



# Jurnal Teknologi Pendidikan

Vol. 1 – No. 1, 2023

ISSN: 2527-5151 (print)

<https://jurnal.umsrappang.ac.id/jtp/index>



## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS X SMK MUHAMMADIYAH SIDENRENG RAPPANG

Hasanuddin<sup>1</sup>, Nurmayanti<sup>2</sup>, Abd Kahar<sup>3</sup>, M Hijaz Tahir<sup>4</sup>, Akbar<sup>5</sup>  
<sup>12345</sup>Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

Email: [hasanuddinb@gmail.com](mailto:hasanuddinb@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Populasi dari penelitian ini yaitu kelas X yang berjumlah 26 siswa dan sampel yang digunakan berjumlah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi dan tes essay 10 nomor. Teknik analisis pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan rumus t.tes. Berdasarkan hasil penelitian, sesuai dengan pengujian hipotesis melalui analisis data yang diperoleh dari hasil tes kontrol (Y) lebih rendah dari hasil nilai tes eksperimen (X) yakni  $Y = 61,923 < X = 84,615$ . Perbedaan hasil nilai tersebut membuktikan bahwa hipotesis kerja yang menyatakan ada pengaruh penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang “**diterima**”. Hipotesis nol yang menyatakan “tidak ada pengaruh penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang “**ditolak**”. Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar PKN siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang

**Kata kunci:** *Sparkol Videoscribe*, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi setiap manusia, karena pada hakikatnya pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terjadi bagi setiap individu untuk mencapai suatu pengetahuan, pemahaman, jasmani, akhlak yang baik serta termasuk dalam suatu proses awal yang dapat mengantarkan individu kepada tujuan dan cita-cita yang diinginkan. Berhasil ataupun tidak pencapaian suatu tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses belajar yang akan diaplikasikan oleh guru. Guru berfungsi sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku, sehingga terciptanya iklim yang mampu memaksimalkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan siswa (Hamdani, 2011:71). Dalam Undang-Undang Dasar No.14 tahun 2005 di dalam (Darmadi, 2015) tentang guru dan dosen disebutkan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media pembelajaran yang digunakan masih sederhana, kurangnya perhatian anak saat pembelajaran, dan kemauan belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh maka penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah *Sparkol Videoscribe*. *Videoscribe* merupakan salah satu bentuk video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis (Darmawan, 2014). Oleh karena itu, berdasarkan uraian pada latar belakang peneliti tertarik mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang”.

### Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang?”

### Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

### Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### Bagi Guru

Memberikan wawasan dalam mengembangkan kompetensi guru dalam pembelajaran yang dapat digunakan dalam melaksanakan tugas mengajarnya dan memberikan kontribusi positif pada guru agar dapat meningkatkan kualitas pengajarannya dengan memanfaatkan multimedia sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif dan efisien.

#### 1. Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang penggunaan Aplikasi Sparkol Videoscribe khususnya pada Pembelajaran PKn dan sebagai bahan koreksi terhadap pelaksanaan pembelajaran Fisika yang dilaksanakan.

#### 2. Bagi Siswa

Menambah wawasan belajar pada mata pelajaran Fisika dan memberikan wawasan terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran.

#### 3. Bagi Peneliti

Sebagai modal awal pengembangan khasanah penelitian dan sebagai modal dasar guna penelitian lebih lanjut, untuk mengembangkan ilmu yang diperoleh sebagai alternatif pelaksanaan salah satu Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu penelitian, untuk menambah, memperdalam dan memperluas wawasan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan pembelajaran PKn, serta menggali ilmu lebih luas guna untuk penyusunan proposal maupun skripsi.

#### 4. Bagi Perpustakaan

Sebagai barometer interdisipliner keilmuan dan kualitas mahasiswa dalam bidang pendidikan, untuk menambah pengetahuan pembaca guna mengembangkan penelitian lain yang lebih efektif dan untuk menambah perbendaharaan pustaka kampus.

#### 5. Bagi Publikasi

Untuk dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya dan agar dapat dilihat dan dipahami di seluruh kalangan masyarakat dimanapun dia berada.

### **Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk memperjelas yang akan dibahas, maka peneliti perlu membuat batasan masalah. Adapun ruang lingkup pembahasan yang akan dibahas yaitu terfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 849), "Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang."

Menurut Surakhmad (1982:7) menyatakan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang muncul dari suatu benda atau orang dan juga gejala yang dapat memberikan perubahan terhadap apa-apa yang ada disekelilingnya.

Menurut Badudu dan Zain (2001:1031) pengaruh adalah (1) daya yang menyebabkan sesuatu yang terjadi, (2) sesuatu yang dapat membentuk dan mengubah

sesuatu yang lain, (3) tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain.

Berdasarkan pengertian pengaruh menurut para ahli tersebut dapat dilihat bahwa istilah pengaruh bisa didefinisikan dalam berbagai bidang dan aspek kehidupan. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh merupakan sebuah hal abstrak yang tidak bisa dilihat tapi bisa dirasakan kegunaan dan keberadaannya dalam kehidupan dan aktivitas manusia sebagai makhluk sosial.

## 2. *Sparkol Videoscribe*

a. Pengertian *sparkol videoscribe Videoscribe* adalah sebuah program aplikasi atau *software* yang dapat dipergunakan untuk membuat presentasi video, dengan animasi tangan bergerak pada sebuah papan atau *white board*.

Animasi tangan ini dapat seirama dengan objek berupa teks atau gambar yang ditampilkan pada layar, sehingga bila dilihat seperti tangan si pembuat sendiri yang melakukannya.

Keunikan dari *videoscribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulis yang ditulis atau di gambar.

b. Sejarah *sparkol videoscribe Videoscribe* diperkenalkan pertama kalinya pada tahun 2012 oleh perusahaan di Inggris dengan aplikasi *Sparkol*, setahun peluncuran program aplikasi ini mendapatkan penerimaan yang cukup baik dengan jumlah pengguna mencapai 100.000 orang. Untuk mendapatkan program *sparkol trial* selama satu minggu. Manfaat *Sparkol Videoscribe*

Manfaat dari *Sparkol Videoscribe* adalah untuk membuat presentasi video animasi dengan tangan bergerak menulis atau menggambar sesuatu yang ada di layar, layaknya seperti seseorang menjelaskan secara langsung pada papan tulis, sehingga biasanya dikenal dengan istilah lain yaitu "*Whiteboard Animation for Dreating Hand Draw*".

*Sparkol Videoscribe* digunakan bukan hanya untuk masalah bisnis, namun juga banyak digunakan sebagai media pembelajaran siswa di sekolah, menurut survey 88% *videoscribe* mampu meningkatkan prestasi siswa, karena siswa lebih tertarik melihat video animasi *whiteboard*, dibandingkan dengan seorang guru menjelaskan secara audio dan visual di papan tulis sebenarnya.

## c. Fungsi *Sparkol Videoscribe*

Fungsi utama *Sparkol VideoScribe* adalah; (1) Ini membantu Anda membuat video animasi dengan sedikit atau tanpa pengalaman, (2) Gaya *whiteboard* semakin populer dan relevan, (3) Pustaka persediaan suara dan gambar berarti Anda tidak perlu membuat konten sendiri dari awal, dan (4) Anda dapat mengirim dalam beberapa format berbeda ke berbagai platform.

## d. Kelebihan dan Kekurangan

### *Sparkol Videoscribe*

#### 1. Menurut Mayer dalam Air dkk.

Kelebihan *sparkol videoscribe* yaitu (a) Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar

disajikan secara bersamaan, (b) Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks, dan (c) Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan secara sederhana.

2. Menurut Sadiman dkk,

Mengemukakan kelemahan atau hambatan- hambatan dalam penggunaannya media video itu: (a)Perhatian penonton sulit dikuasai, keterlibatan mereka jarang dipraktikkan, (b) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain, (c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna, dan (d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

3. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad (2002), media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

AECT (Association for Educational Communications and Technology) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Menurut peneliti, media adalah segala sesuatu sebagai penghubung antara sumber dan penerima, sedangkan menurut Sanjaya dalam Hamdani (2011) bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan.

b. Fungsi Media Pembelajaran Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Para Ahli Levie & Lentz dalam Kustandi dan Sutjipto (2011:21-22) yaitu: (1) Fungsi Atensi adalah menarik perhatian siswa agar semakin berkonsentrasi dan memusatkan perhatian pada isi materi pelajaran, (2) Fungsi Afektif adalah kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca, (3) Fungsi Kognitif mempermudah memahami dan mengingat informasi, dan (4) Fungsi Kompensatoris akomodasi atau membantu siswa yang lemah dan lambat menerima pelajaran yang disajikan secara verbal atau teks.

c. Karakteristik media pembelajaran Media pembelajaran mempunyai karakteristik-karakteristik yang berbeda antara satu dan lainnya. Karakteristik tersebut dikelompokkan disesuaikan dengan jenis dan juga

penggunaannya dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yaitu: (1) Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan didalamnya terdapat unsur-unsur berupa bentuk, garis, tekstur dsb, (2) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Isi pesan media ini diterima melalui indra pendengaran atau telinga, (3) Media audio visual adalah media kombinasi audio dan visual ia dapat menampilkan unsur verbal dan juga suara. Artinya ia dapat didengar dan dilihat secara bersamaan, dan (4) Multimedia adalah media yang merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Hernawan (2007: 39) setidaknya ada 3 hal yang perlu dijadikan pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya: (1) Tujuan pemilihan media, (2) Karakteristik media, dan

(3) Alternatif media pembelajaran yang dipilih.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Pujiastutik Hernik (2017) Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai individu atau siswa setelah siswa tersebut mengalami atau melakukan suatu proses aktivitas belajar dalam jangka waktu tertentu.

Menurut Bloom dalam (Pantiwati, Yuni Restian, Arina Sumarsono, 2016) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman keterampilan dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2017:3) mengatakan bahwa, "hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan sebelumnya. Tingkah laku sebagai pengertian hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor".

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

1. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang terdiri atas:

- Faktor jasmani yang meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- Faktor psikologis yang meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif erat, kematangan, dan kesiapan.

2. Faktor Eksternal Yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang terdiri atas faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

B. METODE PENELITIAN

1. Variabel dan Jenis Penelitian

a. Variabel penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 variabel yaitu :

1) Variabel independen atau variabel bebas (berpengaruh). Variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan, mempengaruhi atau berdampak kepada suatu keluaran. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe.

2) Variabel dependent atau variabel terikat (dipengaruhi). Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang.

b. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan dua *group* variabel yang dapat divisualisasikan pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1 Rancangan penelitian dua

<i>group</i> variabel	Perlakuan	Posttest
<i>Group</i> Eksperimen	V	O2
<i>Group</i> Kontrol		O2

Sumber: (Arikunto. 2010)

Dalam penelitian ini, *group* eksperimen untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran PKn dengan menggunakan media animasi *Sparkol Videoscribe* selanjutnya siswa tersebut diberikan perlakuan, yaitu pembelajaran PKn dengan menggunakan media animasi *Sparkol Videoscribe*, selanjutnya kepada seluruh siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media animasi *Sparkol Videoscribe* terhadap pembelajaran PKn.

Penelitian ini ditetapkan *group* eksperimen ialah semua siswa yang bernomor ganjil dalam daftar hadir dan *group* kontrol ialah semua siswa yang bernomor genap dalam daftar hadir.

2. Definisi Operasional Variabel Definisi operasional variabel merupakan definisi suatu variabel dengan mengkategorikan sifat-sifat menjadi elemen yang dapat diukur. Untuk memberikan penjelasan mengenai variabel-variabel yang dipilih dalam penelitian, berikut akan diberikan definisi operasional variabel yang digunakan dalam penelitian.

a. *Sparkol videoscribe* merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyajikan materi, sehingga siswa dapat mengakses materi tersebut tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan *android*.

b. Hasil belajar yaitu hasil yang dicapai siswa setelah proses pembelajaran, yang menggambarkan penguasaan siswa terhadap indikator tentang materi. Hasil belajar pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif (pengetahuan).

3. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Yang menjadi populasi adalah siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang berjumlah

26 siswa pada tahun pelajaran 2021/2022.

Tabel 3.2 Populasi

Kelas	Jumlah
X TKJ	11

X Multimedia	15
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>

b. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti, Arikunto (1992:107). Pengambilansampel menurut Arikunto (2010:109)jika subjeknya kurang dari 100 maka diambil semuanya, jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang dapat diambil 10-15% atau 20-25% ataulebih. Karena populasi relatif kecil maka populasi dijadikan sampel, dengan istilah sampel populasi atau sampel total yaitu 25 orang, 13 orang *group* eksperimen dan 12 orang *group* kontrol.

Tabel 3.3 Sampel

Kelas	Jumlah
X TKJ	11
X Multimedia	15
<b>Jumlah</b>	<b>26</b>

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data tentang jumlah siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang tahun ajaran 2020/2021.

b. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengukur hasil belajar PKn untuk siswa kelas kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Soal yang diberikan yakni dalam bentuk tes essay, untuk menentukan nilai tes diberikan jumlah soal sebanyak 10 nomor, setiap nomor diberi skor 0-10, dengan skala penilaian 0-100. Karena itu jika peserta tes menjawab dengan benar secara keseluruhan soal, maka dia memperoleh nilai maksimal 100.

5. Teknik Analisis Data

a. Mengubah Skor Menjadi Nilaidengan Rumus:

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 = N$$

b. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang maka digunakan rumus t. tes inferensial sebagai berikut:

$$M_x - M_y$$

Keterangan:

T = Nilai yang dicari

M<sub>x</sub> = Nilai rata-rata variabel X M<sub>y</sub> = Nilai rata-rata variabel Y

SD<sub>bm</sub> = Nilai rata-rata standar deviasidua mean

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang dengan mengambil populasi seluruh kelas X. Dalam menentukan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik sampel jenuh/total dimana kelas X menjadi sampel yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu siswa yang berurut nomor ganjil sebagai *group* eksperimen dan siswa yang bernomor urut genap sebagai *group* kontrol.

Berdasarkan nilai yang diperoleh dari hasil penelitian yang menunjukkan perbandingan hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang melalui perhitungan t. tes mendapatkan nilai yaitu:  $M_x = 84,615 > M_y = 61,923$  yang diajarkan dengan menggunakan *sparkol videoscribe* lebih baik dibandingkan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan *sparkol videoscribe*. Hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai siswa pada tes akhir (*post-test*). Hasil penelitian dengan menguji hipotesis melalui analisis data diperoleh nilai rata-rata kompetensi

hasil belajar PKn dengan menggunakan *sparkol videoscribe*, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif yang mengatakan: Ada pengaruh penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang "**diterima**". Konsekuensi penerimaan tersebut, maka hipotesis nul yang menyatakan: Tidak ada pengaruh penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar *sparkol videoscribe* kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang "**ditolak**", yaitu:  $11,107 > 2,064$  (5%) dan  $11,107 > 2,797$  (1%) d.b 24. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *sparkol videoscribe* dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Hal ini ditunjukkan dengan penggunaan *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran, hasil belajar siswa lebih cukup memuaskan dibandingkan dengan hasil belajar yang tidak menggunakan *sparkol videoscribe* dalam proses kegiatan pembelajaran.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, sesuai dengan pengujian hipotesis melalui analisis data yang diperoleh hasil nilai tes *group* kontrol lebih rendah dari pada hasil nilai tes *group* eksperimen yakni  $Y = 61,923 < X = 84,615$ . Perbedaan hasil nilai tersebut menunjukkan adanya pengaruh penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar PKn kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh penggunaan *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang tahun ajaran 2020/2021 diterima. Hasil analisis dengan tes akhir menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan *sparkol videoscribe* berdampak positif dibanding dengan siswa yang diajar tanpa menggunakan *sparkol videoscribe*.

## DAFTAR PUSTAKA

Appkey. 2020. Apakah itu Sparkol Videoscribe ? Ulasan Sejarah, fungsi dan fitur-fiturnya, <https://markey.id/blog/technology/sparkol-videoscribe> diakses pada tanggal 09 Januari 2020 Jam 11:00.

Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta, Jakarta. Basri, S., & Khatimah, H. (2019).

*Karst : Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Abstract : Effectiveness of the Use of Sparkol Videoscribe Learning Media Against Physics Learn. 2, 84–89.*

Dosen Pendidikan 2. 2020. Efektivitas Adalah.

<https://www.dosenpendidikan.co.id/efektivitas-adalah/> diakses pada tanggal 07 Januari 2020 jam

14:21.

Falahudin, Iwan. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran: 104-17.

Fitria. (2013). Hasil Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Fransisca, I. (2018). *Pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol*. 06, 1916–1927.

Harjono, A., Jufri, A. W., Arizona, K., & Mataram, U. (2015). *Implementasi media tiga dimensi kemagnetan berbasis sikap ilmiah siswa*. I(1).

Heri. (2020). MEDIA

PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh

<https://salamadian.com/pengertian>

[-media-pembelajaran/](#), diakses pada tanggal 10 Januari 2021

pukul 20:54.

Ida Rianawaty, S.Si.,M.Pd. 2013. [Ekuivalensi Kegiatan Pembelajaran/Pembimbingan](#)

<https://idarianawaty.wordpress.com/2013/10/16/mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-alam-ipa-smpmts-menurut-kurikulum-2013/>, diakses pada tanggal 10 Januari 2020 Jam 13:20.

Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik Treatment*. Jakarta: Bina Aksara.

Jannah, N. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V*.

Kholidin, & Hudaidah, S. S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Institusi*, 06(12), 21.

Mulyani, F. (2005). *Konsep kompetensi guru dalam undang- undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen ( Kajian Ilmu Pendidikan Islam )*. 1–8.

- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 430–437.
- Rahman, A. (2014). *Efektifitas Media Pembelajaran Visual Tiga Dimensi (Sketchup) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar Atap Kelas Xi Teknik Gambar Bangunan Smk N 1 Rembang Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Siti Munawarah . 2020. Pengertian Dan Fungsi Videoscribe Sparkol. <https://multeknologi.blogspot.com/2019/10/pengertian-dan-fungsi-videoscribe-28.html>, diakses pada tanggal 07 Januari 2020 Jam 14:30.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A.(2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1),90–103.
- Widodo, O., & Mahardika, A. I. (2017). *Pengembangan media pembelajaran menggunakan slide presentasi 3 dimensi sebagai multimedia*. 5(1), 18–28.