

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh

Farhana Yunita

NIM 06041181823071

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
SPARKOL VIDESCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh

Farhana Yunita

NIM: 06041181823071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.

NIP. 196305021988032003

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sriwijaya**

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
SPARKOL VIDESCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

oleh

Farhana Yunita

NIM : 06041181823071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.

NIP . 196305021988032003

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi,



M. Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

Oleh

Farhana Yunita

NIM 06041181823071

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



**M. Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI
SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
DI KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

SKRIPSI

oleh

Winda Aprilia

NIM : 06041181823014

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 07 November 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum.



2. Anggota : Dr. Hudaidah, M.Pd.



**Indralaya, Januari 2023
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



**M. Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Farhana Yunita

Nim : 06041181823071

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sman 1 Banyuasin III ” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Dengan pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Farhana Yunita

NIM 06041181823071

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X Sman 1 Banyuasin III” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Progran Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyakmendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada ibu Dr. L.R Retno Susanti, M. Hum sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Dr. Hudaidah, M.Pd Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, M. Reza Pahlevi, M.Pd Ketua Koordinator Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga kepada Dr. Hudaidah, M.Pd sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan Pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, Januari 2023

Penulis,



Farhana Yunita

NIM 06041181823071

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada halaman ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

❖ Puji syukur saya ucapkan kehadirat Allah SWT atas semua Keridhoan-Nya dan Izin-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.

❖ Terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada kedua orang tua saya Bapak A.Rozali dan Ibu Zakia Elpauza, atas segala doa dan pengorbanannya sehingga dapat memberikan gelar di belakang nama anak mu. Terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang serta terima kasih untuk kakak saya Febri Rolenza, adik saya Wisnu Alkahfi dan Rafli Mahendra, yang telah mendukung dan juga mendoa'kan agar bisa menyelesaikan study dengan baik selama proses perkuliahan.

❖ Terima kasih untuk keluarga besar saya Yazid Abdillah yang telah banyak membantu dan memberikan semangat sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan.

❖ Terima kasih untuk Lingga Rian Saputra, S.Pi, yang sudah bersedia saya repotkan, selalu memberikan saya dukungan dan motivasi selama proses perkuliahan.

❖ Terima kasih untuk Squad Bugu Bage, Sasty Saputri, S.Pd, Delistiami Qur'an Dera, S.P, Lania Laras Sakti, S.I.Kom, serta Berty Oktasari, S.Pd, teman dan sahabat dari awal prses perkuliahan sampai saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

❖ Terima kasih kepada teman seperjuanganku Fadila, S.Pd, Winda Aprilia, S.Pd, Jamiatul Aini, S.Pd, Diosi Putri Tasti, S.Pd, yang telah menjadi teman selama kuliah baik suka maupun duka, terima kasih atas motivasinya serta supportnya.

❖ Terima kasih kepada Dosen pembimbing saya Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum yang telah banyak membantu saya dalam perkuliahan dan senantiasa membimbing saya dengan sabar sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

❖ Terima kasih kepada dosen Penguji saya Ibu Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd yang telah memberi arahan, saran, dan masukan pada penulisan skripsi saya.

❖ Kepada seluruh dosen Pendidikan sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Drs Alian M. Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd, Ph.D., Bapak Drs Supriyanto., M. Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani

Safitri, M.Si, Bapak Adhitya Rol Asmi. S.Pd., M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, S.Pd., M.Pd., saya ucapkan terima kasih.

❖ Terima kasih kepada sekolah SMAN 1 Banyuasin III dan Ibu Nurzasiyah Siregar, M.Pd. yang sudah banyak membantu dan telah memberikan saya kesempatan untuk melakukan penelitian.

❖ Terima kasih untuk Seluruh Mahasiswa Pendidikan Sejarah 2018.

❖ Alamamaterku.

*Motto: “Orang tua adalah sebaik-baik pintu surga (HR. Ahmad)”
“Bedankt voor het vinden van mij”*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN
HALAMAN PERSETUJUAN
PERNYATAAN	i
PRAKATA	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan	4
1.4 Manfaat	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	6
2.1.1 Hakikat Belajar	6
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	7
2.2 Teori Belajar.....	7
2.2.1 Teori Belajar Konstruktivisme	8
2.2.2 Teori Belajar Kognitif	9
2.2.3 Teori Behavioristik	9
2.3 Pengertian Pembelajaran Sejarah	10
2.4 Media Pembelajaran Sejarah	10
2.5 Fungsi dan Kegunaan Sejarah	11
2.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.7 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.8 Pengertian Pengaruh.....	13
2.9 Hasil Belajar	13
2.9.1 Pengertian Hasil Belajar.....	13
2.10 Pengertian Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	14
2.11 Kelebihan dan Kelemahan <i>Sparkol Videoscribe</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Metode Penelitian.....	17

3.2 Lokasi Penelitian.....	18
3.3 Subjek Penelitian.....	18
3.4 Prosedur Penelitian.....	18
3.5 Variabel Penelitian.....	18
3.6 Instrumen Penelitian.....	19
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	
3.7.1 Metode Tes.....	19
3.7.2 Metode Dokumentasi.....	20
3.8 Teknik Pengambilan Data.....	20
3.8.1 Tes Hasil Belajar (<i>Pre-Post Test Design</i>).....	20
3.8.2 Uji Validitas.....	21
3.8.3 Uji Reliabilitas.....	22
3.8.4 Uji DayaPembeda.....	23
3.8.5 Uji Taraf Kesukaran Soal.....	24
3.9 Teknik Analisis Data.....	25
3.9.1 Uji Prasyarat.....	25
3.9.2 Normalitas.....	25
3.9.3 Uji Homogenitas.....	28
3.9.4 Uji Linieritas Regresi.....	29
3.9.5 Uji Hipotesis.....	31
3.9.5.1 Regresi.....	31
3.10 Hipotesis Penelitian.....	33
3.11 Rancangan Penelitian.....	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	35
4.1 Hasil penelitian.....	35
4.1.1 Deskripsi Data Indikator Media.....	35
4.2 Analisis Data Indikator Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	36
4.3 Deskripsi Data Hasil Tes Belajar.....	39
4.3.1 Uji Validitas.....	39
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal.....	40
4.3.3 Daya Pembeda Soal.....	41
4.3.4 Taraf Kesukaran Soal.....	42
4.4 Analisis Data Hasil Belajar.....	44
4.4.1 Analisis Data Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) Kelas Eksperimen.....	44
4.4.2 Analisis Data Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Kelas Eksperimen.....	45
4.5 Uji Prasyarat Analisis Data.....	47
4.5.1 Uji Normalitas Data.....	47
4.5.1.1 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen (<i>Pretest</i>).....	47
4.5.1.2 Uji Normalitas Data Kelas Eksperimen (<i>Posttest</i>).....	50
4.5.2 Uji Homogenitas Data.....	54
4.5.3 Uji Linieritas Regresi.....	56

4.6 Uji Hipotesis	61
4.6.1 Uji Regresi	61
4.6.2 Signifikan	63
4.6.3 Uji Kekuatan Media	65
4.7 Pembahasan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	'
5.1 Simpulan	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Distribusi Frekuensi	26
Tabel 3.2 Uji Barlet Chi Kuadrat	29
Tabel 3.3 Tabel Penolong Uji Linieritas Sederhana	31
Tabel 4.1 Indikator 1 (Informasi dalam Media <i>Sparkol Videoscribe</i>)	36
Tabel 4.2 Indikator 2 (Kemampuan dalam Menggunakan Media <i>Sparkol Videoscribe</i>)	37
Tabel 4.3 Indikator 3 (Ketertarikan Peserta Didik Terhadap Media <i>Sparkol Videoscribe</i>)	38
Tabel 4.4 Hasil Validitas Soal	40
Tabel 4.5 Hasil Daya Pembeda Soal	42
Tabel 4.6 Hasil Taraf Kesukaran Soal	43
Tabel 4.7 Hasil Analisis Soal Uji Coba	43
Tabel 4.8 Hasil Belajar (<i>Pretest</i>) Peserta Didik Kelas Eksperimen	44
Tabel 4.9 Hasil Belajar (<i>Posttest</i>) Peserta Didik Kelas Eksperimen	46
Tabel 4.10 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i>	48
Tabel 4.11 Tabel Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i>	52
Tabel 4.12 Tabel Penolong Uji Homogenitas Menggunakan Uji Barlett Data Tes Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	55
Tabel 4.13 Tabel Analisis Varians (ANAVA) Regresi Linier Sederhana	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Diagram Persamaan Regresi	62
Gambar 2 Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Beda Soal, dan Taraf Kesukaran Soal di Kelas X MIPA 4	174
Gambar 3 Uji <i>Pretest</i> di Kelas X IPS 2.....	175
Gambar 4 Uji <i>Posttest</i> di Kelas X IPS 2	175
Gambar 5 Penerapan Media Pembelajaran Aplikasi <i>Sparkol Videoscribe</i> di Kelas X IPS 2.....	176

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Usul Judul Skripsi.....	82
Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbing.....	83
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	85
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	86
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Penelitian Dari Sekolah.....	87
Lampiran 6 Lembar Validasi RPP.....	88
Lampiran 7 Lembar Validasi Butir Soal.....	90
Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	92
Lampiran 9 Kartu Bimbingan.....	128
Lampiran 10 Data Penilaian Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	130
Lampiran 11 Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	131
Lampiran 12 Lembar Observasi.....	133
Lampiran 13 Tabel Penolong Validitas Soal.....	134
Lampiran 14 Data Hasil Perhitungan Data Validitas.....	138
Lampiran 15 Tabel Penolong Reabilitas Soal.....	163
Lampiran 16 Tabel Taraf Kesukaan Soal.....	167
Lampiran 17 Tabel Perhitungan Daya Beda Soal.....	169
Lampiran 18 Tabel Penolong Linieritas.....	173
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	174

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul " Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 1 Banyuasin III ". Rumusan masalah antara lain untuk melihat apakah ada pengaruh media pembelajaran aplikasi *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMAN 1 Banyuasin III. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 April–31 Mei 2022. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu yang penerapannya hanya menggunakan satu sampel sebagai kelas eksperimen. Sampel yang digunakan sebagai kelas eksperimen adalah kelas X IPS 2 yang dipilih berdasarkan teknik *simple random sampling* sebagai penentuan sampel penelitian. Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes *pretest* dan *posttest*. Pada penelitian ini teknik prasyarat analisis data yang digunakan ialah teknik uji normalitas data, uji homogenitas data, uji linieritas data dan uji regresi sederhana dengan taraf signifikansi $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan taraf $\alpha = 0,05$. Adapun hasil perhitungan data tes diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $F_{hitung} = 60,90 > F_{tabel} = 4,23$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMAN 1 Banyuasin III.

Kata kunci : *Penelitian eksperimen, Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe, Hasil Belajar, Pembelajaran Sejarah*

Disetujui

Pembimbing



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



M. Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled " The Influence of the Implementation of Learning Media for the Sparkol Videoscribe Application on Student Learning Outcomes in History Subjects in Class X Senior High School 1 Banyuasin III ". The formulation of the problem, among others, to see if there is an influence of the Sparkol videoscribe application learning media on student learning outcomes in history subjects in class X Senior High School 1 Banyuasin III. This research was carried out on April 20-May 31, 2022. The method applied in this study was a quasi-experimental method whose application only used one sample as the experimental class. The sample used as the experimental class was class tenth grade social science two which was selected based on simple random sampling technique as the determination of the research sample. The data collection techniques in this study used pretest and posttest. In this study, the prerequisite data analysis techniques used were data normality test techniques, data homogeneity tests, data linearity tests and simple regression tests with a significance level of $F_{\text{calculate}} > F_{\text{tabel}}$ with a level of $\alpha = 0.05$. The results of the calculation of test data were obtained $F_{\text{calculate}} > F_{\text{tabel}}$ or $F_{\text{calculate}} = 60.90 > F_{\text{tabel}} = 4.23$. Thus, it can be concluded that there is an influence of Sparkol Videoscribe media on student learning outcomes in history subjects in the class of Senior High School 1 Banyuasin III.

Keywords : *Experimental research, Sparkol Videoscribe Learning Media, Learning Outcomes, History Learning*

Approved By,

Advisor



Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum

NIP 196305021988032003

Certified By,

Coordinator of History Education Study Program



M. Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian penting dari peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan manusia dan pengembangan kepribadian, termasuk di dalamnya pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang berkontribusi pada kepribadian yang lebih baik. (Dakolamo,2022:15).

Menurut Trianto (2010:1-2) Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari sarat kebudayaan yang dinamis dan sarat perkembangan. Oleh karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Dalam pendidikan Indonesia perubahan terhadap kurikulum yang merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran akan memberikan keluasaan kepada sekolah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Untuk mewujudkan iklim pembelajaran yang inovatif dan kreatif terdapat komponen lain yaitu guru sebagai komponen pendidikan yang langsung berinteraksi dengan peserta didik. (Munawar,2019:1).

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013:2). Menurut Salahudin (1990:45), minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Dalam sebuah proses pembelajaran, tentunya minat memiliki posisi yang sangat penting karena dengan adanya minat maka peserta didik akan tertarik dengan pembelajaran dan memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut akan berdampak pada keberhasilan pembelajaran. (Azizah, 2018:2).

Guru sebagai pendidik harus mampu membuat peserta didik berminat terhadap pembelajaran, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2013: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Alat ini dapat berupa alat-alat grafis, visual, elektronik, dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada

peserta didik, sehingga peserta didik mudah menerima atau memahami materi yang disampaikan oleh guru. (Arsyad, Azhar, 2013:4)

Jika guru menggunakan dan memanfaatkan media dengan sebaik mungkin, peserta didik akan mampu menyerap semua informasi yang disampaikan, belajar lebih menyerap apa yang dipelajari, dan meningkatkan penampilan dan keterampilan menggunakan sesuai dengan tujuan proses belajar mengajar. Media pembelajaran yang didukung adalah *Sparkol videoscribe* aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi dengan animasi. *Sparkol videoscribe* adalah aplikasi perangkat lunak yang hasilnya disajikan dalam bentuk video yang dapat dikombinasikan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik untuk melibatkan dan meningkatkan pengamatan aktif peserta didik terhadap pelajaran. (Setiyowati,2019).

Dalam perkembangan pembelajaran, guru tidak bertindak sebagai satu-satunya sumber belajar, bertanggung jawab untuk menuangkan materi kepada peserta didik, tetapi bagaimana memfasilitasi belajar peserta didik lebih penting. Oleh karena itu, mengembangkan pembelajaran menuntut guru untuk kreatif dan inovatif untuk menyesuaikan kegiatan mengajarnya dengan gaya dan karakteristik belajar peserta didik. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. (Sanjaya, 2008:184).

Penggunaan video sangat populer dan dapat digunakan dengan sangat baik dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa manfaat penggunaan video pembelajaran sangat penting, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru dapat tercapai dengan benar. Untuk konsep abstrak, mempelajari peran video sangat membantu untuk menggambarkan konsep secara konkrit dengan ilustrasi yang baik. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, media pembelajaran berbasis teknologi juga berkembang, dan aplikasi *Sparkol Videoscribe* merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan video pembelajaran.

Sparkol Videoscribe merupakan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. *Sparkol Videoscribe* memiliki keunikan dalam kemampuannya menyajikan konten pembelajaran melalui kombinasi gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga

peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran. Fitur yang ditawarkan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang disediakan dalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafik, dan gambar yang sesuai dengan kebutuhan mereka dan mengimpornya ke dalam aplikasi.

Penelitian yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Kholidin (2017:1) “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program *Video Scribe Sparkol* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas” berdasarkan hasil belajar peserta didik pada saat *pretest* dan *posttest*. Adapun nilai rata-rata *pretest* peserta didik sebesar 44,3 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 89,6, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 45,3 %. Nilai dampak potensial dilihat dari indeks gain (Ngain) yakni sebesar $>0,81$ yang termasuk dalam kategori tinggi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan program *Video Scribe Sparkol* pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan peneliti mempunyai hasil nilai valid, dan memiliki efektivitas serta dampak potensial yang tinggi untuk menarik minat belajar peserta didik.

Pada penelitian yang dilakukan Irma Sakti (2019) “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Smp Ittihad Makassar” Berdasarkan hasil analisis deskriptif memperlihatkan gambaran bahwa skor rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol. Hal itu dapat terlihat dengan skor rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 27,55 dan standar deviasi sebesar 5,32 sedangkan pada kelas kontrol dengan skor rata-rata sebesar 23,86 dan standar deviasi sebesar 4,81. Maka dapat disimpulkan, yaitu ada pengaruh antara pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis videoscribe dan pembelajaran konvensional terhadap pemahaman konsep fisika peserta didik. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil penelitian oleh Ismail,dkk (2016) dan Novrizal, Alfian (2015) bahwa penggunaan media videoscribe memberikan pengaruh sebesar 19,85% terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi ikatan kimia. Selain itu, penggunaan media videoscribe juga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran geografi.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Sintani *et al.* (2021:1) “Pengaruh Media *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMAN 2 Dusun Selatan Tahun Ajaran 2020/2021” berdasarkan hasil analisis uji regresi dalam penelitian ini diperoleh persamaan regresi linier sederhana $42.231 + 0.518 X$ dan nilai signifikansi 0,000 kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan. Kemudian uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai thitung sebesar 6.905. Nilai ini dikonsultasikan dengan nilai ttabel N = 59 dan taraf signifikansi 5% sebesar 2.001 karena thitung lebih besar dari ttabel, maka H_a diterima artinya terdapat pengaruh, karena thitung lebih besar dari ttabel, maka hal ini berarti hipotesis nihil H_0 dengan bunyi “Tidak terdapat pengaruh media *videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia di kelas X SMAN 2.

Adapun yang membedakan beberapa penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini terletak pada jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yakni peneliti menggunakan metode *quasi experiment* atau eksperimen semu dengan *pretest-posttest design* yang mana hanya menggunakan satu kelas sebagai kelas eksperimen untuk diuji cobakan. Selain itu,, media pembelajaran aplikasi *Sparkol Videoscribe* baru pertama kali diterapkan pada mata pelajaran sejarah di Kelas X SMAN 1 Banyuasin III.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh dari Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 1 Banyuasin III?
2. Apakah tidak ada pengaruh dari Media Pembelajaran Aplikasi *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 1 Banyuasin III?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh dari Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 1 Banyuasin III
2. Untuk mengetahui tidak adanya pengaruh dari Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMAN 1 Banyuasin III

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran di dalam kelas, terutama untuk pengaruh positif dari penggunaan media aplikasi sparkol videoscribe pada pembelajaran sejarah.

1.1.1. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mendapat manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan untuk menentukan media pembelajaran sejarah di kelas.
2. .Bagi peserta didik, memberikan masukan bagi peserta didik dengan menggunakan media aplikasi sparkol videoscribe dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman sebagai calon guru untuk menggunakan media aplikasi sparkol videoscribe dalam proses pembelajaran.
4. Bagi pembaca, dapat memberikan informasi tentang media aplikasi sparkol videoscribe terhadap hasil belajar peserta didik dikelas X SMAN 1 Banyuasin III.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. 2016. *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Madjid, Dien. 2014. *Ilmu sejarah Sebuah Pengantar*. Prenada Media Group
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sudjana. 2006. *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, 2005. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarito Bandung
- Sugiyono. (2013). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sundayana. 2013. *Statistika Penelitian Pendidikan* . Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata, Sumadi. (2011). *Metodelogi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Press.
- Jannah, Rodhatul, 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Antasari Press.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin:Comdes-Kalimantan.
- Suzana, Yenny. 2021. *Belajar & Pembelajaran*. Malang. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kurniawan,Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, et al. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Presindo
- Supangat, Andi. (2017). *Statistika: Dalam Kajian Deskriptif, Inferensi, dan Nonparametik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Djamaluddin, A. & Wardana. 2019. *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Cv. Kaaffah Learning Center.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Suriansyah, Ahmad. 2011. *Landasan Pendidikan*. Banjarmasin:Comdes-Kalimantan.
- Untung,Slamet. 2019. *Metedologi Penelitian Teori Dan Praktik Riset Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta; Litera
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.

- Suarim, Biasri. 2021. Hakikat Belajar Konsep Pada Peserta Didik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 No.1. Hal 75-83
- Dakolamo, Hamid., 2022. *Implementasi Metode Role Playing Dalam Pembelajaran Sejarah*. *Jurnal Lani:Kajian Ilmu Sejarah & Budaya*. Vol 3. No.1. Page 14-33
- Yaumi, Muhammad., 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran:Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Jakarta : Kencana.
- Sugrah, N. 2019. *Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains*. *Humanika. Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*. Vol. 19 No. 2. Hal : 121-138
- Sudrajad, F.B. dan Hardianto, P. 2017. The Application Teams Games Tournaments and Media Learning Sparkol Video Scribe to Increase Motivation and Study Results. *Classroom. Classroom Action Research Journal*. Vol. 1 No. 3, Hal 125-132
- Hastjarjo, D. 2019. *Rancangan Eksperimen-Kuasi (Quasi-Eksperimental Design)*. *Buletin Psikologi*. Vol.27, No.2. 187- 203.
- Parnawi,Afi. 2019. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta. Deepublish CV Budi Utama.
DOI: 10.22146/buletinpsikologi.38619
- Yusnia, Yani. 2019. Penggunaan Media Video Scribe dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini:Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol. 10 No. 1. Hal 71-75
- Zulmiyetri,dkk. 2019. *Improving Reading Fluency with Learning Disability*. *Jurnal : International Journal of Research in Counseling and Education*. Volume 3, Nomor 2. (76-81)
- Krisyanti, Septi.dkk. 2021. *The Effect Of Discovery Learning Combined With Video Scribe Animation Media On Learning Motivation Viewed From Student Academic Ability*. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol 17, No 1.
- Sulfian,dkk. 2020. The Effect Of Scribe Video Media On Students' Interest And Learning Outcomes On Human Digestive Organs Material In Class V Of Sdke 32 Ukke'e Soppeng Regency. *Jurnal Dikdas*. Vol 8 No 1 Hal 57-69.
- Pane, Aprida dan Muhammad Darwis Dasopang, 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. Vol. 03 No 2.
- Munawwarah, Rofiqah Al, 2019. *Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal UIN (Universitas Islam Negeri) Alaudin Makasar*. Volume 8, Nomor 2.
- Aghni, R.I. 2018. *Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVI No. 1. Hal 98-107

- Wisman, Yossita. 2020. *Teori Belajar Kognitif dan Implementasi dalam Proses Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang. Vol. 11 No.1
- Sakti, Irma. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Fisika Siswa SMP Ittihad Makasar*. Phydagogic: Jurnal Fisika dan Pembelajarannya. Vol 1, Issue 2
- Yusnia, Yani. 2019. *Penggunaan Media Video Scribe Dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa Pgpau*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 10 No. 1, Hal 71-75
- Munawar, Ainun dan Andy Suryadi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga*. Indonesian Journal of History Education, 7(2). Hal. 174-184.
- Adelia, Sunarni.dkk. 2018. *Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berbasis E-Learning dengan Menggunakan Aplikasi Video Scribe pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI SD*. Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika 2018. Vol 2 No 1,
- Basri, S. dan Husnul,K. 2019. *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya. Volume 2 Nomor 2.
- Dewi, Cita Sari,dkk. 2019. *Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Lintas Minat Biologi*. JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi). Vol.4, No.2 hal 93-100.
- Nahar, N.I. 2016. *Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran*. Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial). Vol. 1
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Impelenentasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Imamah,N, dan Ahmad,M. 2018. *Pengaruh Penerapan Media Videoscribe Untuk Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlaq di Mts Darul Ulum Purwodadi*. Jurnal Pendidikan Agama Islam. Vol 4, Nomor 1. Jurnal Al-Murabbi (yudharta.ac.id)
- Rahayu, Mutia, dan Masniladevi. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 4 Nomor 3. Hal 3387-3394.

- Azizah, Asih Nur, 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di Sma Batik 2 Surakarta*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ilmu Keguruan Dan Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Setiyowati, Pipin dan Panggayuh V. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol Terhadap Hasil Belajar Smk Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018*. JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology) Volume 3, Nomor 1, Hal : 12-21
- Fadillah, Ahmad. dan Westi Bilda. 2019. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe*. Jurnal Gantang IV (2), Hal. 177-182
- Pamungkas, Aan Subhan,dkk. 2018. *Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Srjarah Matematika*. Jurnal Pendidikan Matematika. Volume. 2, Nomor 2. Halaman. 127-135
- Setiyowati, Pipin dan Vertika Panggayuh, 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol Terhadap Hasil Belajar Smk Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal of Education and Information Communication Technology.
- Buanto, Yunita,dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam*. Jambura Geo Education Journal: <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jgej>. Vol 1 No 2. Hal. 71-79.
- Wahyuni, Nur. Dan Edi N. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Compact Disc Interactive (Cd-I) Berbasis Video Scribe Menggunakan Model Pembelajaran Advance Organizer Pada Mata Pelajaran Tkb Kelas X Tav Di Smk Negeri 3 Surabaya*. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. Volume 06 Nomor 02, Hal 161-166
- Sakti, Irma. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa Smp Ittihad Makassar*. Jurnal Fisika dan Pembelajaranya. Vol 1, Issue 2, DOI: 10.31605/phy.v1i2.278
- Kolidin. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas Xi Di Sekolah Menengah Atas*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya.

- Hasibah, Niswatun. 2021. *Pengaruh Media Permainan Truth Or Dare Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sma Negeri 1 Indralaya Selatan*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sriwijaya.
- Dyah, Ayu, Wulandari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Putri, D.D.B. 2020. *Pengaruh Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Mata Pelajaran A-Quran Hadis di Madrasah Tsanawiyah Negeri 2 Kota Bengkulu*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Izza, Laili Salsabilatul, 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VIII Di Mts Negeri 1 Mojokerto*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Sunan Ampel Surabaya.
- Savitri, Ratna Ayu, 2017. *Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di Smk Negeri 2 Garut*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Departemen Pendidikan Teknik Sipil Fakultas Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.