1, 2, 3	3
2	Gambar	4, 5, 6, 7	4
3	Grafis	8, 9, 10	3
Jumlah Butir Soal			10

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa observasi digunakan untuk mengamati jalannya pembelajaran. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah ranting skala. Dengan penilaian 1 = kurang; 2 = cukup; 3 = baik; 4 = sangat baik. Sesuai dengan pendapat Notoatmojo (2010: 137) menyatakan bahwa, "Ranting Scale ini dapat merupakan suatu alat pengumpul data untuk mengelompokkan, menggolongkan dan menilai seseorang atau suatu gejala".

Angket diberikan untuk melihat minat belajar siswa. Umar (2018:49-52) menyatakan "Teknik angket (kuesioner) merupakan suatu pengumpulan data dengan memberikan atau menyebarkan daftar pertanyaan/ pernyataan kepada responden dengan harapan memberi respons atas daftar pertanyaan tersebut." Adapun kisi-kisi angket minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar Siswa

No	Indikator	Nomor Item	Jumlah Soal
1	Perasaan Senang	1,2,3,4,5	5

2	Keterlibatan siswa	6, 7, 8, 9, 10	5
3	Ketertarikan	11, 12, 13, 14, 15	5
4	Perhatian Siswa	16, 17, 18, 19, 20	5
Jumlah Butir Soal			20

Dari kisi-kisi di atas disusun butir-butir pertanyaan dalam lembar angket. Adapun skor jawaban responden terhadap instrumen angket minat belajar siswa yang diberikan sebagai yaitu: "SS" "S" "TS" dan "STS".

Untuk melakukan analisis kedua variabel dilakukan dengan dua cara yakni analisis deskriptif dan analisis *statistic inferensial*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol Videoscribe di Kelas X¹ MAS Babussalam

Data yang dikumpulkan dilakukan perhitungan melalui SPSS maka diketahui nilai rata-rata penggunaan media pembelajaran aplikasi Sparkol Videoscribe sebagai berikut:

Tabel 3.
Nilai Mean, Median, Modus Hasil Observasi Pembelajaran Menggunakan Media pembelajaran aplikasi Sparkol Videoscribe

N	Valid	10
	Missing	0
Mean		3,20
Median		3,00
Mode		3
Minimum		3
Maximum		4
Sum		32

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 24

Berdasarkan tabel hasil perhitungan yang dilakukan melalui SPSS 24 diketahui bahwa nilai rata-rata hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran dengan menggunakan

media pembelajaran aplikasi Sparkol *Videoscribe* sebesar 3.20 yaitu berada pada kategori baik sedangkan nilai median sebesar 3.00 dan nilai modus sebesar 3.00. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan media pembelajaran aplikasi Sparkol *Videoscribe* berjalan dengan sangat baik dan mampu menarik perhatian para siswa dalam pembelajaran.

2. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol *Videoscribe*

Hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengukur minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe*. Dari hasil penelitian diketahui hasil nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 55. Adapun nilai mean, median dan modus yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.
Nilai Mean, Median, Modus Minat Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol *Videoscribe*

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		69.41
Median		70.00
Mode		75
Minimum		55
Maximum		90
Sum		2360

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 24

Dari data tabel hasil output SPSS di atas, diketahui nilai rata-rata angket minat belajar siswa sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* yang dilakukan sebesar 69.41 yakni berada pada kategori cukup. Sedangkan nilai tengah atau median dari perhitungan yang dilakukan pada lampiran diketahui sebesar 70.00 dan nilai yang sering muncul diperoleh sebesar 75.

3. Deskripsi Data Minat Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran Menggunakan

Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol *Videoscribe*

Hasil penelitian yang dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa untuk mengukur minat belajar siswa sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe*. Dari hasil penelitian diketahui hasil nilai tertinggi yang dicapai siswa adalah 90 dan nilai terendah adalah 55. Adapun nilai mean, median dan modus yaitu sebagai berikut:

Tabel 5
Nilai Mean, Median, Modus Minat Belajar Siswa Sesudah Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Aplikasi Sparkol *Videoscribe*

N	Valid	34
	Missing	0
Mean		74.52
Median		73.75
Mode		73.75
Range		15.00
Minimum		66.25
Maximum		81.25
Sum		2533.75

Sumber: Hasil Olahan Data Melalui SPSS 24

Dari data tabel hasil output SPSS di atas, diketahui nilai rata-rata angket minat belajar siswa sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* yang dilakukan sebesar 74.52 yakni berada pada kategori Baik. Sedangkan nilai tengah atau median dari perhitungan yang dilakukan pada lampiran diketahui sebesar 73.75 dan nilai yang sering muncul diperoleh sebesar 73.75.

Untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini maka dari data yang dikumpulkan dianalisis melalui perhitungan yang dilakukan.

Berdasarkan tabel output SPSS hasil uji hipotesis di atas terlihat bahwa nilai t_{hitung} sebesar 8.233 sedangkan nilai t_{tabel} pada taraf signifikan 5% yaitu sebesar 1.306. Dengan demikian dapat dibandingkan bahwa nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $8.233 > 1.306$. Kemudian nilai signifikan yang di dapat sebesar 0.000 maka di ketahui bahwa nilai

Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima, artinya “Terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di Mas Babussalam.”

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan skripsi ini dapat diambil kesimpulan melalui uji hipotesis yang dilakukan diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $8.233 > 1.306$. Kemudian nilai signifikan yang di dapat sebesar 0.000 maka di ketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang dirumuskan dalam penelitian ini diterima, artinya “Terdapat efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi sparkol *videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran TIK di Mas Babussalam.”

5. REFERENSI

- Arikunto. Suharsimi. 2016. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar A. 2016. *Media Pembelajaran*. cet.6. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Erwan. 2017. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2017. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Prajana & Astuti *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas*. *Jurnal* : No. 2. Tahun. 2015. 23-35.
- Priyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Zifatama Publishing.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Umar. Husein. 2018. *Metode Penelitian Riset Bisnis*. Bandung: Aksara.
- Winda. Evi. *Pengaruh Pemanfaatan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur*. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung. Tahun 2016.