

Efektivitas Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Pemahaman Konsep Dan Sikap Positif Siswa

Indah Siti Nor Hasanah¹, Abu Yazid Adnan Quthny², Loviga Denny Pratama³

^{1,2,3}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Email: indahsitinorhasanah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang mana pada penelitian ini bertujuan untuk menguji keefektifan penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan sikap positif siswa terhadap matematika. Sampel pada penelitian ini siswa kelas VII putri Mts Zainul Hasan 1 Genggong. Dengan jumlah 52 untuk kelas eksperimen dan 53 untuk kelas kontrol. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan *Pre test – Post tes*, dan dianalisis menggunakan SPSS 25. Hasil pada penelitian ini menunjukkan $p > 0,005$ hal ini menunjukkan H_0 Di tolak dan H_a di terima. Sehingga hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* efektif terhadap pemahaman konsep dan sikap positif siswa terhadap matematika.

Kata kunci : *Media pembelajaran Sparkol Videoscribe, Pemahaman konsep, sikap positif siswa*

Abstract

This study is an experimental study which aims to test the effectiveness of using the *Sparkol Videoscribe* learning media in increasing conceptual understanding and positive attitudes towards mathematics. The sample in this study was the seventh grade female students of Mts Zainul Hasan 1 Genggong. With a total of 52 for the experimental class and 53 for the control class. Data retrieval in this study used Pre-test - Post-test, and analyzed using SPSS 25. The results in this study showed $p > 0.005$, this indicates H_0 is rejected and accepted. So the results of the study show that the *Sparkol Videoscribe* learning media is effective in understanding concepts and students' positive attitudes towards mathematics.

Keywords: *Sparkol Videoscribe learning media, Concept understanding, positive attitude of students*

PENDAHULUAN

Dalam permendikbud No. 22 tahun 2016 menyatakan bahwa proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta kreatif dan mandiri. Dalam hal ini teknologi sangat berpengaruh terhadap pendidikan di era 4.0 ini, dengan melihat perkembangan zaman yang mana menggunakan *gadget* lebih menarik, sehingga saat ini para pendidik berlomba-lomba membuat alternatif terbaru terkait media-media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah dan membantu tugas guru dalam menyampaikan berbagai bahan dan materi pelajaran, serta mengefektifkan dan mengefisienkan siswa dalam memahami materi dan bahan pelajaran tersebut. Dengan adanya media pengajaran dan pembelajaran, siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti

pelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peran guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengolah pembelajaran (Dina, 2011). Sejalan dengan (Mustaqin, 2012) yang menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Menurut (Daryanto, 2016) media pembelajaran berbentuk video dapat memberikan pengalaman tak terduga kepada siswa. Selain itu dapat menyampaikan materi Tata surya. Maka dengan menggunakan media video berupa *Videoscribe* yaitu *Software* yang dapat digunakan guru untuk membuat *whiteboard-style animation* dalam pembelajaran.

Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu cara mengatasi masalah di atas sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Suryani, 2018) pengujian hipotesis penelitian menggunakan uji-t melalui nilai rata-rata hasil belajar siswa (posttest) lokal eksperimen 82,03 dan lokal kontrol 75,63. Bisa diketahui bahwa nilai rata-rata lokal eksperimen jauh meningkat dibandingkan kelas kontrol.

Sparkol Videoscribe mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif, dapat dilakukan pengulangan, memperjelas hal-hal yang abstrak dan realistik, serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat, dan mampu menggabungkan teks, gambar, audio, musik, dan gambar dalam satu kesatuan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Suryani, 2018). Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* diduga dapat berpengaruh terhadap pemahaman konsep dan sikap positif siswa terhadap matematika. Dengan demikian artikel ini bertujuan untuk membahas efektivitas penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam meningkatkan pemahaman konsep dan sikap positif siswa.

METODE

Data pada penelitian ini dianalisis dengan menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitiannya yaitu penelitian eksperimen. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswi kelas VII yang berlokasi di MTS Zainul Hasan 1 Genggong. Metode pemilihan sampel menggunakan teknik random sampling, dengan memilih secara acak siswi kelas VII di MTS Zainul Hasan 1 Genggong. Sehingga diperoleh 52 untuk kelas eksperimen dan 53 untuk kelas kontrol yang berpartisipasi dalam penelitian ini. Pengambilan data pada penelitian ini dengan memberikan *Treatmen* kepada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Rancangan pada penelitian ini menggunakan *Pre test – Post tes*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non tes. instrumen tes untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa, sedangkan non tes untuk mengukur sikap positif siswa terhadap matematika. Adapun instrumen tes yang diberikan berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 soal dan instrumen non tes berupa angket sikap positif siswa terhadap matematika. Pada soal *pre test* dan *post test* terdiri dari 15 soal dengan reliabilitas soal tersebut yaitu $\alpha = 0.87$.

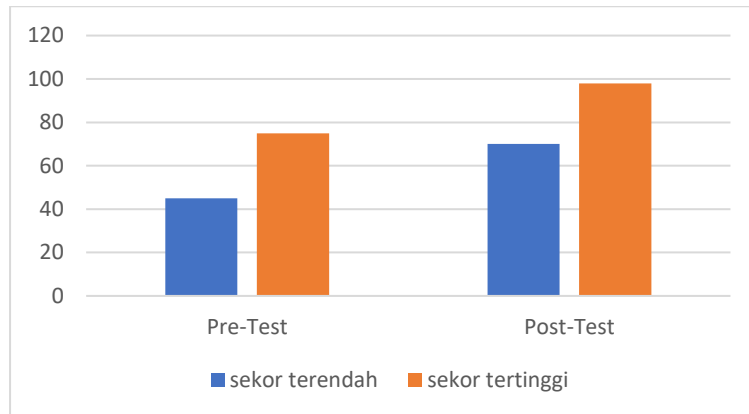
HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan media Sparkol Videoscribe ditinjau dari pemahaman konsep

Hasil analisis pada penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS 25, pada penelitian ini terdapat beberapa tujuan yaitu untuk mengetahui media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* lebih efektif terhadap

pemahaman konsep pada materi segitiga, untuk mengetahui media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* lebih efektif terhadap sikap positif siswa pada materi segitiga, untuk mengetahui media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada materi segitiga lebih efektif secara simultan.

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui pemberian tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes *pre-test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sedangkan *post-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah adanya perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe*. Hasil *Pre test – Post tes* pada penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.



Berdasarkan gambar 1 hasil *pre test* dan hasil *post test* dengan membandingkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu rata – rata *pre test* sebesar 60 dan hasil rata-rata *post test* sebesar 84 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan yang sangat signifikan. Maka, pemberlakuan *treatment* dengan pemberian video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hasil yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran (H_{a1}). Nilai efektivitas penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematika dihitung menggunakan uji t. Hasil Uji t test disajikan pada tabel 1.

Paired Samples Test								
	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre test - post test	-25.88462	12.74740	1.76775	-29.43351	-22.33572	-14.643	51	.000

Hasil uji t tersebut di peroleh $p > 0,005$ ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Lebih efektif bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari pemahaman konsep pada materi segitiga.

Keefektifan media *Sparkol Videoscribe* ditinjau dari sikap positif siswa

Hasil Hipotesis dalam penelitian ini yaitu terdapat hasil yang signifikan dari penggunaan video pembelajaran (H_{a2}) media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* lebih efektif terhadap sikap positif siswa pada materi segitiga. Nilai efektivitas penggunaan video pembelajaran terhadap pemahaman konsep matematika dihitung menggunakan uji t. Hasil Uji paired sample test disajikan pada tabel 2.

	t	df	Test Value = 0			
			Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
item1	19.262	51	.000	3.058	2.74	3.38
item2	16.219	51	.000	2.692	2.36	3.03
item3	18.758	51	.000	3.135	2.80	3.47
item4	27.462	51	.000	3.673	3.40	3.94
item5	20.144	51	.000	3.288	2.96	3.62
item6	22.179	51	.000	2.692	2.45	2.94
item7	21.594	51	.000	3.096	2.81	3.38
item8	15.769	51	.000	2.808	2.45	3.17
item9	21.510	51	.000	3.327	3.02	3.64
item10	27.298	51	.000	3.077	2.85	3.30
item11	17.066	51	.000	2.942	2.60	3.29
item12	18.107	51	.000	2.885	2.56	3.20
item13	18.393	51	.000	3.346	2.98	3.71
item14	20.224	51	.000	3.192	2.88	3.51
item15	21.895	51	.000	3.615	3.28	3.95
item16	25.700	51	.000	3.404	3.14	3.67
item17	19.289	51	.000	2.885	2.58	3.18
item18	16.265	51	.000	2.962	2.60	3.33
item19	16.554	51	.000	3.173	2.79	3.56
item20	27.383	51	.000	3.365	3.12	3.61
item21	17.784	51	.000	2.596	2.30	2.89
item22	18.139	51	.000	2.788	2.48	3.10
item23	19.223	51	.000	2.904	2.60	3.21
item24	24.932	51	.000	3.346	3.08	3.62
item25	23.537	51	.000	3.365	3.10	3.63
Total	40.554	51	.000	77.615	73.77	81.46

Hasil uji t total tersebut di peroleh $p > 0,005$ Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Lebih efektif bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari sikap positif siswa pada materi segitiga.

Berdasarkan keseluruhan penelitian ini, pemberian video pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan sikap positif siswa terhadap matematika. Efektifitas penggunaan video pembelajaran dilihat angket responden yang diberikan kepada mahasiswa untuk mengukur sikap positif siswa terdapat matematika yang terdiri dari beberapa aspek. Penggunaan media video pembelajaran ini akan memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan penguasaan konsep yang diharapkan. Kolaborasi antara bentuk media pembelajaran berupa video dan materi ajar yang mendukung pemahaman konsep. Selain itu, multimedia interaktif termasuk video terbukti meningkatkan pemahaman konsep dan sikap positif siswa (Astuti,2021).

Media pembelajaran video salah satu media yang penyampaian materi yang menyajikan pesan-pesan audio dan visual, melalui gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan secara mekanis agar terlihat gambar itu lebih hidup, sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar, meningkatkan referensi belajar siswa, dan membangkitkan daya tarik dan imajinasi siswa (Gus mania dan Dari,2018).

Variasi penggabungan teks, gambar, audio, dan animasi gambar dapat berupa video belajar yang berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan melalui presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan CD interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi (Saharsa,2018).

Hal ini terlihat dimana siswa tidak hanya menyukai media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* (melalui instrumen non tes) namun pencapaian pemahaman konsep matematika (melalui instrumen tes) juga memperoleh hasil yang bagus. Hal tersebut terbukti bahwa belajar matematika sudah tidak

membosankan lagi, oleh karena itu bisa disimpulkan bawa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* efektif di gunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astiti, N. K. A., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 409–415. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i3.36695>.
- Daryanto. 2012. Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Dina Indriana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Perss.
- Gusmania, Y., & Dari, T. W. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 61–67. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v7i1.1196>
- Kemdikbud. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 22 tahun 2016. (<http://repositori.perpustakaan.kemdikbud.g.id> ,diunduh tanggal 24 Juni 2022).
- Suryani, Putri Dwi. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Hasil Belajar siswa pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 4 Padang. Diunduh di <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj7xLyYr9vmAhVNT30KHfxADIsQFjAAegQIARAC&url=http%3A%2F%2F103.216.87.80%2Findex.php%2Fserupa%2Farticle%2FviewFile%2F100278%2F100112&usg=AOvVaw251PHHleKoL5XXv81v6ce> tanggal 24 juni 2022.