

Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa melalui pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe

Rifdah Nurcintianastiti, Mohammad Arief*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: mohammad.arief.fe@um.ac.id

Paper received: 5-3-2022; revised: 19-3-2022; accepted: 24-3-2022

Abstract

Education in Indonesia is currently experiencing many changes due to digital transformation. Therefore, learning media must be developed. This research is expected to be able to develop learning media in the form of sparkol videoscribe based videos which are used to increase student interest and learning outcomes. To achieve this goal, this research objective the Research & Development (R&D) method is used with development of a model that refers to Dick & Cerrey which has 10 stages. The types of data used in this research are qualitative data and quantitative data. As for the research instrument using interviews, documentation, questionnaires, and tests. To explain the data obtained in this study, two data analysis techniques were used, namely descriptive qualitative and descriptive quantitative. The research that has been done, it is found that the use of video learning media based on sparkol videoscribe fulfills the qualification requirements as evidenced by the validity test stage. The results of the validity test show that the development of sparkol videoscribe-based video learning media has proven to be effective in helping to increase students' interest and learning outcomes.

Keywords: learning media development; sparkol videoscribe; student interests; student learning outcomes.

Abstrak

Pendidikan di Indonesia pada saat ini mengalami banyak perubahan akibat transformasi digital. Dengan demikian, media pembelajaran harus dapat dikembangkan. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berupa video berbasis *sparkol videoscribe* yang dimanfaatkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam mencapai tujuan tersebut penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan yang mengacu pada *Dick & Cerrey* dan memiliki 10 tahapan. Jenis data yang digunakan di penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Untuk instrumen penelitian menggunakan wawancara, dokumentasi, penyebaran angket, dan tes. Untuk menjelaskan data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Dari penelitian yang sudah dilakukan memperoleh hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran video yang berbasis sparkol videoscribe memenuhi syarat kualifikasi kriteria kelayakan yang dibuktikan melalui tahap uji validitas. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* terbukti efektif dalam membantu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: pengembangan media pembelajaran; *sparkol videoscribe*; minat peserta didik; hasil belajar peserta didik.

1. Pendahuluan

Kondisi dalam pendidikan di Indonesia saat ini sudah banyak mengalami perubahan akibat adanya transformasi digital. Sebelum adanya temuan mengenai inovasi tingkat lanjut, transmisi elektronik terbatas menggunakan pemanfaatan inovasi sederhana, yang

menyampaikan informasi hanya berbentuk sinyal elektronik dengan frekuensi yang berbeda. Adanya transformasi digital adalah tantangan bagi dunia pendidikan. Kondisi seperti itu membuat para produsen strategi dalam bidang pendidikan harus menyesuaikan diri dalam melakukan proses pembelajaran. Penerapan proses pembelajaran akibat transformasi digital ini memiliki berbagai perubahan pada tingkat lembaga pendidikan, terutama pada tingkat SMK. Mengingat pelajar SMK memiliki banyak mata pelajaran praktik. Hal ini merupakan tugas tenaga pendidik yang harus memiliki inovasi dalam membuat proses belajar yang menyenangkan di dalam kelas sehingga peserta didik dapat memiliki minat dalam proses pembelajaran (Wulandari, 2016). Salah satu ilustrasi inovasi untuk menarik minat peserta didik adalah dengan memanfaatkan dan menggunakan media pembelajaran. Taruna & Rosnelli, (2015) memaknai bahwa media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman yang dapat menimbulkan keinginan belajar, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar.

Dalam pengembangan media pembelajaran harus menciptakan pemahaman untuk peserta didik supaya dapat mempelajari pelajaran, maka dari itu di butuhkan media ajar yang sesuai dengan transformasi digital saat ini. Salah satu usaha yang dilakukan untuk memberikan fasilitas kepada peserta didik dalam pembelajaran *blended learning* ini bisa dilakukan melalui media video yang dapat di akses menggunakan android maupun PC. Media pembelajaran berbasis video adalah sarana belajar digital yang terdiri dari beberapa gambar dan memberikan tipuan pada gambar yang bergerak (Anshor et al., 2015). Hal ini sejalan dengan Baugh dalam Anshor et al., (2015), ada sekitar 90% untuk membantu hasil belajar seseorang melalui indera pandang dan 5% di peroleh dari indera pendengar. Implementasi media pembelajaran berbasis video ini dapat dimanfaatkan dalam pendidikan formal tingkat SMK. Dalam pembelajaran di tingkat SMK ada dua mata pelajaran yang harus dikuasai yaitu mata pelajaran berbasis dan mata pelajaran berbasis peminatan (sesuai jurusan), keduanya wajib ditempuh untuk semua jurusan yang ada di SMK. (Permendikbud No 69 Tahun 2013).

Sebagai jurusan yang bergerak pada bidang perkantoran, jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran (OTKP) atau yang dulunya biasa disebut Administrasi Perkantoran (AP) yang berada di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi merupakan cabang keahlian manajemen. Dalam jurusan ini mempelajari segala jenis kegiatan kantor seperti pengetikan, penanganan, dan pengelolaan surat, penataan dan pengelolaan arsip, serta pelajaran mengenai perkantoran lainnya. Salah satu mata pelajaran untuk meningkatkan keahlian di jurusan OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran) yaitu mata pelajaran OTKK (Otomatisasi Tata Kelola Keuangan) yang pembahasannya tidak jauh dari penerapan dana kas kecil. Dengan kondisi pandemi saat ini dan dengan adanya kemajuan teknologi, maka kegiatan pembelajaran mengenai penerapan dana kas kecil membutuhkan media pembelajaran yang mendukung berupa aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

Aplikasi *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang konkert untuk membuat suasana kelas yang menyenangkan dan menarik. *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang menghasilkan video yang menggabungkan peta konsep, gambar, suara, serta musik yang fantastic dan menyenangkan (Munawwarah, 2019). Pembuatan video menggunakan aplikasi ini dapat dilakukan secara langsung (*offline*) sehingga tidak bergantung pada internet. Hal ini bermanfaat untuk memudahkan seorang pendidik dalam pembuatannya. Selain mudah dalam pembuatan media pembelajaran, output dari aplikasi ini dapat menarik minat para peserta didik (Herlin et al., 2020).

Pengertian minat adalah pengakuan adanya hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Adanya minat menjadikan diri seseorang mempunyai semangat yang tinggi untuk sesuatu yang menarik bagi hatinya (Siskawati et al., 2016). Minat sangat dibutuhkan dalam pembelajaran karena minat memiliki peran besar dalam menentukan hasil belajar dari peserta didik. Indikator minat menurut (Wasti, 2013) ada 4 yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian, dan keterlibatan siswa. Nurrita (2018), memaknai bahwa hasil belajar merupakan penyesuaian cara berperilaku setiap peserta didik sehingga ada perluasan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai kegiatan latihan menuju perkembangan setiap individu.

Studi pendahuluan melalui wawancara yang dilakukan pada hari Kamis, 15 November 2021 dengan 2 narasumber yaitu, yang pertama Ibu Miftahul Jannah, S.Pd selaku guru pengampu mata pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Keuangan, diperoleh informasi yang menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran dengan adanya transformasi digital sekaligus pembelajaran *blended learning* ini yaitu kegiatan pembelajaran pada jurusan OTKP belum sepenuhnya terlaksana secara maksimal. Kemudian narasumber yang kedua yaitu dari salah satu Peserta Didik SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi yang bernama Labibah Putri Diani, diperoleh informasi bahwa yang menjadi kendala dalam kegiatan pembelajaran ini adalah kurangnya pemahaman mengenai pelajaran, yang hanya di dapat dari penjelasan guru saja. Setelah mempelajari hasil wawancara dari kedua narasumber yang telah dilakukan, terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran di mata pelajaran OTKK mencapai 30% yang di dapat dari hasil penyebaran angket pra penelitian sehingga mengakibatkan turunnya minat dan hasil belajar siswa karena kurangnya pemahaman materi dengan memanfaatkan media pembelajaran PPT dan modul ajar.

Sebagai bentuk respon dari permasalahan yang dipaparkan di atas serta didukung dengan adanya penelitian sebelumnya yang relevan. Sofiya et al., (2018), menyatakan bahwa media pembelajaran video yang berbasis *Sparkol Videoscribe* bertujuan untuk memfasilitasi peserta didik memahami materi yang membutuhkan kejelasan suara, kemudahan dalam mencatat, dan kemudahan penggunaan. Reiss et al., (2017), juga menyatakan bahwa media video diterima dengan baik di dunia industri dan pendidikan mengikuti studi kasus yang disajikan. Namun, yang membuat penelitian ini tidak sama dengan penelitian sebelumnya yaitu adanya soal-soal yang dikemas secara menarik.

Dalam penelitian pastinya memiliki tujuan supaya penelitian dapat terarah dan memberikan manfaat yang baik. Adapun tujuannya adalah untuk menghasilkan media pembelajaran video yang berbasis *Videoscribe*, mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media, serta mengetahui perbedaan minat dan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan media pembelajaran yang menggunakan *Microsoft Office Power Point* pada mata pelajaran OTKK Kelas XII OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi.

2. Metode

Model pengembangan pada media pembelajaran yang di gunakan yaitu model pengembangan Dick & Cerrey. Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti menggunakan 10 tahap yaitu: 1) Tahap identifikasi tujuan dari pembelajaran; 2) Analisis instruksional; 3) Analisis peserta didik dan konteks pembelajaran; 4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus; 5) Mengembangkan instrument tes; 6) Mengembangkan strategi pembelajaran; 7)

Menyusun bahan ajar; 8) Menyusun desain dan melakukan evaluasi secara formatif; 9) Melakukan revisi media pembelajaran; 10) Evaluasi sumatif.

Uji coba dilaksanakan empat kali yaitu dengan ahli materi, ahli media, kelompok kecil, dan kelompok besar. Peneliti disini melakukan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 siswa. Uji coba pada kelompok besar sebanyak 33 siswa. Subjek yang digunakan adalah validator ahli materi, validator ahli media, siswa kelas XII OTKP 1 untuk uji coba kelompok kecil dan siswa kelas XII OTKP 3 untuk ujicoba kelompok besar SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Untuk menuju tahapan uji coba, sebelumnya peneliti melaksanakan validasi diantaranya validasi ahli materi dan ahli media.

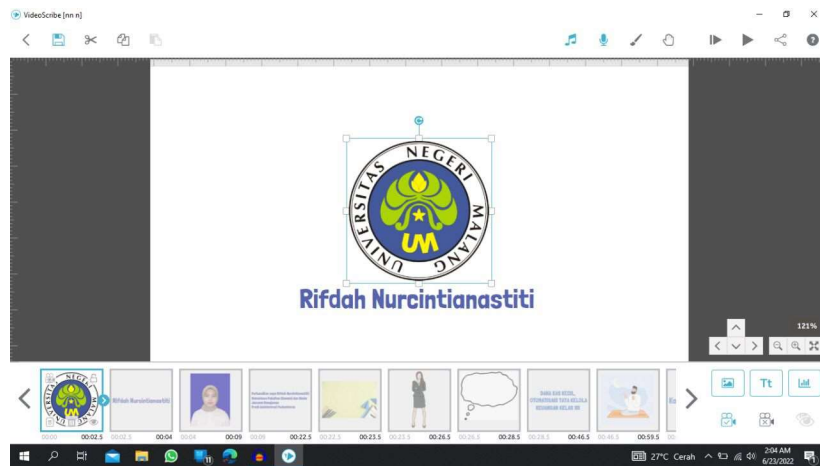
Teknik pengumpulan data penelitian sebagai strategi berbagai informasi menggunakan wawancara, dokumentasi, angket validasi ahli materi, validasi ahli media, pengguna, pengukuran minat dan tes. Wawancara dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kondisi riil dan permasalahan. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan dokumen-dokumen terkait penelitian agar memudahkan peneliti dalam mengolah data. Angket validasi ahli materi berfungsi memberi evaluasi dan saran terhadap materi dan media yang di kembangkan. Angket pengguna berfungsi memperoleh respon dan pendapat siswa terhadap media pembelajaran. Angket untuk pengukuran minat dilakukan untuk mengukur minat setiap siswa dalam pembelajaran menggunakan media video yang berbasis *Sparkol Videoscribe*. Indikator penilaian validasi yaitu kelayakan ahli materi, kelayakan ahli media serta pengguna dengan memberikan centang pada skala yang telah tercantum pada angket. Hasil dari lembar validasi berupa data kuantitatif sebagai alat ukur untuk mengukur seberapa layak media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* yang sudah di kembangkan. Tes dilakukan untuk mendapatkan data peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif, dimana terdapat 4 tahap yakni, tahap analisis data validasi, analisis respon peserta didik, analisis data minat peserta didik, dan analisis data hasil belajar peserta didik menggunakan uji normalitas dan independent t-test dengan bantuan SPSS.

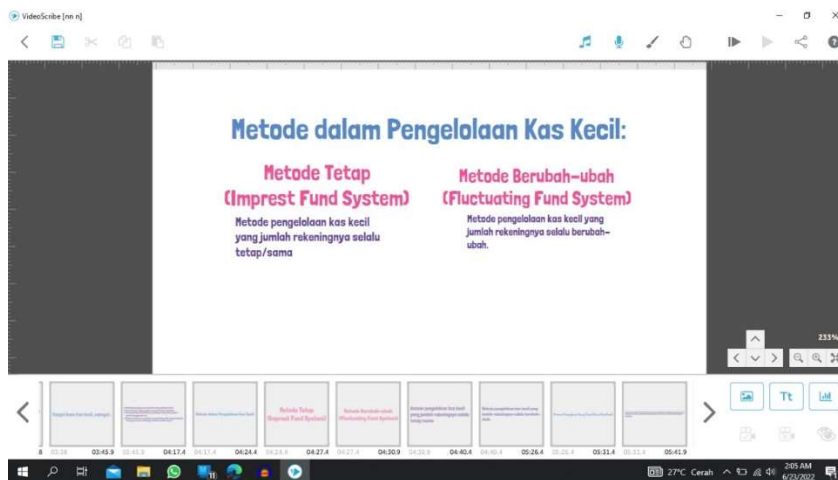
3. Hasil dan Pembahasan

Output yang dihasilkan dalam penelitian ini ialah video pembelajaran berbantuan aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada materi Pengelolaan dana kas kecil kelas 12 OTKP SMK 7 Gondanglegi. Peneliti melaksanakan pra penelitian untuk pengumpulan data mengenai permasalahan yang terjadi beserta solusi yang diberikan. Peneliti menggunakan metode model Dick & Cerrey dengan 10 tahapan. Pada tahapan 1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran, yaitu dengan melakukan pengkajian sehingga mendapatkan hasil berdasarkan pengkajian kurikulum 2013, dengan KD 3.12 Menerapkan pengelolaan operasional harian kas kecil dan 4.12 Mengelola operasional harian kas kecil. Oleh karena itu dapat disimpulkan terkait tujuan pembelajaran secara umum yaitu dapat memahami dan mempraktikkan terkait pengelolaan keuangan yang digunakan untuk bekal ketika sudah memasuki dunia pekerjaan; 2) Analisis instruksional yaitu menganalisis terkait identifikasi pengetahuan dan keterampilan peserta didik dengan cara menyebar angket, sehingga mendapatkan hasil baik dalam segi keterampilan mendapatkan nilai 70,3 dan pengetahuan 74,5 yang dapat dikategorikan kurang; 3) Analisis karakter peserta didik, hal ini dilakukan dengan menyebar angket terkait pemahaman dan keminatan peserta didik dalam belajar. Hasil dari analisis ini peserta didik dinilai kurang dalam minat belajar dan memahami sutau pelajaran; 4) Merumuskan tujuan dari

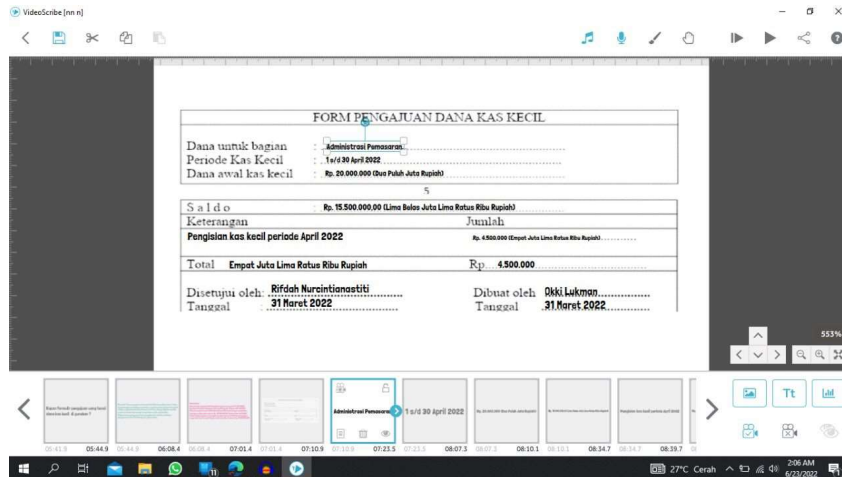
pembelajaran khusus, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran secara yang di olah dari hasil tahapan 1 sampai 3; 5) Mengembangkan instrumen tes, peneliti membuat butir-butir soal yang dirumuskan dari tujuan khusus yang mengandung soal kognitif dan psikomotorik; 6) Mengembangkan strategi pembelajaran. Dalam hal ini peneliti mengembangkan bahan ajar sebaagai isi dari media pembelajaran. Materi yang diberikan dalam media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang secara khusus; 7) Memilih bahan ajar, dalam pembuatan materi peneliti mengambil dari beberapa sumber buku Otomatisasi Tata Kelola Keuangan; 8) Merancang Desain dan evaluasi formatif. Pada tahap merancang desain dan melakukan evaluasi formatif peneliti merancang desain media pembelajaran dengan rancangan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Awal Perkenalan



Gambar 2. Tampilan Isi Materi



Gambar 3. Tampilan Contoh Penyelesaian Soal



Gambar 4. Tampilan Penutup

Setelah rancangan awal selesai peneliti melakukan evaluasi formatif kepada validator ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi yakni Ibu Miftahul Jannah, S.Pd sebagai guru Otomatisasi Tata Kelola Keuangan, SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Validator ahli media yakni Bapak Buyung Adi Dharma, S. AP, M.AP Selaku dosen prodi Pendidikan Administrasi perkantoran Universitas Negeri Malang. Hasil dari validasi digunakan untuk evaluasi agar materi dan media pembelajaran dikatakan layak sehingga dapat di uji coba di lapangan. Dalam proses validasi validator memberi saran kepada peneliti pada Tabel 1.

Tabel 1. Saran Dari Validator

Saran Validator Ahli Materi
Ada beberapa bagian video yang tidak jelas (tidak terlihat) gambarnya
Validator Ahli Media
Pengenalan pengembang di awal video kurang lengkap
Ditambah watermark logo UM, SMK, dan nama pengembang
Ditambah part pemisah pada tiap bagian video saat di upload di YouTube
Menambah durasi pada bagian yang penting

Setelah melakukan evaluasi formatif tahap selanjutnya yaitu revisi hasil yakni merevisi hasil hasil dari evaluasi formatif. Hasil dari revisi adalah pada Table 2.

Tabel 2. Hasil Revisi Saran Validator

Saran	Keterangan
Validator Ahli Materi Ada beberapa bagian video yang tidak jelas (tidak terlihat) gambarnya	Video sudah di perbaiki dengan mengatur ulang gambar yang belum jelas sehingga gambar menjadi jelas dan bisa terlihat
Validator Ahli Media Pengenalan pengembang di awal video kurang lengkap	Video sudah di perbaiki dengan menambah pengenalan pengembang secara lengkap (nama, universitas, jurusan, prodi) pada awal video.
Ditambah watermark logo UM, SMK, dan nama pengembang	Video sudah di perbaiki dengan menambah watermark logo UM, SMK, dan nama pengembang
Ditambah part pemisah pada tiap bagian video saat di upload di YouTube	Dalam pengaploudan YouTube sudah di perbaiki dengan menguploud ulang dan menambah part pemisah pada tiap bagian video
Menambah durasi pada bagian yang penting	Video sudah diperbaiki dengan menambah durasi yang penting pada tiap bagian yang penting

Hasil Kelayakan Materi dan Media.

Pada tahap ini hasil dari validasi berguna untuk bahan evaluasi supaya materi dan media pembelajaran dikatakan layak dan bisa di uji coba di lapangan. Hasil validasi validator pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Persentase
1	Kualitas Aspek Materi	85%
2	Kualitas Aspek Keakuratan	80%
3	Kualitas Aspek Manfaat	80%
Rata-rata Kelayakan Materi		83%

Sumber: Diolah peneliti (2022)

Sesuai dengan Tabel 3, ringkasan perhitungan hasil analisis data kelayakan uji coba ahli materi di video berbasis sparkol videoscribe terdiri atas 3 indikator yaitu kualitas aspek materi memiliki nilai 85% yang dikatakan baik. Kualitas aspek keakuratan memiliki nilai 80% yang dikatakan baik. Kualitas aspek manfaat memiliki nilai 80% yang dikatakan baik. Sehingga dapat dikatakan layak untuk pengujian dilapangan.

Sesuai tabel diatas, berdasarkan ringkasan perhitungan hasil analisis data kelayakan uji coba ahli media video berbasis sparkol videoscribe terdiri dari 6 indikator yaitu kelayakan isi memiliki nilai 96% yang dikatakan sangat baik. Penyajian gambar dengan nilai 100% yang dikatakan sangat baik. Penyajian audio 100 % yang dikatakan sangat baik. Penyajian soal pemahaman 93% yang dikatakan sangat baik. Penyajian soal evaluasi 90% yang dikatakan sangat baik. Penilaian rekayasa peragkat lunak memiliki nilai 93% yang dikatakan sangat baik. Sehingga dapat dikatakan layak untuk uji lapangan.

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Persentase
1	Kelayakan isi	96%
2	Penyajian Gambar	100%
3	Penyajian Audio	100%
4	Penyajian Soal Pemahaman	93%
5	Penyajian Soal Evaluasi	90%
6	Penilaian Rekayasa Perangkat Lunak	93%
Rata-rata Kelayakan Media		95,8%

Diolah Oleh Peneliti (2022)

Tabel 5. Hasil Rekapitulasi Respon Peserta Didik

No	Responden	Persentase
1	1	98,3 %
2	2	75,8 %
3	3	96,7 %
4	4	80,8 %
5	5	95,8 %
6	6	80,8 %
Rata-rata Kelayakan Media		88,1%

Sumber: Diolah Peneliti (2022)

Sesuai tabel diatas, pengisian angket pengguna dilakukan menggunakan uji coba kelompok kecil dengan 6 peserta didik kelas XII OTKP 1 di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Peserta didik dipilih oleh guru mata pelajaran otomatisasi tata kelola keuangan yang telah mengetahui serta memahami pribadi dan kemampuan siswa untuk menjadi responden. Peserta didik menjawab 24 pertanyaan dengan skala likert yaitu SS (Sangat Setuju dengan skor 5), S (Setuju dengan skor 4), CS (Cukup Setuju dengan skor 3), KS (Kurang Setuju dengan skor 2), SKS (Sangat Kurang Setuju dengan skor 1). Hasil respon peserta didik kemudian dianalisis. Berdasarkan tabel diatas responden 1 memperoleh nilai 98,3%, responden 2 memperoleh nilai 75,8%, responden 3 memperoleh nilai 96,7%, responden 4 memperoleh nilai 80,8%, responden 5 memperoleh nilai 95,8%, dan responden 6 memperoleh nilai 80,8%. Sehingga diperoleh rata-rata persentase 88,1%. Sehingga hasil uji coba pengguna terhadap media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* yang dikembangkan dinyatakan “sangat layak”.

Sebelum pada uji independent t-test yaitu terdapat uji normalitas shapiro wilk yang menghasilkan sig 0,064 dan 0,692 yaitu lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat dikatakan data berdistribusi normal. Kemudian setelah data berdistribusi normal maka selanjutnya menguji dengan menggunakan uji *independent sample t-test*. Sesuai dengan data dari tabel hasil output *independent sample t-test* diketahui bahwa pada *equal variances assumed* didapati sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) terhadap minat peserta didik dari perbandingan menggunakan media pembelajaran ppt dengan media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe*. Adanya perbedaan minat belajar siswa yang signifikan diperoleh dari hasil penyebaran angket pada kelas kontrol dengan angket yang disebar pada kelas eksperimen sehingga membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran oleh peneliti mampu meningkatkan minat belajar. Perbedaan ini terjadi karena penggunaan media

pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* dinilai sangat inovatif karena siswa memiliki rasa senang dengan adanya video yang dikolaborasikan dengan gambar bergerak dan suara dari penjelasan guru sehingga menjadikan lebih semangat dalam belajar.

Tabel 6. Hasil Analisis Minat Siswa

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HASIL MINAT	Equal variances assumed	.017	.896	33.856	60	.000	15.06452	.44496	14.17447	15.95457
	Equal variances not assumed			33.856	59.996	.000	15.06452	.44496	14.17447	15.95457

Sumber: Data SPSS Hasil Uji Independent T-Test (2022)

Tabel 7. Hasil Analisis Hasil Belajar Siswa

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Nilai Psikomotorik	Equal variances assumed	.137	.712	14.420	56	.000	16.58901	1.15039	14.28449	18.89352
	Equal variances not assumed			14.271	51.743	.000	16.58901	1.16240	14.25620	18.92181

Sumber: Data SPSS Hasil Uji Independent T-Test (2022)

Berdasarkan tabel hasil output *independent sample t-test* diketahui bahwa pada *equal variances assumed* didapati sig. (2-tailed) sebesar $0,00 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan yang signifikan (nyata) terhadap hasil belajar dari perbandingan kelas kontrol yang memakai media PPT dengan kelas eksperimen yang menggunakan media video. Adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan dari hasil kelas kontrol dengan kelas eksperimen membuktikan adanya pengembangan media pembelajaran oleh peneliti mampu meningkatkan hasil belajar.

Perbedaan hasil belajar dalam aspek kognitif dan psikomotorik terjadi karena penggunaan media pembelajaran video dinilai sangat mudah dipahami, dan lebih efektif untuk digunakan jangka panjang. Sehingga membuat siswa mandiri dalam belajar dan dapat menggunakannya secara fleksibel.

4. Simpulan

Penelitian yang dilakukan memperoleh hasil berupa media pembelajaran video berbasis *sparkol videoscribe* yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di mata pelajaran OTKK Kelas XII OTKP SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Output dari media pembelajaran yang dihasilkan yaitu berupa video pembelajaran. Media video yang dikembangkan oleh peneliti telah melalui tahap uji validasi. Berdasarkan hasil dari seluruh uji validasi tersebut media video dinyatakan sangat layak digunakan dalam mata pelajaran umum atau kejuruan di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi. Selain itu media video terbukti efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik berdasarkan uji coba yang dilakukan di kelompok besar yang dihitung menggunakan SPSS dengan uji normalitas dan uji *independent t-test*. Media pembelajaran video dinilai layak dan patut digunakan untuk meningkatkan minat dan hasil dari belajar siswa pada mata pelajaran umum atau kejuruan di SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi, sehingga diharapkan penelitian ini dapat di terapkan pada pembelajaran dan diharapkan untuk penelitian selanjutnya memiliki inovasi dan kreatifitas untuk mengembangkan media video sehingga dapat dikembangkan lebih interaktif.

Ucapan Terima Kasih (Opsional)

Ucapan terimakasih disampaikan penulis kepada Allah SWT. Ayah Ibu dan keluarga yang selalu mendukung serta memotivasi. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Jurusan Manajemen yang telah mendukung hingga terselesainya artikel ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada SMK Muhammadiyah 7 Gondanglegi yang telah memfasilitasi dan memberikan izin kepada peneliti serta seluruh pihak terkait yang telah banyak membantu hingga terselesainya artikel ini.

Daftar Rujukan

- Adiputra, D. K., Afrida, T., Anggraini, A. E., Siswanto, P., Pamungkas, A. S., Hendriawan, D., & Karyaningsih, D. (2021). The Development of Video Learning Based on Videoscrieb Application for Social Science in Primary School. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1764, No. 1, p. 012084). IOP Publishing.
- Anshor, S., Sugiyanta, I. G., & Utami, R. K. S. (2015). Penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap aktivitas dan hasil belajar geografi. *Jurnal Penelitian Geografi (JPG)*, 3(6).
- Aryuntini, N., Astuti, I., & Yuliana, Y. G. S. (2018). Development of learning media based on videoscribe to improve writing skill for descriptive text of english language study. *JETL (Journal Of Education, Teaching and Learning)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.26737/jetl.v3i2.746>
- Chaeruman, U. A. (2020). Ruang belajar baru dan implikasi terhadap pembelajaran di era tatanan baru. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 142-153.
- Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan software "sparkol videosribe" sebagai media pembelajaran bahasa Arab berbasis ICT. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 4(4), 272-282.
- Fransisca, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada pelajaran ipa dalam materi tata surya kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(11).
- Herlin, H., Suryani, E., & Kenedy, J. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar Tahun 2019. In *Prosiding Seminar Nasional IPPeMas* (Vol. 1, No. 1, pp. 752-759).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, VIII(2), 1-10.

- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran sejarah indonesia berbasis videoscribe materi kerajaan islam di Jawa Kelas X tahun ajaran 2018 / 2019 di SMA Negeri 3 Salatiga Pendidikan merupakan komponen pent- kepribadian yang lebih baik . Menurut Tri- dengan perubahan. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174–184.
- Munawwarah, R. Al. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 430–437.
- Nurjanah, F., Nazar, M., & Rusman. (2017). Pengembangan media animasi menggunakan software videoscribe pada materi minyak bumi kelas X MIA di MAN Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(4), 230–236.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pane, A. (2017). Belajar dan pembelajaran aprida pane muhammad darwis dasopang. *Fitrah*, 03 (2), 333–352.
- Purwandari, A., & Wahyuningtyas, D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas II SDN Saptorenggo 02. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163-170.
- Rahmawati, F., W.W, S., & Kardi, S. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika model inkuiri terbimbing berbantuan videoscribe pada materi kalor untuk meningkatkan hasil belajar siswa sman 1 kedungwaru. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 5(2), 1039. <https://doi.org/10.26740-/jpps.v5n2.p1039-1047>
- Reiss, N., Bavendiek, A. K., Diestmann, G., Inkermann, D., Albers, A., & Vietor, T. (2017). Understanding design methods - using explanatory videos for knowledge transfer in engineering disciplines. *Procedia CIRP*, 60, 518–523. <https://doi.org/10.1016/j.procir.2017.01.033>
- Ridwan, R., & Akmaludin, A. (2019). Pengembangan sistem informasi pengelolaan arsip dokumen berbasis web pada PT Bank BJB KCK Jakarta. *INTI Nusa Mandiri*, 14(1), 193-198.
- Risandi, R., & Panjaitan, R. G. P. (2015). Respon siswa SMA Negeri pontianak terhadap lembar Kerja siswa berbasis multimedia sub materi invertebrata. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(9).
- Setiani, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran mengapresiasi teks cerita pendek berbasis adobe flash CS5 untuk kelas XI SMA*. Skripsi tidak terpublikasi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siskawati, M., Pargito, P., & Pujiati, P. (2016). Pengembangan media pembelajaran monopoli untuk meningkatkan minat belajar geografi siswa. *Jurnal studi sosial*, 4(1), 72-80
- Sofiya, A., Yulianto, B., & Hendratno, H. (2018). The development of Sparkol videoscribe based internet learning media in improving writing skills of Indonesian language for elementary school students. In *2nd International Conference on Education Innovation (ICEI 2018)* (pp. 108-111). Atlantis Press.
- Sofyan, A., Rafiudin, & Soraya, R. A. (2019). The Development of learning media using sparkol videoscribe software on natural science education subjects. *Proceedings of the International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*, 372(ICoET), 16–21.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2).
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode penelitian pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*(2015 ed.). Penerbit Alfabeta: Bandung.
- Sukawirya, G. B., Arthana, I. K. R., & Sugihartini, N. (2017). Pengembangan e-Modul pada mata pelajaran pemrograman perangkat bergerak kelas XII rekayasa perangkat lunak berbasis project based learning di SMK Negeri 2 Tabanan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 203. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9566>
- Iswara, T., & Rosnelli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2).
- Wasti, S. (2013). Hubungan minat belajar dengan hasil belajar mata pelajaran tata busana di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang. *Journal of Home Economics and Tourism*, 2(1).
- 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. *Unnes*, 1–207.