

SPARKOL VIDEOSCRIBE SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Sopiana Mita *

Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta,
Jl. Ir H. Juanda No.95, Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia
*Corresponding author, email: sopiana.mita21@mhs.uinjkt.ac.id

doi: 10.17977/um064v5i42025p389-398

Kata kunci

Sparkol Videoscribe
media pembelajaran interaktif
evaluasi pembelajaran
bahasa Indonesia

Abstrak

Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pendidikan dengan menyajikan konten secara interaktif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas *Sparkol Videoscribe* dalam evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII di SMP Islam Yapikum Meruyung. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner Google Form. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa kelas VII 2 pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 91,2 persen responden merasa tertarik dan menilai *Sparkol* sebagai media yang mudah diakses. Namun, sebanyak 26,5 persen siswa mengalami kendala teknis dalam mengaksesnya. Meskipun demikian, efektivitas *Sparkol* dalam evaluasi pembelajaran tetap tinggi, dengan 91,2 persen siswa menyatakan bahwa media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, sebanyak 85,2 persen siswa setuju jika evaluasi mingguan bahasa Indonesia menggunakan *Sparkol Videoscribe*. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol* tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendukung proses evaluasi pembelajaran secara lebih efisien.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses meningkatkan, memodifikasi, dan mengembangkan pengetahuan, kemampuan, sikap, serta perilaku individu atau kelompok dalam upaya menciptakan kehidupan yang lebih cerdas melalui pengajaran dan pelatihan. Sumber daya manusia yang memiliki kompetensi komprehensif, yaitu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan, harus dihasilkan melalui pendidikan (Majid & Rochman, 2013). Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, semakin banyak institusi pendidikan yang mengintegrasikan media pembelajaran inovatif guna meningkatkan efektivitas penilaian terhadap pemahaman dan keterampilan peserta didik. Pembelajaran terjadi ketika siswa, guru, dan sumber belajar berinteraksi dalam lingkungan kelas (Suardi, 2018). Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa (Nurrita, 2018). Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran interaktif.

Video pembelajaran yang dihasilkan melalui *Sparkol Videoscribe* memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik melalui rangkaian gambar bergerak dan suara yang terintegrasi dalam satu kesatuan Carita pembelajaran (Fadillah & Bilda, 2019). *Videoscribe-Sparkol*

merupakan format video berbasis animasi papan tulis yang memberikan efek seolah-olah materi sedang digambar atau ditulis secara langsung di papan tulis, sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Jannah et al., 2019). Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji efektivitas *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran. Rasyid et al. (2022) menemukan bahwa penerapan metode guided inquiry dengan bantuan *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran sains dapat meningkatkan sikap ilmiah siswa. Demikian pula, Zaini et al. (2022) menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Videoscribe Sparkol* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Maulina dan Pahamzah (2019) menunjukkan bahwa penggunaan *Sparkol Videoscribe* dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara siswa di era industri 4.0. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Widiari dan Astawan (2021) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran ekosistem dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Jurnal ini membahas pemanfaatan *Sparkol Videoscribe* dalam evaluasi pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Islam Yapikum. Penerapan teknologi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses penilaian, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pemahaman mendalam terhadap bagaimana *Sparkol* digunakan dalam evaluasi di lingkungan sekolah ini dapat memberikan wawasan yang berharga terkait tantangan, manfaat, dan hasil yang dapat dicapai dengan pendekatan inovatif ini.

Sejumlah penelitian telah dilakukan terkait penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran di berbagai mata pelajaran. Ariyanti (2021) mengkaji penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran konstruksi jalan dan jembatan guna meningkatkan hasil belajar siswa. Betty dan Hospital (2021) meneliti pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* pada tema 7 subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri 0330355 Parraturan. Sementara itu, Saragi dan Tegeh (2022) membahas penggunaan *Videoscribe* dalam model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V. Namun, penelitian yang secara spesifik mengkaji penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, khususnya di sekolah berbasis keagamaan seperti SMP Islam Yapikum, masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi kesenjangan tersebut dan menjawab pertanyaan seputar efektivitas penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia.

Artikel ini akan menguraikan konteks penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam evaluasi pembelajaran, tantangan yang mungkin dihadapi, serta manfaat yang dapat diperoleh. Penekanan juga diberikan pada bagaimana SMP Islam Yapikum mengadaptasi teknologi ini dalam kerangka Kurikulum Merdeka guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Diharapkan, tulisan ini dapat memberikan pandangan yang komprehensif mengenai pemanfaatan *Sparkol Videoscribe* sebagai alat evaluasi pembelajaran di lingkungan pendidikan menengah pertama, sekaligus berkontribusi pada literatur di bidang pendidikan dan teknologi informasi.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk menggambarkan dan menganalisis penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Islam Yapikum Meruyung. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan analisis mendalam terhadap persepsi siswa berdasarkan pengalaman langsung mereka (Creswell & Poth, 2018).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan subjek penelitian sebanyak 34 siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket tertutup yang disebarakan melalui Google Form setelah siswa menyelesaikan evaluasi pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*.

Untuk memastikan keteraturan dalam pelaksanaan penelitian, prosedur penelitian dirinci dalam tabel berikut:

Tabel 1. Prosedur penelitian

Tahap	Kegiatan	Tujuan
Persiapan	1. Menyusun instrumen angket	Menyesuaikan indikator pertanyaan dengan tujuan penelitian
	2. Validasi instrumen angket	Memastikan angket layak digunakan (uji validitas & reliabilitas)
Pelaksanaan	3. Menggunakan <i>Sparkol</i> dalam evaluasi pembelajaran	Mengetahui efektivitas media dalam evaluasi
	4. Menyebarkan angket melalui Google Form	Mengumpulkan data persepsi siswa
Analisis Data	5. Mengolah hasil angket	Menggunakan teknik analisis deskriptif
	6. Menyajikan hasil dalam bentuk tabel & interpretasi	Memudahkan pembaca memahami temuan penelitian

Angket penelitian terdiri dari lima pertanyaan, dengan empat opsi jawaban berbasis skala Likert: (a) Sangat Setuju (SS); (b) Setuju (S); (c) Tidak Setuju (TS); dan (d) Sangat Tidak Setuju (STS).

Setelah data dikumpulkan, analisis dilakukan melalui tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sebagaimana diusulkan oleh Miles, Huberman, & Saldaña (2014).

3. Hasil dan Pembahasan

Google Form digunakan sebagai alat utama dalam pengumpulan data hasil observasi terhadap siswa kelas VII SMP Islam Yapcum. Dalam penelitian ini, sebanyak 34 responden memberikan tanggapan mereka melalui tautan Google Form yang telah dibagikan sebelumnya. Penggunaan Google Form memungkinkan proses pengumpulan data dilakukan secara efektif dan efisien, karena responden dapat mengisi survei kapan saja dan di mana saja selama memiliki akses jaringan yang memadai (Rohimat, 2023). Selain itu, format digital ini juga mempermudah peneliti dalam merekapitulasi dan menganalisis data secara lebih sistematis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai pendapat siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Sparkol* dalam evaluasi pembelajaran mingguan pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Setelah menyelesaikan evaluasi pembelajaran, responden diminta mengisi kuesioner yang dirancang untuk mengukur tingkat penerimaan mereka terhadap penggunaan media tersebut.

Kuesioner yang diberikan terdiri dari beberapa pertanyaan, dengan pertanyaan utama berfokus pada bagaimana siswa menilai efektivitas *Sparkol* dalam mendukung pemahaman mereka terhadap materi. Responden diminta memilih satu dari empat pilihan jawaban, yaitu setuju (S), sangat setuju (SS), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skala ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana responden menerima atau menolak penggunaan *Sparkol* sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Selain pertanyaan utama, kuesioner juga mencakup pertanyaan tambahan yang memungkinkan responden memberikan alasan di balik pilihan mereka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur tingkat persetujuan siswa secara kuantitatif tetapi juga menggali faktor-faktor yang memengaruhi persepsi mereka terhadap media pembelajaran interaktif ini.



Gambar 1. Media pembelajaran *Sparkol*

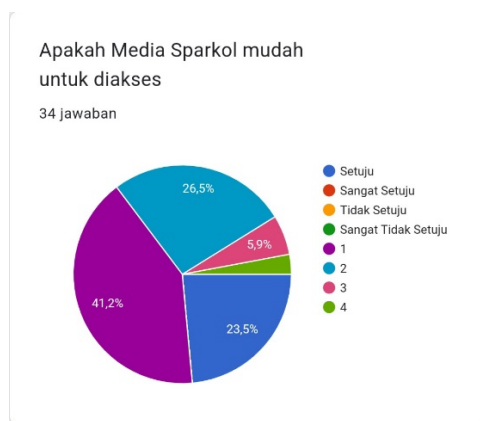
Analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik memiliki respons positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Sparkol dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dari total 34 responden, sebanyak 64,6% menyatakan sangat setuju bahwa penggunaan Sparkol meningkatkan daya tarik dalam evaluasi pembelajaran, sementara 26,5% responden menyatakan setuju. Hanya 8,9% responden yang menganggap bahwa media ini kurang menarik. Temuan ini menunjukkan bahwa Sparkol mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan metode evaluasi konvensional. Hasil ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Zaini et al. (2022), yang menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Sparkol dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, aspek aksesibilitas media pembelajaran interaktif Sparkol juga menjadi faktor penting dalam efektivitas penerapannya. Responden diminta untuk mengevaluasi pengalaman mereka dalam mengakses tautan media pembelajaran menggunakan empat pilihan jawaban: Setuju, Sangat Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa Sparkol mudah diakses, meskipun terdapat kendala teknis yang dialami oleh sebagian kecil responden, seperti masalah jaringan dan keterbatasan perangkat. Hal ini senada dengan temuan Widiari dan Astawan (2021), yang menekankan bahwa faktor aksesibilitas memainkan peran penting dalam efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, optimalisasi infrastruktur digital serta peningkatan literasi teknologi bagi siswa dan tenaga pendidik menjadi faktor penting dalam penerapan media pembelajaran interaktif yang lebih efektif.

Selain itu, media pembelajaran interaktif seperti Sparkol juga memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui visualisasi materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Seperti yang dikemukakan oleh Maulina dan Pahamzah (2019), media pembelajaran berbasis visual seperti Sparkol dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran berbasis teks saja. Hal ini dikarenakan visualisasi yang interaktif mampu meningkatkan daya ingat serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, implementasi Sparkol dalam evaluasi pembelajaran tidak hanya

memberikan manfaat dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran tetapi juga dapat berkontribusi terhadap peningkatan pemahaman konsep yang lebih mendalam.

Namun, meskipun penggunaan Sparkol menunjukkan hasil yang positif, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam penerapannya. Beberapa responden mengungkapkan bahwa kendala teknis, seperti akses internet yang tidak stabil dan keterbatasan perangkat, dapat menghambat efektivitas penggunaan media pembelajaran ini. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasyid et al. (2022), faktor infrastruktur dan kesiapan teknologi menjadi aspek penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi solusi terhadap hambatan teknis ini, seperti pengembangan versi offline dari media interaktif atau integrasi dengan platform pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif.



Gambar 2. Media pembelajaran *Sparkol*

Berdasarkan persentase yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Sparkol memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi. Dari total 34 responden yang berpartisipasi, sebanyak 91,2% menyatakan bahwa mereka merasakan kemudahan akses saat menggunakan media interaktif ini untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran. Sementara itu, sebanyak 8,8% responden memberikan tanggapan yang menunjukkan ketidaksetujuan atau kesulitan dalam mengoperasikan media interaktif tersebut. Hasil ini mencerminkan bahwa mayoritas pengguna merasakan keterbukaan dan kemudahan dalam mengakses Sparkol sebagai alat pembelajaran interaktif, meskipun sebagian kecil responden mengalami tantangan dalam penggunaannya.

Faktor aksesibilitas dalam media pembelajaran berbasis teknologi merupakan aspek penting dalam efektivitas pembelajaran digital. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Widiari dan Astawan (2021), kemudahan akses terhadap media digital memiliki korelasi yang kuat dengan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. Dalam konteks ini, Sparkol menunjukkan potensi yang tinggi sebagai alat yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas evaluasi pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman berbasis visual dan interaktif.

Lebih lanjut, aspek keterjangkauan teknologi juga memainkan peran penting dalam efektivitas implementasi media pembelajaran digital. Penelitian oleh Prasetyo dan Wahyuni (2020) menekankan bahwa kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau keterbatasan perangkat, sering kali menjadi hambatan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, meskipun mayoritas responden dalam penelitian ini menyatakan kemudahan akses, penting untuk mempertimbangkan solusi bagi responden yang mengalami

kesulitan, seperti penyediaan alternatif *offline* atau optimalisasi format media agar lebih ringan dan mudah diakses pada berbagai perangkat.

Selain itu, pertanyaan ketiga dalam kuesioner atau penelitian berkaitan dengan kendala atau kesulitan yang mungkin dihadapi oleh responden ketika mereka mengakses tautan media pembelajaran interaktif melalui platform *Sparkol*. Responden diminta untuk mengevaluasi tingkat kesulitan yang mereka alami dengan memilih salah satu dari empat opsi jawaban yang tersedia, yaitu Setuju, Sangat Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Opsi jawaban tersebut memberikan gambaran tentang sejauh mana responden merasakan kesulitan atau ketidaknyamanan selama proses akses terhadap media pembelajaran interaktif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian kecil responden mengalami kendala teknis, seperti koneksi internet yang lambat, kesulitan dalam navigasi platform, serta kompatibilitas perangkat yang digunakan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rasyid et al. (2022), yang menyebutkan bahwa tantangan utama dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi terletak pada kesiapan infrastruktur digital serta tingkat literasi teknologi di kalangan peserta didik. Oleh karena itu, pendekatan yang dapat dilakukan untuk mengatasi hambatan ini adalah dengan memberikan panduan teknis yang lebih komprehensif serta memastikan bahwa media pembelajaran interaktif yang digunakan memiliki fitur yang ramah pengguna dan dapat diakses oleh berbagai kalangan.

Dengan mempertimbangkan faktor aksesibilitas dan potensi kendala teknis, penerapan media interaktif *Sparkol* dalam pembelajaran dapat terus dikembangkan melalui integrasi dengan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif. Selain itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengeksplorasi efektivitas *Sparkol* dalam berbagai konteks pembelajaran, serta mengkaji lebih dalam mengenai solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas penggunaannya.



Gambar 3. Media pembelajaran *Sparkol*

Analisis presentase yang diberikan menunjukkan bahwa sebanyak 73,5% dari total 34 responden tidak mengalami kesulitan saat melakukan evaluasi pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif *Sparkol*. Hasil ini mencerminkan bahwa mayoritas pengguna dapat menjalankan proses evaluasi dengan lancar tanpa menghadapi kendala tertentu. Di sisi lain, sebanyak 26,5% responden lainnya melaporkan adanya kesulitan dalam bentuk koneksi internet yang tidak stabil dan keterlambatan respons pada situs web saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan media interaktif *Sparkol*. Hasil ini menyoroti adanya tantangan teknis yang dihadapi sebagian kecil pengguna, yang kemungkinan disebabkan oleh kendala infrastruktur teknologi, seperti masalah koneksi atau kinerja *web* yang lambat. Dengan demi-

kian, meskipun mayoritas responden tidak mengalami kesulitan, penting untuk mencatat bahwa sebagian kecil pengguna menghadapi kendala teknis tertentu yang mungkin perlu diperbaiki atau ditingkatkan untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

Pertanyaan keempat dalam kuesioner atau penelitian menyoroiti persepsi responden terkait efektivitas media pembelajaran interaktif *Sparkol* dalam meningkatkan semangat belajar mereka. Responden diminta untuk menilai sejauh mana mereka merasakan adanya peningkatan semangat belajar ketika menggunakan media pembelajaran interaktif tersebut dengan memilih salah satu dari empat opsi jawaban yang disediakan, yaitu Setuju, Sangat Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Dengan demikian, pertanyaan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana responden percaya bahwa penggunaan *Sparkol* sebagai alat pembelajaran interaktif dapat memberikan dampak positif terhadap semangat belajar mereka.



Gambar 4. Media pembelajaran *Sparkol*

Analisis presentase data menunjukkan bahwa sebanyak 91,2% dari total 34 responden mengakui efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif *Sparkol* dalam meningkatkan semangat belajar. Hal ini dapat diatributkan pada keberadaan berbagai fitur menarik dalam media *Sparkol*, yang berhasil mencegah rasa jenuh para peserta didik selama proses pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran bahasa Indonesia. Keberhasilan media ini dalam mempertahankan minat dan semangat belajar peserta didik tercermin dalam tingginya persentase tanggapan positif. Namun, sebanyak 8,8% responden lainnya menyatakan pandangan berbeda, menganggap bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif *Sparkol* kurang efektif dalam meningkatkan semangat belajar. Meskipun jumlah ini relatif kecil, pandangan tersebut tetap memberikan wawasan penting dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan evaluasi lebih lanjut terkait dengan faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi pengalaman belajar dan semangat peserta didik menggunakan media tersebut.

Pertanyaan kelima dalam kuesioner atau penelitian membahas persetujuan responden terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran mingguan di sekolah menggunakan media pembelajaran interaktif *Sparkol*. Responden diminta untuk mengekspresikan tingkat persetujuan mereka terhadap metode evaluasi tersebut dengan memilih salah satu dari empat opsi jawaban yang tersedia, yaitu Setuju, Sangat Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana responden mendukung atau tidak mendukung penggunaan *Sparkol* sebagai sarana interaktif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran mingguan di lingkungan sekolah.



Gambar 5. Media pembelajaran *Sparkol*

Dari hasil persentase yang ditampilkan, sebanyak 85,2% dari total 34 responden menyatakan setuju terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif *Sparkol* dalam evaluasi pembelajaran mingguan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persentase yang cukup tinggi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik menerima dengan baik konsep pembelajaran interaktif yang diterapkan melalui media tersebut. Penerimaan positif ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tampilan visual yang menarik, kemudahan aksesibilitas, serta fitur interaktif yang mendukung pemahaman materi dan keterlibatan aktif dalam proses evaluasi.

Namun, di sisi lain, terdapat 14,8% responden yang tidak setuju dengan penggunaan *Sparkol* dalam evaluasi pembelajaran mingguan. Meskipun persentasenya relatif kecil, ketidaksetujuan ini mengindikasikan bahwa tidak semua peserta didik merasa nyaman atau terbantu dengan penerapan media ini dalam pembelajaran. Beberapa faktor yang mungkin memengaruhi persepsi negatif ini meliputi kesulitan dalam memahami cara penggunaan media, preferensi terhadap metode evaluasi yang lebih konvensional, serta kemungkinan kendala teknis yang menghambat kelancaran dalam mengakses atau mengoperasikan media tersebut. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor spesifik yang menyebabkan ketidaksetujuan ini, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau penyesuaian agar media pembelajaran ini lebih inklusif dan dapat diterima oleh seluruh peserta didik.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif *Sparkol* pada siswa kelas VII SMP Islam Yapikum dinilai cukup efektif dalam mendukung evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Keefektifan ini tidak hanya terlihat dari tingginya tingkat penerimaan responden, tetapi juga dari kemudahan akses serta fitur-fitur interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Namun, meskipun secara umum media ini mendapatkan respons positif, masih terdapat kendala dalam penggunaannya, terutama terkait dengan gangguan teknis seperti error dalam pengoperasian yang dapat menghambat proses evaluasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dan optimalisasi lebih lanjut agar *Sparkol* dapat berfungsi secara maksimal dan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif serta menyeluruh bagi seluruh peserta didik.

Selain itu, untuk meningkatkan efektivitas penggunaan media ini, guru dan pengembang teknologi pendidikan dapat bekerja sama dalam menyediakan pelatihan atau pendampingan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan *Sparkol*. Dengan demikian, hambatan yang ada dapat diminimalisir, sehingga manfaat dari pembelajaran interaktif ini dapat dirasakan secara merata oleh semua siswa. Lebih lanjut, penelitian lebih mendalam dapat

dilakukan untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi penerimaan peserta didik terhadap media ini, baik dari aspek pedagogis, teknis, maupun psikologis.

4. Simpulan

Penelitian ini menyoroti efektivitas media pembelajaran interaktif dalam mendukung evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia secara mingguan di tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran interaktif. Media ini terbukti dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pengumpulan data melalui Google Form terhadap 34 siswa kelas VII SMP Islam Yapkom Meruyung mengungkapkan bahwa 91,2 persen responden merasa tertarik dan menilai bahwa *Sparkol* mudah diakses. Namun, terdapat kendala teknis yang dialami oleh 26,5 persen responden, terutama terkait masalah jaringan dan perangkat. Meskipun demikian, efektivitas *Sparkol* dalam evaluasi pembelajaran tetap tinggi, dengan 91,2 persen siswa menyatakan bahwa media ini berkontribusi secara positif dalam pemahaman materi. Selain itu, 85,2 persen siswa menyetujui bahwa evaluasi mingguan lebih efektif jika menggunakan *Sparkol* dibandingkan metode konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian ini, beberapa saran dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya. Pertama, perlu dilakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai kendala teknis yang dihadapi siswa dalam mengakses *Sparkol Videoscribe*, termasuk faktor jaringan dan kesiapan perangkat teknologi. Kedua, penelitian selanjutnya dapat membandingkan efektivitas *Sparkol* dengan media pembelajaran interaktif lainnya, seperti Canva, Animaker, atau Powtoon, guna mengevaluasi keunggulan dan kekurangannya. Ketiga, perlu diteliti lebih lanjut dampak penggunaan *Sparkol* terhadap peningkatan hasil belajar siswa, tidak hanya dari aspek minat tetapi juga capaian akademik. Keempat, *Sparkol* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran berbasis diferensiasi guna menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan individu siswa. Dengan adanya penelitian lanjutan, diharapkan integrasi media pembelajaran digital dalam evaluasi pembelajaran dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi dunia pendidikan.

Daftar Rujukan

- Ariyanti, Y. (2021). *Sparkol* Videoscribe sebagai media pembelajaran pada mata pembelajaran konstruksi jalan jembatan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1).
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Sage Publications.
- Fdillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi *Sparkol* Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2).
- Fiantika, F. R., dkk. (2022). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Jannah, M., et al. (2019). Aplikasi media pembelajaran fisika berbasis *Sparkol* Videoscribe pada pokok bahasan suhu dan kalor terhadap hasil belajar siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2).
- Majid, A., & Rochman, C. (2013). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosda Karya.
- Maulina, U., & Pahamzah, J. (2019). Attractive learning media to cope with students' speaking skills in the industry 4.0 using *Sparkol* Videoscribe. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 2(5), 132-140.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). Sage Publications.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1).

- Rasyid, A., Mustari, M., Aziziy, Y. N., & Nahdi, D. S. (2022). Guided inquiry with *Sparkol* Videoscribe in science learning: A study of students' scientific attitudes. *International Journal of Educational Innovation and Research*, 1(1), 34-41. <https://doi.org/10.31949/ijeir.v1i1.1899>
- Rohimat, S. (2023). Pemanfaatan pengaya Autocrat untuk distribusi hasil asesmen sumatif secara daring. *Edugama: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, 9(1).
- Saragi, R., & Made, T. I. (2022). Media pembelajaran berbasis problem based learning menggunakan Videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar siswa IPS kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1).
- Simanjuntak, E. B., & Astria, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *Sparkol* Videoscribe pada tema 7 subtema 2 siswa kelas IV SD Negeri 030355 Parratusan. *SEJ (School Education Journal)*, 11(3).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan pembelajaran*. CV Budi Utama.
- Widiari, L. E. R., & Astawan, I. G. (2021). Ecosystem learning with *Sparkol* Videoscribe-based learning media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 231-239. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34731>
- Zaini, A. W., Susilawati, S., & Astuti, R. N. (2022). Improving student learning outcomes through the development of Videoscribe *Sparkol*-based learning media. *Jurnal At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(3).