

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SPARKOL VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN HASIL PADA MATA PELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Indri Rahma Dewi Safitri

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Invada
indrisafirtri@stkipinvada.ac.id

Riwayat Artikel:

Diterima November 2021;

Direvisi Januari 2022;

Diterima Maret 2022.

Abstrak: 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'ul 'Ulum Cirebon dengan sampel yang di ambil berjumlah 40 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sampling purposive, di mana suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah research (survey dan observasi), studi literatur/ dokumentasi, kuesioner/angket, dan wawancara. 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 dengan 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 pembelajaran Sparkol VideoScribe berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Yang dengan hal itu, maka adanya suatu pengaruh hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran sparkol videoscribe dengan hasil belajar siswa, di mana nilai $R = 0,356$ dan R Square adalah $0,287$ ($0,536 \times 0,536 = 0,287$) yang berarti bahwa kontribusi Sparkol VideoScribe (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) adalah 28.8%.

PENDAHULUAN

Teknologi banyak digunakan di dalam bidang kehidupan, di antaranya di bidang pendidikan. Contoh hasil teknologi yang sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan seperti penemuan kertas, mesin cetak, radio, film, TV, komputer dan hal lainnya yang dimanfaatkan bagi pendidikan. Pada hakekatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Dan semakin maju suatu budaya maka semakin banyak media canggih teknologi yang dapat digunakan.

Pendapat Ahmadi (Saman, dkk, 2019) bahwa kelemahan dalam bidang pendidikan salah satunya ada pada metode pembelajarannya yang metodenya itu terpusat kepada guru sehingga proses mengajar terpisah dari proses belajar (yang seharusnya pembelajaran berpusat pada siswa dan guru sebagai fasilitator), dan mengajarpun lebih mengutamakan penyampaian lisan dan teoritis. Dengan terus-menerus menggunakan metode ceramah, maka tidak menutup suatu kemungkinan hal yang akan timbul pada siswa yaitu perasaan jenuh dalam belajar. Kejenuhan yang dirasakan siswa dapat dilihat dari segi keaktifan siswa di dalam kelas. Baik itu respon siswa dalam menjawab pertanyaan guru ataupun semangat siswa yang dilihat dari ekspresi atau sikap siswa dalam belajar.

Sparkol Videoscribe merupakan media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai Sparkol Videoscribe dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan semangat belajar siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Sparkol Videoscribe merupakan Whiteboard Animation Video atau sering disebut sketch vidios doodle vidios, video scribing atau explainer vidios, namun kebanyakan kita nyaman menyebutnya dengan Whiteboard animation (animasi papan tulis).

1.1 Landasan Teori

1.1.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu medius, yang secara harfiah memiliki arti berarti tengah, perantara atau pengantar. Azhar Arsyad (2017: 3) Dalam Bahasa Arab, media merupakan suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Nana Syaodih (1996), bahwa media pembelajaran merupakan penyampaian pesan atau isi pelajaran, perangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Wibawanto (2017) mendefinisikan bahwa media dapat diartikan sebagai salah satu sumber belajar baik itu manusia, benda ataupun peristiwa yang menjadikan siswa dapat memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Sedangkan media pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu media kreatif yang digunakan dalam memberikan suatu bahan materi pembelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Rusmawati, 2019: 13).

1.1.2 Mata Pelajaran Sistem Komputer

Pelajaran Sistem komputer adalah mata pelajaran Dasar Keahlian TKJ yang masuk pada kelompok C1 pada Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Dalam pembelajaran sistem komputer dikenalkan adanya gerbang logika, yang merupakan dasar pengetahuan dari mikrocontroller. Untuk belajar Sistem Komputer sebetulnya tidak terlalu sulit, karena yang dibutuhkan adalah pemikiran yang logis atau mengacu pada logika berfikir. Angka-angka sebagai perumpamaan juga dipelajari termasuk juga konversi bilangan. Untuk belajar konversi bilangan juga tidak sulit, karena jika kita sudah punya dasarnya yaitu mengenal bilangan biner, maka bentuk bilangan apa saja bisa dipecahkan dan lam konversinya. Konversi bilangan termasuk juga sebagai dasar dalam belajar gerbang logika.

1.1.3 Sparkol Videoscribe

Sparkol Videoscribe merupakan Whiteboard Animation Video atau sering disebut sketch vidios doodle vidios, video scribing atau eksplainer vidios. Tetapi, ada sebutan lain yang disebabkan karena kita merasa nyaman dengan sebutan kata lain dari sparkol videoscribe adalah dengan penyebutan Whiteboard animation atau animasi papan tulis.. Hasil yang didapatkan dari skrip atau narasi tersebut dapat diedit durasi penampilannya sehingga

sesuai dengan penyampaian materi. Penampilan Whiteboard Animation lebih tepat disebut dengan Time-Lapse atau Stop Motion Videos karena penggunaan animasi jarang digunakan (Rusmawati, 2019: 28-29).

Fungsi dari Sparkol Videoscribe tidak terbatas sehingga dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Untuk menarik perhatian dari pengunjung Blog dan Website.
2. Untuk penawaran Afiliasi (hubungan cabang).
3. Untuk mempromosikan jasa online dan offline.
4. Untuk media pembelajaran.

1.1.4 Hasil Belajar

Tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menurut Bloom (dalam Suprihatiningrum, 2016: 13) membagi hasil belajar menjadi tiga aspek, yaitu:

1. Aspek Kognitif

Dimensi kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah. Ranah kognitif berkaitan dengan daya pikir, pengetahuan dan penalaran. Ranah kognitif berorientasi pada kemampuan siswa dalam berpikir dan bernalar yang mencakup kemampuan siswa dalam mengingat sampai dengan memecahkan masalah, yang menuntut siswa untuk menggabungkan konsep-konsep yang telah dipelajari sebelumnya.

2. Aspek Afektif

Dimensi afektif lebih berorientasi pada pembentukan sikap melalui proses pembelajaran. Ranah afektif terdiri dari lima aspek, yaitu: (a) penerimaan (ingin menerima, sadar akan sesuatu), (b) pemberian respon (aktif berpartisipasi), penilaian (menerima nilai-nilai), (c) pengorganisasian (menghubungkan nilai yang dipercaya), (d) internalisasi (menjadikan nilai-nilai sebagai pola hidup).

3. Aspek Psikomotorik

Kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual atau motorik. Ranah psikomotorik menunjuk pada gerakan-

gerakan jasmaniah dan kontrol jasmaniah. Kecakapan fisik dapat berupa pola-pola gerakan atau keterampilan fisik.

1.2 Penelitian Terdahulu

Rusmawati, (2019) Jurnal Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan media pembelajaran Sparkol VideoScribe Penelitian dilakukan pada perguruan tinggi dan objeknya mahasiswa Hasil pengujian diperoleh beberapa tanggapan dengan kategori sangat praktis terhadap penggunaan media. Keseluruhan hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi valid, praktis dan efektif serta sangat layak untuk digunakan pada situasi dan kondisi pembelajaran mahasiswa FKIP Unismuh Makassar.

Yunita Munandar, (2018) Jurnal Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur Menggunakan media pembelajaran Sparkol VideoScribe Objek penelitian terfokus pada mata pelajaran akidah akhlak Hasil yang didapatkan penelitian adalah hasil validasi ahli materi mendapat rata-rata skor presentase 88%, ahli media 91%, respon guru dan peserta didik tentang media pembelajaran sparkol videoscribe terbilang menarik. Hasil uji telaah pakar mendapat rata-rata skor 94%, hasil uji coba kelompok kecil 89%, dan uji coba lapangan 97%. Dyah Ayu Wulandari, (2016) Jurnal Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Video Scribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016 Menggunakan media pembelajaran Sparkol VideoScribe Penelitian dilakukan pada siswa SMP dan terfokus pada mata pelajaran IPA. Skor validasi yang diperoleh dari ahli media adalah 72,5% dilihat dari mutu teknis yang

dimiliki media, dan 75,9% dilihat dari aspek media. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 86,1% dilihat dari aspek media, dan 87,5% dilihat dari kesesuaian isi materi. Berdasarkan uraian tersebut maka media termasuk dalam kategori baik menurut ahli media, dan termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli materi. Minat belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai *ngain* sebesar 0,74 dimana jika dimasukkan ke dalam kategori faktor *gain* tergolong tinggi. Sedangkan menurut pengakuan guru, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai *n- gain* sebesar 0,76, angka tersebut juga tergolong kedalam kategori tinggi.

METODE PENELITIAN [500-1000 words]

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di sekolah SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon yang berada di wilayah Cirebon, yang beralamatkan di Jalan Nyi Ageng Serang Sindangmekar Desa Sindangmekar Kecamatan Dukupuntang Kabupaten Cirebon.

Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Juni 2020 di kelas X Multimedia 1 tahun pelajaran 2020, dan survey data hasil PKL tahun 2019.

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode survey yaitu dengan mendatangi secara langsung objek penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan, sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu gambaran atau deskripsi secara sistematis, faktual serta akurat dengan fenomena yang diteliti.

3.3 Pendekatan Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian kuantitatif, yakni penelitian yang berfungsi menganalisis data dari lapangan dengan menggunakan media statistika untuk menguji hipotesis yang diajukan sehingga diketahui apakah hipotesis yang diajukan itu ditolak atau diterima.

3.4 Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat langkah-langkah yang dibagi menjadi beberapa bagian di antaranya adalah:

1. Tahap Persiapan

- a. Peneliti melakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur (melalui *handphone* atau *face to face*) sehingga mendapatkan gambaran tentang permasalahan yang terjadi di sekolah terutama pada saat proses pembelajaran. Data yang diperoleh peneliti dari observasi awal ini berupa gambaran mengenai proses pembelajaran yang terjadi di kelas selama survey PKL.
- b. Melakukan studi literatur atau mencari referensi teori yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan mengenai pengembangan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Referensi ini dapat dicari melalui buku, jurnal skripsi, artikel laporan penelitian, situs di internet dan lain sebagainya.
- c. Melakukan observasi/survey untuk menghasilkan data awal dalam melandasi penelitian yang akan dilakukan. Kemudian, data yang telah didapatkan ditindak lanjuti dalam penyusunan olah data.
- d. Menentukan sampel dengan teknik *purposive sampling* untuk dijadikan sampel penelitian.
- e. Mempersiapkan instrumen penelitian. Instrumen di sini berupa kuesioner (angket) siswa untuk mengetahui atau mengukur hasil belajar siswa dengan menguji validitas dan reliabilitas angket.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan suatu tahapan untuk menerapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu juga, peneliti berusaha mengumpulkan data yang diperlukan melalui teknik pengumpulan data yang diterapkan sebelumnya.

3. Tahap Analisis

Sehingga, dalam tahapan ini peneliti akan mengolah suatu data yang telah dikumpulkan selama penelitian yang kemudian disusun secara sistematis menjadi laporan yang utuh.

3.5 Populasi dan Sampel

2 Populasi

Populasi adalah keseluruhan elemen yang akan dijadikan wilayah generalisasi. Elemen populasi merupakan suatu keseluruhan subjek yang akan diukur, yang merupakan unit yang nantinya akan diteliti. Dalam hal ini populasi adalah cakupan wilayah generalisasi yang terdiri atas: subyek atau obyek yang mempunyai karakteristik dan kuantitas tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dapat dipelajari dan kemudian akan ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2019: 126).

Dengan begitu, populasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Multimedia (MM) di SMK Manba'ul 'Ulum khususnya kelas X MM-1.

3 Sampel

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019: 127). Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*, di mana suatu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Hal ini dikarenakan nilai siswa dalam mata pelajaran sistem komputer masih banyak yang di bawah rata-rata KKM yaitu 76. Selain itu, menurut hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa dari ke-3 rombel kelas yaitu X MM-1 s.d X MM-3 mengalami kasus belajar yang sama mengenai hasil belajar siswa yang masih di bawah rata-rata KKM. Namun, peneliti hanya akan mengambil

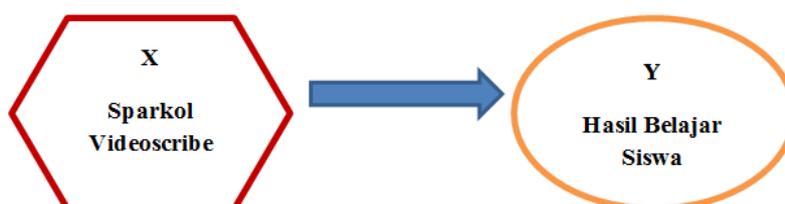
kelas X MM-1 dengan alasan karena peneliti hanya membutuhkan satu kelas untuk melangsungkan penelitian dengan waktu yang terbatas, kendala biaya dan tenaga.

3.6 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (dalam Dyah Ayu Wulandari, 2016: 77) bahwa variabel penelitian merupakan variabel yang ditetapkan peneliti dalam bentuk apa saja untuk dipelajari, sehingga akan memperoleh suatu informasi tentang hal tersebut yang nantinya akan ditarik kesimpulan.

Dengan begitu, maka Penelitian ini memiliki satu variabel independen dan satu variabel dependen. Ada beberapa macam variabel dalam penelitian, yaitu:

1. Variabel Independen adalah variabel bebas yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen/terikat (Sugiyono, 2019: 69).
2. Variabel Dependen adalah variabel terikat yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel independen/bebas (Sugiyono, 2019: 69).



Gambar 3. 1 Variabel Penelitian

Sehingga dapat disimpulkan bahwa:

- Variabel Bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat, yang dalam penelitian ini adalah media pembelajaran Sparkol Videoscribe (X).
- Variabel Terikat adalah variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas, yang dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar Siswa (Y).

HASIL DAN PEMBAHASAN [500 hingga 1000 kata]

3.1 Hasil Uji Validitas

Perhitungan uji validitas menggunakan bantuan *software* SPSS. Setelah diperoleh nilai validitas dari perhitungan kuesioner yang di jawab oleh responden dengan jumlah 40 responden. Selanjutnya kita bandingkan dengan tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 0,05$ dengan nilai r_{tabel} sebesar **0,312**.

Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas adalah teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,596	0,312	Valid
2	0,495	0,312	Valid
3	0,540	0,312	Valid
4	0,715	0,312	Valid
5	0,717	0,312	Valid
6	0,700	0,312	Valid
7	0,606	0,312	Valid
8	0,641	0,312	Valid
9	0,773	0,312	Valid
10	0,669	0,312	Valid
11	0,715	0,312	Valid
12	0,688	0,312	Valid
13	0,787	0,312	Valid
14	0,759	0,312	Valid
15	0,810	0,312	Valid
16	0,793	0,312	Valid
17	0,739	0,312	Valid
18	0,633	0,312	Valid
19	0,734	0,312	Valid
20	0,650	0,312	Valid

Berdasarkan perhitungan di atas, diketahui semua nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang bernilai 0,312 maka dapat disimpulkan bahwa dengan 20 butir pernyataan kuesioner dikatakan valid dengan nilai signifikansi $< 0,05$.

3.2 Hasil Uji Reliabilitas

Dalam penelitian ini, kuesioner yang diuji validitasnya akan diuji juga reliabilitasnya dengan menggunakan *alpha Cronbach*.

Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,940	20

Dengan kriteria jika $r_{11} > r_{tabel}$ berarti reliabel dan jika $r_{11} < r_{tabel}$ tidak reliabel. Adapun kesimpulan lain yaitu dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r_{tabel} di mana r tabel sebesar 0,6. Jika $r_{hitung} > r$ tabel maka instrumen tersebut reliabel.

3.3 Uji Normalitas

Tabel 4. 3 Hasil Uji Normalitas Kedua Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Sparkol Video Scribe	Hasil Belajar siswa
N		40	40
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	61,18	85,65
	Std. Deviation	15,701	4,383
Most Differences	Extreme Absolute	,136	,103
	Positive	,128	,084
	Negative	-,136	-,103

Test Statistic	,136	,103
Asymp. Sig. (2-tailed)	,061 ^c	,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Data di atas, menunjukkan bahwa nilai sig. Sparkol VideoScribe 0,061. Nilai *Sig.* ini > 0,05 dan data tersebut berdistribusi normal (0,061 > 0,05). Data di atas juga, menunjukkan bahwa nilai *Sig.* Hasil Belajar Siswa sebesar 0,200. Nilai sig ini > 0,05 dan data tersebut berdistribusi normal(0,200 > 0,05).

3.4 Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan *SPSS versi 24.00* dan dianalisis pengaruh Sparkol VideoScribe (X) terhadap Hasil Belajar Siswa (Y) didapat sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Koefisien Korelasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,536 ^a	,287	,269	3,748

a. Predictors: (Constant), Sparkol VideoScribe

Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Pengujian Signifikansi Koefisien Regresi Pengaruh Variabel X terhadap Y

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	215,226	1	215,226	15,319	,000 ^b
	Residual	533,874	38	14,049		
	Total	749,100	39			

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa
 b. Predictors: (Constant), Sparkol VideoScribe

**Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Perhitungan
Persamaan Garis Regresi Pengaruh Variabel X terhadap Y**

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	76,497	2,413		31,708	,000
	Sparkol VideoScribe	,150	,038	,536	3,914	,000

a. Dependent Variable: Hasil Belajar Siswa

3.5 Pembahasan Hasil Penelitian

Statistics			
		Sparkol VideoScribe	Hasil Belajar Siswa
N	Valid	40	40
	Missing	0	0
Mean		61,18	85,65
Std. Error of Mean		2,482	,693
Median		59,00	85,00
Mode		55	85
Std. Deviation		15,701	4,383
Variance		246,507	19,208
Skewness		,132	-,086
Std. Error of Skewness		,374	,374
Kurtosis		-,624	-,034
Std. Error of Kurtosis		,733	,733
Range		67	20
Minimum		30	76
Maximum		97	96
Sum		2447	3426

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 $Sig = 0,000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 3,914 > t_{tabel} 2.021$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Merujuk pada penyusunan hasil wawancara pada bab IV, maka didapatkan hasil pembahasan mengenai penerapan media pembelajaran sparkol videoscribe dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, bahwa siswa yang berbantuan dengan media pembelajaran nilainya jauh lebih signifikan kenaikannya, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sparkol videoscribe sangat berpengaruh sekali terhadap keberhasilan hasil belajar siswa. 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. Sedangkan,

Merujuk pada hasil pengujian hipotesis penelitian dan analisis pengolahan pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran sparkol videoscribe terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X Multimedia 1 di SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon. Hal tersebut dibuktikan dengan $Sig. = 0.000 < 0,05$ dan $t_{hitung} = 3,914 >$ daripada $t_{tabel} 2.021$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh yang signifikan pada pembelajaran menggunakan media sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka peneliti mengusulkan beberapa saran kepada pihak yang berkaitan dalam penyusunan skripsi, selama proses kegiatan belajar di SMK Manba'ul 'Ulum Cirebon sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran berpengaruh signifikan terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Oleh sebab itu, setiap guru disarankan untuk dapat menggunakan alat bantu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa yang terus ditingkatkan mutunya agar nilai hasil belajar siswa pun meningkat.
2. Di dalam proses pembelajaran, manfaatkan media alat bantu mengajar pada mata pelajaran sistem komputer di jurusan multimedia untuk dapat merangsang kreativitas guru dalam menerapkan media pembelajaran khususnya menggunakan media sparkol videoscribe.
3. Kepala sekolah, seyogianya terus-menerus melakukan pembinaan profesi bagi para guru, hal tersebut penting karena pada dasarnya guru memegang peranan strategis dalam keseluruhan proses pembelajaran siswa di sekolah.
4. Guru beserta masyarakat sekolah lainnya hendaknya menciptakan lingkungan sekolah yang lebih kondusif dan komunikatif. Sehingga, proses kegiatan belajar-mengajar dapat dilangsungkan dengan pencapaian yang maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya lingkungan belajar yang harmonis. Karena suatu lingkungan sangat berpengaruh sekali dalam pendidikan seorang anak

dan penggunaan media mampu menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran yang sedang diterapkan.

5. Untuk peneliti selanjutnya, dengan adanya skripsi ini dapat dijadikan suatu referensi untuk melakukan kajian-kajian yang lebih mendalam yang secara khusus pada mata pelajaran Sistem Komputer dengan materi sistem bilangan. Adapun penelitian yang belum tersentuh dalam penelitian ini yaitu penelitian menggunakan bentuk *Quasy Eksperimental Design* jenis *Nonequivalent Control Group Design*, dikarenakan kondisi dunia sedang tidak membaik, sehingga penelitian terhambat.

REFRENSI

- Astutik, I. N. (2020). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi. *Skripsi*, 54.
- Fujiati, Arofah, S., & Chasbullah, W. (2019). Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 3 Terhadap Pelajaran IPA di MI Nurul Huda Ngampelsari dengan Memanfaatkan Media Movie Maker. *Skripsi*, 8-9.
- Munandar, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur. *Skripsi*, 41.
- Munandar, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur. *Skripsi*, 33.
- Muhammad, N. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Audio Visual Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia SMK Yadika Cirebon pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video . *Skripsi*, 43.
- Rusmawati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar. *Tesis*, 2.
- Rusmawati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar. *Tesis*, 28-29.
- Rusmawati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar. *Tesis*, 31.
- Rusmawati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar. *Tesis*, 30-31.

- Rusmawati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. *Tesis*, 13.
- Renaldy, R. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Google Site Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di LKP TIKOM pada Bidang Kompetensi Grafis. *Skripsi*, 50-51.
- Saman, Ma'rufi, & Arif Tiro. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa pada Materi Persamaan Linear Dua Variabel. *Pedagogy*, 4(1), 2.
- Sjam, D. A., & Maryati, T. (2019). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(2), 186.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putri, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (1 ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan* (1 ed.). Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif* (1 ed.). Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016. *Skripsi*, 77.