

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 2
SUNGGUMINASA KABUPATEN GOWA**

Husain Al Hidayah¹, Andi Adam², Nurindah³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

[1husainalhidayah.1@gmail.com](mailto:husainalhidayah.1@gmail.com), [2and.adam@unismuh.ac.id](mailto:and.adam@unismuh.ac.id),

[3nurindah@unismuh.ac.id](mailto:nurindah@unismuh.ac.id)

ABSTRACT

The low motivation of students to learn in cultural arts subjects is due to the lack of learning media applied by teachers in class. This results in students being less enthusiastic about participating in class learning. This is clearly seen when the teacher gives questions or questions to students, most students are unable to answer questions from the teacher. The learning media used is still watching which only uses learning media such as whiteboards and printed books. So that it makes students feel bored in receiving learning. then the goal to be achieved in this study is to determine the effect of using Sparkol Videoscribe media on student learning motivation at SMP Negeri 2 Sungguminasa, Gowa Regency. The type of research used in this study is a type of quantitative research experimental approach with pre-experiment method using one shot case study research design. Based on the results of the research and discussion that has been stated, it can be concluded that there is an effect of using Sparkol Videoscribe learning media on the motivation to learn cultural arts of seventh grade students at SMP Negeri 2 Sungguminasa, Gowa Regency. This shows that through hypothesis testing as evidenced by statistical analysis of the correlation test which states that the sig value $\geq \alpha$, namely $0.041 \geq 0.05$. Thus H1 is accepted and H0 is rejected.

Keywords: Learning Media, Sparkol VideoScribe, Student Learning Motivation

ABSTRAK

Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru dikelas. Hal ini mengakibatkan siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Hal itu terlihat jelas pada saat guru memberikan soal atau pertanyaan kepada siswa, sebahagian besar siswa tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru tersebut. Media pembelajaran yang digunakan masih menonton yang hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan buku cetak. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam menerima pembelajaran. maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen dengan metode pre-eksperimen menggunakan desain penelitian one shot case study. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hal ini menunjukkan bahwa melalui uji hipotesis

yang dibuktikan dengan analisis statistik dari uji korelasi yang menyatakan bahwa nilai sig $\geq \alpha$ yaitu $0,041 \geq 0,05$. Dengan demikian H1 diterima dan H0 di tolak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sparkol VideoScribe, Motivasi Belajar Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang membutuhkan pengembangan diri. Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan dasar setiap individu, sehingga pendidikan harus terpenuhi dalam kehidupan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan pembelajaran saat ini membawa serta perubahan sifat kurikulum itu sendiri. Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan spiritual, religius, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan untuk kebutuhan masyarakat, bangsa dan negara.

Hidayat Rahmat (2019) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengarahkan atau membantu mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan kepada peserta didik oleh orang dewasa untuk mendewasakan dan mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara mandiri memenuhi tugas hidupnya.

Media pembelajaran merupakan sebuah media yang akan guru implementasikan kepada siswa untuk mengembangkan potensi dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. Azhar Arsyad (2018) media pembelajaran adalah bagian dari sumber belajar atau wahana fisik

yang memuat bahan belajar di lingkungan siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Keberhasilan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar dalam memahami pelajaran dan juga mempengaruhi keberhasilan belajar. Oleh karena itu, motivasi belajar sangatlah penting bagi setiap siswa, khususnya motivasi siswa dalam pembelajaran.

Kemampuan anak untuk mencari tahu hal yang menurutnya asing juga akan bertambah, tanpa sadar anak-anak mencoba hal-hal yang tidak mereka ketahui sebelumnya. Bermain bagi anak sangatlah penting, bermain dan belajar adalah dua hal yang berbeda, namun sangat dekat dengan keduanya. Berjudi juga diperbolehkan untuk bersenang-senang dalam ajaran Islam, tetapi Islam juga menganjurkan agar permainan tidak boleh membuang-buang waktu.

Sparkol Videoscribe ialah aplikasi edukatif berupa video animasi yang dapat mengutarakan kapasitas dengan gabungan suara dan gambar untuk pendidik gunakan dalam menyampaikan materi di kelas (Rahma, 2021). Media merupakan alat bantu yang dapat menunjang sebuah pembelajaran. Dalam dunia pendidikan media dipergunakan untuk menarik perhatian dan membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Dalam pembuatan media harus

sem menarik mungkin agar anak tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran. Saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat dipergunakan guru untuk membantu proses pembelajarannya, baik berbentuk audio, visual, audio visual maupun multimedia

Dalam penelitian ini penulis tertarik menggunakan mobile application Sparkol Videoscribe berbasis android untuk meningkatkan membaca permulaan dengan menyenangkan dan menarik perhatian anak. Sparkol Videoscribe juga memiliki perpaduan warna, gambar dan suara yang menarik, serta gambar yang hidup sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

Motivasi belajar merupakan aspek perkembangan psikologis, yaitu dipengaruhi oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasinya. Salah satu indikator kualitas pendidikan adalah tingginya motivasi siswa. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi tergerak atau tertarik untuk melakukan sesuatu yang dapat mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Dari observasi awal yang dilakukan pada tanggal 19 Juni 2023 di SMP Negeri 2 Sungguminasa, Jl. Andi Mallombasang No.1, Pandang Pandang, Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang diterapkan oleh

guru dikelas. Hal ini mengakibatkan siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran dikelas. Hal itu terlihat jelas pada saat guru memberikan soal atau pertanyaan kepada siswa, sebahagian besar siswa tidak mampu menjawab pertanyaan dari guru tersebut.

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan salah satu guru di SMP Negeri 2 Sungguminasa, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang digunakan masih menonton yang hanya menggunakan media pembelajaran seperti papan tulis dan buku cetak. Sehingga membuat peserta didik merasa bosan dalam menerima pembelajaran. Dalam hal ini kita dapat membantu guru di SMP Negeri 2 Sungguminasa agar dapat mengikuti perkembangan teknologi dalam hal menggunakan media pembelajaran yang semakin berkembang. Sesuai dengan pengamatan yang telah dilakukan peneliti terkait media yang digunakan oleh objek penelitian, sehingga penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa".

B. Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. (Sugiyono, 2019: 110) mengatakan bahwa jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Jenis penelitian kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pre- Experimental Design, sehingga melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2020) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa yang berjumlah 375 siswa. Mengenai penentuan untuk besaran sampel, peneliti menggunakan rumus yang dibuat oleh Krejcie dan Morgan yang menjelaskan tentang ukuran sampel untuk populasi tertentu. Teknik pengambilan sampel menggunakan probably sampling dengan simple random sampling, yaitu mengambil sampel secara acak dari populasi, karena populasi dianggap homogen. Dengan kata lain,

dalam sampel acak sederhana ini, setiap anggota populasi diberi pengenal seperti nomor dan sebagainya. Yang terpilih kemudian dipilih secara acak atau dengan perangkat lunak otomatis. Populasi seluruh siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa sebanyak 375 orang, maka besaran sampel yang digunakan adalah sebanyak 191 orang.

Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode pre-eksperimen menggunakan desain penelitian one shot case study. Jenis one shot case study dimaksud untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Diagram studi kasus tunggal adalah sebagai berikut:

X Y

Keterangan:

X : perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam proses pembelajaran.

Y : motivasi belajar siswa

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, angket, dan studi dokumentasi. Lembar observasi digunakan berupa daftar checklist yang berisi indikator-indikator mengenai penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe selama proses pembelajaran berlangsung. Jadi dalam observasi

peneliti melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian. Lembar kuesioner digunakan untuk mengukur motivasi yang dimiliki siswa, lembar kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan indikator- indikator motivasi belajar siswa seperti rasa senang, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan siswa. Lembar kuesioner diberikan dua macam, yaitu angket media pembelajaran yang berjumlah 8 butir pertanyaan dan angket motivasi belajar 20 butir pertanyaan. Dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen- dokumen yang dapat dijadikan acuan dalam rangka melengkapi data-data. Selain itu, dokumentasi juga dapat berupa foto hasil observasi yang dapat menjadi bukti telah dilakukan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dan Analisis statistik inferensial. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan data pada saat dikumpulkan dan untuk menganalisis data tanpa maksud untuk membuat kesimpulan umum atau generalisasi. Statistik inferensial adalah teknik data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya ke populasi untuk menentukan seberapa mirip hasil yang diperoleh dari sampel dengan

hasil yang diperoleh dalam populasi. Jenis statistik inferensi dalam penelitian ini adalah statistik parametrik berdistribusi normal dengan menggunakan data interval dan proporsi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Sparkol videoscribe. Uji korelasi adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan yang signifikan dari dua variabel menggunakan SPSS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa yang terletak di Jl. Andi Mallombassarang No. 1 Sungguminasa, Kec. Somba Opu, Kab. Gowa Prov. Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 12 Februari sampai 2 Maret 2024. Penelitian ini diterapkan di kelas VII dengan jumlah populasi 375 siswa. Adapun teknik pengambilan sampelnya yaitu menggunakan probably sampling dengan simple random sampling dengan jumlah sampel 191 Siswa. Penelitian ini dilaksanakan selama dua kali pertemuan pada tiap kelas,

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
89-100	Sangat Baik	58	30
78-88	Baik	65	34
67-77	Cukup Baik	48	25
55-66	Kurang Baik	18	9
43-54	Tidak Baik	2	1
Jumlah		191	100

adapun pada pertemuan pertama dilaksanakan pembelajaran menggunakan media Sparkol Videoscribe dan pertemuan kedua dilaksanakan pembagian angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan aplikasi media Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMPN 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa kelas VII dengan jumlah sampel sebanyak 191 orang maka data yang diperoleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian.

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya. Analisis statistik deskriptif dimaksud untuk menggambarkan karakteristik subjek yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu one shot case study.

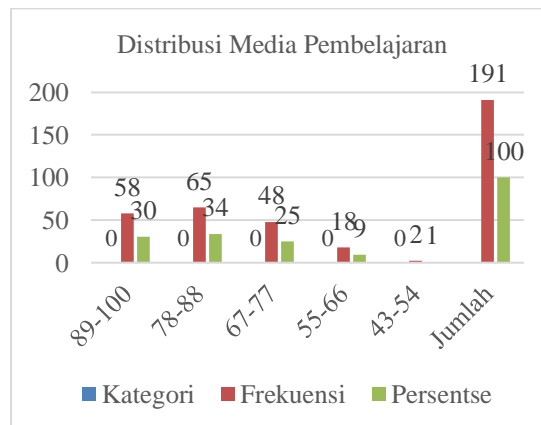
a. Analisis Angket media pembelajaran.

Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 191 siswa, apabila skor angket media pembelajaran siswa dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor media pembelajaran siswa sebelum menggunakan media Sparkol Videoscribe diberikan

perlakuan seperti ditunjukkan pada tabel 4.1 berikut:

Tabel 1 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Media Pembelajaran
(Sumber : Data 2024, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 1 dapat dikemukakan bahwa dari 191 siswa kelas VII yang mengikuti posttest terdapat 5 kategori yakni kategori sangat baik ada 58 siswa atau sekitar 30%, pada kategori baik ada 65 siswa atau sekitar 34%, pada kategori cukup baik ada 48 siswa atau sekitar 25%, pada kategori kurang baik ada 18 siswa atau sekitar 9%, dan pada kategori tidak baik ada 2 siswa atau sekitar 1%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dikategorikan dalam kategori “baik”.



Gambar 1 : Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Media Pembelajaran

Berdasarkan grafik bagan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran siswa selama pembelajaran berlangsung dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua terjadi peningkatan. Pada pembelajaran kelas experiment pada

pertemuan pertama berada pada kategori sedang dan pada pertemuan kedua berada pada kategori tinggi dengan interval persentase yaitu 78-88.

b. Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa

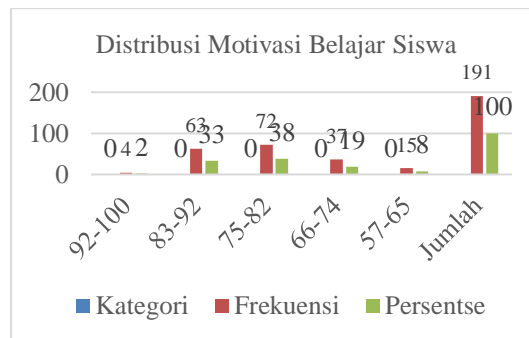
Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 191 siswa, apabila skor angket minat belajar siswa dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan seperti ditunjukkan pada tabel 4.2 berikut

Tabel 2 : Distribusi Frekuensi dan Persentase Motivasi Belajar Siswa

No	Interval Nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	81% - 100%	Sangat baik	4	2
2	61% - 80%	Baik	63	33
3	41% - 60 %	Cukup Baik	72	38
4	21% - 40%	Kurang Baik	37	19
5	0% - 20%	Tidak Baik	15	8
Jumlah			191	100

Sumber: Angket motivasi siswa

Berdasarkan tabel 2 dapat dikemukakan bahwa dari 191 siswa kelas VII yang mengikuti posttest terdapat 5 kategori yakni kategori sangat baik ada 4 siswa atau sekitar 2%, pada kategori baik ada 63 siswa atau sekitar 33%, pada kategori cukup baik ada 72 siswa atau sekitar 38%, pada kategori kurang baik ada 37 siswa atau sekitar 19%, dan pada kategori tidak baik ada 15 siswa atau sekitar 8%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dikategorikan dalam kategori “cukup baik”.



Gambar 2 : Diagram Distribusi Frekuensi dan Persentase Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan grafik bagan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua terjadi peningkatan. Pada pembelajaran kelas experiment pada pertemuan pertama berada pada kategori sedang dan pada pertemuan kedua berada pada kategori tinggi dengan interval persentase yaitu 75-82.

2. Analisis Statistik Inferensial.

Uji paired sample correlations adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variable bebas (X) dan variable terikat (Y).

Tabel 3 : *paired sample correlations*

		Media Pembelajaran	Motivasi Belajar Siswa
Media Pembelajaran	Pearson Correlation	1	.375**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	191	191
Motivasi Belajar Siswa	Pearson Correlation	.375**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	191	191

*(Sumber : Data sekunder 2024,
diolah dari lampiran menggunakan
SPSS 29)*

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai pearson correlation sebesar 0,375 dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,001. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara media pembelajaran Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar siswa karena nilai signifikan berdasarkan keputusan yaitu apabila nilai signifikannya lebih besar dari 0,05.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan uji korelasi yang telah dilakukan. Perlakuan diberikakan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran seni budaya dengan menerapkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe. Proses pembelajaran seni budaya pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa siswa terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran, siswa lebih tertarik dalam belajar Seni Budaya yang menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe karena model pembelajaran ini siswa dapat merasakan pembelajaran yang variatif dan ditambah media pembelajaran yang menarik yang membuat siswa dapat berinteraksi dengan media tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan 2 Jenis angket yaitu

angket media pembelajaran dan angket minat belajar siswa. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian media pembelajaran berupa checklist yang berisi 8 butir pertanyaan yang dimana pertanyaan tersebut menilai perasaan tertarik, senang, semangat. Tujuannya untuk mengukur ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya dan jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini juga berupa checklist yang berisi 20 butir pertanyaan yang dimana pertanyaan tersebut menilai perasaan tertarik, senang, semangat tujuannya untuk mengukur minat belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa dalam proses belajar menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe dapat meningkat. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi sebagai pembandingan angket minat belajar siswa, nilai persentase dari rata-rata lembar observasi yakni kategori sangat baik ada 58 siswa atau sekitar 30%, pada kategori baik ada 65 siswa atau sekitar 34%, pada kategori cukup baik ada 48 siswa atau sekitar 25%, pada kategori kurang baik ada 18 siswa atau sekitar 9%, dan pada kategori tidak baik ada 2 siswa atau sekitar 1%. Sehingga skor rata-rata dari subjek penelitian dikategorikan dalam kategori "baik". Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Sparkol Videoscribe dapat diberlakukan dalam proses

belajar mengajar pada mata pelajaran seni budaya.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara motivasi belajar siswa dan siswa yang diajar dapat menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe dengan sebelum siswa diajar tanpa menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Pengaruh media pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam proses pembelajaran one shot case study yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yang dibuktikan dengan analisis statistik dari uji korelasi yang menyatakan bahwa nilai $\text{sig} \geq \alpha$ yaitu 0,05. Dengan demikian, H_1 diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran Sparkol Videoscribe pada kelas VII di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

Hasil pengujian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu, di antaranya adalah hasil penelitian yang dilakukan oleh Firda Viryal Nafisah (2022:700) dalam judul penelitiannya yang berjudul Pengaruh Penggunaan Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. Dapat disimpulkan bahwa nilai $\text{sig.}(2\text{-tailed})$ sebesar $0,001 < 0,05$

dimana H_0 ditolak dan H_a diterima. dalam artian, bahwa pada pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan Sparkol Videoscribe terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dilihat dari indikator-indikator mengukur motivasi belajar, yakni adanya kegigihan anak dalam menuntut ilmu, giat ketika menemui sesuatu yang tidak mudah, intensitas dan ketertarikan atensi dalam menuntut ilmu, mandiri dalam belajar dan timbulnya semangat pada diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh M. Agri Triansyah, dkk. (2021:74) dalam judul penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Hasil Pada mata Pelajaran Sistem Komputer dapat disimpulkan bahwa dari rekapitulasi hasil nilai variabel X dan Y, bahwa media sparkol videoscribe merupakan salah satu media pembelajaran yang berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar siswa di SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon. Berdasarkan persamaan regresi sederhana dan hasil perhitungan dapat dilihat dengan jelas pada nilai $\text{Sig} = 0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 3,914 > t_{tabel} 2.021$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sparkol videoscribe sangat berpengaruh sekali terhadap keberhasilan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Sparkol Videoscribe terhadap motivasi belajar seni budaya siswa kelas VII SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hal ini menunjukkan bahwa melalui uji hipotesis yang dibuktikan dengan analisis statistik dari uji korelasi yang menyatakan bahwa nilai $\text{sig} \geq \alpha$ yaitu $0,041 \geq 0,05$. Dengan demikian H_1 diterima dan H_0 di tolak.

Pelajaran Sistem Komputer. *PERISKOP (Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan)*, 1(2), 65-75

Rahma, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9 (3), 1328–1334.

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Firda Viryal Nafisah, Puri Pramudiani. (2022). Pengaruh Penggunaan Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(1), 695-702.
- Hidayat Rahmat, 2019. *Ilmu Pendidikan "Konsep, Teori dan Aplikasinya"*. Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- M. Agri Triansyah, dkk. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Hasil Pada mata