

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI SPARKOL
VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PRODUKTIF KELAS XI MULTIMEDIA DI SMKN 3 BONE**

Nurannisa¹, Abd. Haling², Pattaufi³

¹Teknologi Pendidikan FIP Univeristas Negeri Makassar,

²Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar,

³Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar,

¹nurannisa010@gmail.com, ²abd.haling@unm.ac.id, ³pattaufi@unm.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this thesis are (1) To find out an overview of the use of Sparkol Videoscribe animated learning media in productive subjects (2) To find out a picture of student learning outcomes taught using Sparkol Videoscribe animated learning media (3) To find out the effect of using Sparkol animated learning media videoscribe on student learning outcomes. This research was conducted using a quantitative approach. This type of research is pre-experimental design. The population in this thesis is all students in class XI Multimedia at SMK Negeri 3 Bone, totaling 30 students, consisting of 5 male students and 25 female students. Because the population of this study is relatively small and can be reached, the researcher decided to use a saturated sampling technique. Data collection techniques used observation, test and documentation techniques in this research. The results of data analysis consist of the results of teacher implementation activity data analysis and the results of student activity data analysis. The test consists of a pretest given before being given treatment using the Sparkol Videoscribe animation learning media and a posttest after being given treatment using the Sparkol Videoscribe animation learning media. Data analysis uses descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of this research show: Student learning outcomes in productive subjects before using learning media (pretest) with an average score of 55% and after using learning videos (posttest) are relatively high with an average score of 81.3% of learning outcomes in Class XI Multimedia students' productive subjects are increasing. There is a positive and significant

influence of the use of Sparkol Videoscribe animation learning media on student learning outcomes in productive class XI multimedia subjects at SMKN 3 BONE, it is stated to be accepted.

Keywords: sparkol videoscribe, productive subjects, learning outcomes

ABSTRAK

Tujuan dalam skripsi ini adalah (1) Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* dalam mata pelajaran produktif (2) Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* (3) Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian *pre-experimental design*. Populasi dalam skripsi ini adalah seluruh siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 3 Bone yang berjumlah 30 siswa, terdiri atas 5 siswa berjenis kelamin laki-laki dan 25 siswa yang berjenis kelamin perempuan. Karena populasi penelitian ini relatif kecil dan dapat dijangkau, maka peneliti menentukan menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi dalam penelitian ini. Hasil analisis data terdiri dari hasil analisis data aktivitas keterlaksanaan guru dan hasil analisis data aktivitas siswa. tes terdiri dari *pretest* yang diberikan sebelum diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* dan *posttest* setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe*. Analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini menunjukkan: Hasil belajar pada mata pelajaran produktif siswa sebelum menggunakan media pembelajaran (*pretest*) dengan nilai rata-rata 55% dengan sesudah menggunakan video pembelajaran (*posttest*) ini tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 81,3% dari hasil belajar pada mata pelajaran produktif siswa kelas XI Multimedia semakin meningkat. ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif kelas XI multimedia di SMKN 3 BONE, dinyatakan di terima.

Kata Kunci: *sparkol videoscribe*, mata pelajaran produktif, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Sebab dengan melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan sehingga dapat bersaing dalam mencari pekerjaan. Oleh karena itu pendidikan memiliki peranan penting untuk menjamin kelangsungan hidup manusia. Pendidikan formal yang dilaksanakan di Indonesia terdiri dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), dan Sekolah Menengah kejuruan (SMK). SMK sebagai salah satu lembaga pendidikan yang lebih tertuju pada pembentukan kreativitas, kepekaan, kecermatan, ketekunan, kerapian, apresiasi terhadap dunia kerja seirama dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Jurusan multimedia atau sering juga disebut MM adalah salah satu dari banyaknya jurusan di SMKN 3 BONE. Jurusan multimedia ini ialah suatu jurusan SMK di bidang komputer yang mempelajari tentang penggunaan komputer guna untuk menyajikan data teks, suara, gambar,

animasi, serta video yang dibuat semenarik mungkin dengan tools-tools yang tersedia seperti halnya adobe photoshoop, coreldraw, after effect dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan(guru) kepada penerima pesan (siswa) agar siswa lebih tertarik dan berminat untuk mempelajari materi tertentu. Media pembelajaran merupakan berbagai macam alat yang membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah diterima oleh peserta didik.

Syaiful bahari djamarah dan Azwan Zain, (2020:121) mengemukakan "media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran".

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang menyampaikan pesan agar tercapainya proses belajar. Dengan menggunakan media pembelajaran suatu kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan pembelajaran karena peserta didik merasa terbantu dengan adanya media pembelajaran.

Media video sparkol memiliki karakteristik sebagai media audiovisual yang mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, gambar, audio, animasi yang mampu memberikan stimulus sehingga materi dapat tersampaikan lebih efektif, media sparkol juga mampu meningkatkan kreativitas dan produktivitas siswa dalam proses pembelajaran (Dewi & Fisika, 2023)

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti menggali informasi pada siswa kelas XI MM di SMKN 3 BONE. SMKN 3 BONE adalah salah satu sekolah menengah kejuruan di kecamatan Libureng kabupaten Bone, provinsi Sulawesi Selatan. Permasalahan yang terjadi dalam ruang kelas siswa kelas XI MM proses pembelajaran yang sedang berlangsung terlihat kurang efektif dan cenderung pasif, dengan siswa yang hanya menjadi penerima informasi. Hal ini tercermin dari beberapa siswa yang terlihat mengantuk, berganti tempat, atau mengobrol dengan teman-teman mereka tentang hal-hal yang tidak terkait dengan pelajaran. Selain itu, siswa juga kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, serta kurang

termotivasi dan tidak mau mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan dari guru. Kemandirian siswa dalam belajar juga masih perlu ditingkatkan, sebagaimana terlihat saat guru memberikan soal tentang materi berikutnya yang belum dipelajari, hampir tidak ada siswa yang dapat menjawabnya. Proses pembelajaran masih didominasi oleh kegiatan seperti mencatat dari papan tulis, ceramah, dan pemberian tugas. Berdasarkan hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap guru, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik, dan tidak membosankan untuk siswa agar siswa lebih aktif dan semangat lagi dalam proses pembelajaran. Dalam pemaparan materi media yang digunakan pada proses pembelajaran yaitu handphone kadang digunakan sebagai media pembelajaran, dan beberapa kali menggunakan media cetak juga. Oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran dengan zaman modern ini sangat tepat jika disediakan pembelajaran yang sesuai dengan ilmu pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi yang

sekarang generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi. Jadi media pembelajaran yang tepat untuk siswa zaman sekarang adalah media pembelajaran berbasis digital salah satunya animasi *sparkol videoscribe* dan animasi *sparkol videoscribe* belum pernah digunakan dalam proses belajar disekolah tersebut. Penggunaan media *sparkol videoscribe* dapat menjadi pertimbangan bagi pendidik dalam hal ini guru dalam menyampaikan proses pembelajaran, karena media pada dasarnya dapat memberikan minat dan motivasi.

Hasil penelitian terdahulu dalam penelitian bustamin lamalla dkk, yang berjudul “ pengaruh penggunaan aplikasi *sparkol videoscribe* terhadap kemampuan menyimak siswa”. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *sparkol videoscribe* terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VII SMP Negeri 1 Baranti kabupaten Sidenreng Rappang. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan jumlah populasi sebanyak 57 orang dan menggunakan sampel total. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata kelompok eksperimen yang lebih tinggi

dibandingkan dengan nilai rata-rata kelompok kontrol yakni 75. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan aplikasi *sparkol videoscribe* terhadap kemampuan menyimak siswa kelas VII Negeri 1 Baranti Kabupaten Sidenreng Rappang tahun ajaran 2018/2019.

Hasil penelitian terdahulu dalam penelitian M. Agri triansyah, dkk yang berjudul “ pengaruh media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sistem komputer dengan materi sistem bilangan. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia 1 SMK Manba’ulum Cirebon dengan sampel yang diambil berjumlah 40 siswa. Hasil penelitian menunjukkan:1) penerapan media pembelajaran *sparkol videoscribe* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, siswa yang berbantuan dengan media

pembelajaran nilainya jauh lebih signifikan kenaikannya dibandingkan hanya metode konvensional. Dengan begitu, adanya media *sparkol videoscribe* maka materi yang disampaikan akan jauh lebih konkrit dan menarik yang akan menghasilkan output salah satunya hasil belajar yang meningkat;2) media *sparkol videoscribe* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Yang dengan hal itu, maka adanya satu pengaruh hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa, nilai $R = 0,287$ yang berarti bahwa kontribusi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa adalah 28.8%

adapun perbedaan penelitian terdahulu yang pertama dengan penelitian yang sekarang terdapat perbedaan populasi dan sampel penelitian, variabel yang digunakan, dan mata pelajaran juga berbeda, kemudian pada penelitian terdahulu yang kedua terdapat perbedaan metode penelitian, perbedaan sampel dan populasi, dan mata pelajaran berbeda.

B. Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah

pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2017:7) menegaskan “metode penelitian kuantitatif merupakan metode ilmiah karena telah memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit, objektif, terukur, rasional, dan sistematis”.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *experimen* dengan bentuk penelitian *pre-experimental design* karena dalam penelitian tidak menggunakan kontrol, Dan sampel tidak dipilih secara random. Jenis penelitian ini digunakan untuk membandingkan hasil belajar yang diperoleh sebelum diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media animasi *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif kelas XI multimedia di SMKN 3 BONE.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas XI jurusan Multimedia di SMKN 3 BONE yang berjumlah 30 orang. Karena populasi penelitian ini relatif kecil dan dapat dijangkau, maka peneliti menentukan menggunakan teknik sampling jenuh.”jika jumlah

populasinya kurang dari 100 orang, maka jumlah sampelnya diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasinya lebih besar dari 100 orang, maka bisa diambil, 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya” (Arikunto, 2012:104). Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. Dengan tujuan peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

Prosedur penelitian dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan.

1. Tahap perencanaan

Kegiatan yang dilakukan adalah menetapkan subyek penelitian, melakukan pengurusan surat izin penelitian, konsultasi dengan guru mata pelajaran produktif tentang materi yang diteliti, membuat Rencana Rancangan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada kegiatan, Mempersiapkan Media dan sumber pembelajaran.

2. Tahap pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran tanpa menggunakan media

pembelajaran media *sparkol videoscribe* pada pertemuan pertama dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* pada pertemuan kedua dan ketiga.

3. Tahap pelaporan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaporan ialah pengolahan data dari hasil penelitian serta pengambilan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. teknik pengumpulan data diartikan sebagai langkah yang paling utama dalam penelitian, hal yang paling utama dalam penelitian ini yaitu mendapatkan data (sugiyono., 2019). Beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Pada kegiatan observasi, peneliti bertindak sebagai observer yaitu melakukan pengamatan secara langsung mengenai berupa kondisi

lingkungan sekolah, karakteristik guru dan siswa, serta seluruh perangkat pendukung pembelajaran yang ada disekolah. Observasi pada saat penelitian berlangsung dimaksudkan untuk memperoleh data terkait penggunaan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* oleh guru pada mata pelajaran produktif dalam materi yang diajarkan serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi aktivitas guru dan siswa.

Indikator keberhasilan keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi *sparkol videoscribe* yaitu sebagai berikut:

Tabel 1 kategori keefektifan pembelajaran

No.	Skor	kategori
1.	< 20%	Sangat kurang efektif
2.	21%- 40 %	Kurang efektif
3.	41%-60%	Cukup efektif
4.	61%-80%	efektif

5. 81%-100% Sangat efektif

Sumber: Arikunto (2010)

Arikunto menjelaskan indikator keberhasilan yang memiliki lima skor dan kategori yang digunakan oleh peneliti untuk melihat tingkat presentase pencapaian guru dan siswa melalui observasi pada saat pembelajaran berlangsung di kelas.

2. Tes hasil belajar

Teknik tes yang digunakan adalah membuat pertanyaan dalam bentuk tes tertulis dan lisan yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan. Tes yang dilakukan terdiri dari dua, yaitu tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi *sparkol videoscribe*. *Posttest* dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar menggunakan media animasi *sparkol videoscribe*. Hasil tes yang diperoleh selanjutnya

dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

Indikator hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk kategori matriks data yaitu sebagai berikut:

Tabel 2 Indikator hasil belajar siswa

No	Skor	kategori
1.	90-100	Sangat baik
2.	80-89	Baik
3.	70-79	Cukup
4.	60-69	Kurang
5.	0-59	Sangat kurang
jumlah		

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai penunjang kelengkapan data-data yang dibutuhkan pada saat dan setelah meneliti seperti dokumentasi pada saat penelitian serta berkas penunjang lainnya

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini telah dilaksanakan di SMK Negeri 3 Bone pada mata pelajaran produktif. peneliti ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian *experimen* dengan bentuk penelitian *Pre-experimental design*. Penelitian dilakukan satu kelas yaitu kelas XI Multimedia yang berjumlah 30 siswa dengan pemberian pretest terlebih dahulu

sebelum diberi perlakuan (treatment) dan posttest dilakukan setelah diberi perlakuan (treatment). Hasil tes kemudian akan dianalisis secara statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan *t-test* untuk pengujian hipotesis. selama tiga kali pertemuan dan diperoleh gambaran hasil penelitiaan melalui hasil observasi aktivitas guru dan hasil observasi aktivitas siswa, kemudian pada setiap pertemuan diberikan soal *pretest* dan *posttest*. Pada pertemuan pertama diberikan soal *pretest* kemudian pertemuan kedua, dan ketiga diberikan *posttest* dan lembar jawaban yang juga bermaksud untuk memperoleh data hasil belajar siswa.

a. Hasil Analisis Data Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas guru selama pembelajaran berlangsung sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran produktif khususnya pada materi animasi 2D dan 3D dengan 12 aspek pada pertemuan pertama, 13 aspek pada pertemuan kedua dan 13 aspek pada pertemuan ketiga dengan estimasi waktu 120

menit. Efektifitas pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang berlangsung pada 15 menit, kegiatan inti yang berlangsung 90 menit, dan kegiatan akhir yang berlangsung selama 15 menit. Namun dalam penelitian ini analisis data aktivitas guru dikhususkan pada kegiatan inti.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Aktivitas Guru dalam Penggunaan Media Animasi Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Produktif

Aspek yang diamati	Pertemuan n I		Pertemuan n II		Pertemuan n III	
	Y	T	Y	T	Y	T
Kondisi objektif	7	5	10	3	11	2
Skor maksimal	12		13		13	
Skor pencapaian n	7		10		11	
Presentase Tingkat pencapaian n	58,33%		76,92%		84,61%	

Keterangan:

Y= jika guru melakukan aspek yang diamati

T= jika guru tidak melakukan aspek yang diamati

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa pada

pertemuan I proses pembelajaran yang dilaksanakan tingkat pencapaian dengan presentase 58,38%. Pada pertemuan II proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan presentase 76,92%. Pada pertemuan III proses pembelajaran yang dilaksanakan memperoleh tingkat pencapaian dengan presentase 84,61%. Presentase dari data diatas menunjukkan bahwa ada perubahan yang positif ditingkat pencapaian guru selama proses pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran animasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran produktif.

b. Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa dalam proses pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan media pembelajaran animasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran produktif khususnya pada materi animasi 2D dan 3D dengan 11 aspek pada pertemuan pertama, 13 aspek pada pertemuan kedua, dan 11 aspek pada pertemuan ketiga dengan estimasi waktu 120

menit. Efektifitas pembelajaran terbagi atas tiga kegiatan, yakni kegiatan awal yang berlangsung pada 15 menit, kegiatan inti yang berlangsung 90 menit, dan kegiatan akhir yang berlangsung selama 15 menit. Namun dalam penelitian ini analisis data aktivitas siswa dikhususkan pada kegiatan inti untuk melihat lebih jelas sebelum dan sesudah menggunakan media animasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran produktif.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Aktivitas Siswa dalam Penggunaan Media Animasi Sparkol Videoscribe dalam Mata Pelajaran Produktif

Aspek yang diamati	Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
	Y	T	Y	T	Y	T
Kondisi objektif	137	193	170	220	211	119
Skor maksimal	330		390		330	
Skor pencapaian	137		170		211	
Presentase Tingkat pencapaian	41,51%		43,58%		63,93%	

Keterangan:

Y= jika guru melakukan aspek yang diamati

T= jika guru tidak melakukan aspek yang diamati

Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran produktif, presentase tingkat pencapaian pada pertemuan I indikator keefektivan berada pada 41,51%, presentase pertemuan II berada pada 43,58%, dan pertemuan III berada pada 63,93%. Perubahan data diatas menunjukkan bahwa ada perubahan yang positif ditingkat pencapaian siswa selama proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi sparkol videoscribe pada mata pelajaran produktif.

Tabel 5 Klasifikasi Skor, Distribusi Frekuensi Presentase Pretest dan Posttest kelas XI Multimedia di SMK Negeri 3 Bone

Skor	Kategori	Pretest		Posttest	
		Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
90-100	Sangat baik	0	0	14	46%
80-89	Baik	2	6%	10	33%
70-79	Cukup	3	10%	6	20%
60-69	Kurang	10	33%	0	0
0-59	Sangat kurang	15	50%	0	0
Jumlah		30	99%	30	99%

Berdasarkan pada tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mata pelajaran produktif siswa sebelum diberikan perlakuan pretest dan setelah diberi perlakuan posttest pada kelas XI Multimedia yaitu:

- a. Hasil posttest setelah diberi perlakuan yakni: 14 siswa (46%) berada pada kategori sangat baik, 10 siswa (33%) pada kategori baik, dan 6 siswa (20%) pada kategori cukup
- b. Hasil pretest sebelum diberi perlakuan yakni: 2 siswa (6%) berada

pada kategori baik, 3 siswa (10%) berada pada kategori cukup, 10 siswa (33%) berada pada kategori kurang, dan 15 siswa (50%) berada pada kategori sangat kurang.

Kesimpulan di atas, dapat diketahui bahwa hasil posttest memiliki banyak kategori baik dan sangat baik sedangkan pada hasil pretest hanya terdapat 1 siswa berada pada kategori baik. Sehingga hasil belajar siswa (posttest) yang menerapkan perlakuan penggunaan media animasi sprakol videoscribe memiliki hasil belajar yang baik dibandingkan dengan hasil belajar siswa (pretest) yang tidak menggunakan media animasi sparkol videoscribe.

D. Kesimpulan

Hasil belajar pada mata pelajaran produktif siswa sebelum menggunakan media pembelajaran (pretest) dengan nilai rata-rata 55% dengan sesudah menggunakan video pembelajaran (posttest) ini tergolong tinggi dengan nilai rata-rata 81,3% dari hasil belajar pada mata pelajaran produktif siswa kelas XI Multimedia semakin meningkat. Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan media pembelajaran animasi *sparkol videoscribe* terhadap

hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif kelas XI multimedia di SMKN 3 BONE, dinyatakan di terima.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, A. 2020. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII SMP Negeri 2 Bontosikuyu Kabupaten Kepulauan Selayar. Tesis. Makassar: Universitas Negeri Makassar
- Ajaran, L. T., Arifin, M. C., Damariswara, R., & Imron, I. F. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis *Scientific Approach* Pada Materi Dongeng Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II SDN Universitas Nusantara PGRI Kediri 10(1), 242–258.
- Dewi, Y., & Fisika, P. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa di SMA. 6(1), 69–78.
- Goldschlag, N., Kim, J. D., & Kristin, M. (2019). Perilaku Konsumen Di Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rahayu, M., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2239–2249.
- Sandika, T. W. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Invention: Journal Research and Education Studies*, 5(5), 1–13.
- Shaleh, M., & Fadhilah, M. N. (2022). Penerapan Moderasi Beragama pada Lembaga PAUD di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5933–5945.
- Triansyah, M. A., Pendidikan, I., & Cirebon, I. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Komputer. 1(2), 66–75.