PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SDS JAM'IYYATUL HUJJAJ BUKITTINGGI

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Disusun Oleh :

DEVI YURIZA

NIM. 2519.060

Dosen Pembimbing

Dr. Supriadi, S.Ag, M.Pd

NIP. 197210052003312100 3

PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) SJECH M.DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGI

2023 M / 1444 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **“ Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam’iyyatul Hujjaj Bukittinggi”** yang disusun oleh **Devi Yuriza** dengan **NIM. 2519060** telah diperiksa dan disetujui untuk mengikuti sidang munaqasah pada program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Demikian Persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2023

Pembimbing

Dr. Supriadi, S.Ag., M.Pd

NIP. 197210052003121003

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Devi Yuriza
NIM	: 2519060
Tempat/ Tanggal Lahir	: Campago / 20 Oktober 2000
Program Studi	: Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (Skripsi) dengan judul di atas adalah benar asli karya penelitian saya sendiri, apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya sendiri, maka peneliti bersedia diproses sesuai dengan hukum yang berlaku dan gelar kesarjanaan penulis dicabut sampai batas waktu yang tidak ditentukan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2023

Peneliti

Devi Yuriza

NIM. 2519.060

KATA PENGANTAR

بِسْـــــــــــمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْمِ

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelas Sarjana Pendidikan dengan Judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi"** dapat disusun sesuai dengan harapan.

Ucapan terima kasih tak terhingga untuk Ayahanda Bapak **Damliur** dan Ibunda Ibu **Zamarni** yang telah mengusahakan segalanya untuk saya. Terima kasih untuk cinta dan doa yang tidak pernah putus dari abak dan amak.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ibu **Prof. Dr. Ridha Ahida, M.Hum** selaku rektor UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak **Dr. Asyari, S.Ag. M.Si** selaku wakil rektor I, **Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd** selaku wakil rektor II, Bapak **Dr. Arman Husni, Lc.,M.A** selaku wakil rektor III yang telah memberikan fasilitas kepada peneliti untuk menambah ilmu di kampus ini.
2. Bapak **Dr. Iswantir M,M.Ag** selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Bapak **Dr. Rusdi, M.Si** selaku wakil dekan I, Ibu **Dr. FadhilllanYusri, M.Pd** selaku wakil dekan II dan Bapak **Drs. H.**

Albaihaqi Anas, MA selaku wakil dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.

3. Bapak **Hari Antoni Musril, M.Kom** selaku ketua jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer sekaligus Dosen Pembimbing Akademik saya yang telah memberikan bantuan dan dorongan selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Skripsi ini.
4. Bapak **Dr. Supriadi, S.Ag,.M.Pd** selaku Dosen Pembimbing sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang luar biasa, telah memberikan semangat, nasehat dan bimbingan kepada penulis dengan sabar dan ikhlas untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan dan kepada seluruh staf yang melayani segala administrasi selama peneliti kuliah di UIN Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi.
6. Kepala sekolah SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi Ibu **Rita Busri, S. Pd**, yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian serta terimakasih kepada Bapak **Ade Rama Afrizona Putra, S.Pd** selaku guru TIK dan Pamong sewaktu penulis PPL dan siswa kelas V SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi yang telah yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada **Abang** yang bernama **Riri Yuzardi**, **Ade Rizki, Rivaldi, Rinaldi** dan kembaran saya **Deva Yurita**, yang telah hadir dan mewarnai hidupku, terima kasih untuk semangatnya. Kepada sahabatku dan penghuni Kos Binter terima kasih karena telah menemani hari-hari saya selama di kos. Terima kasih untuk semua pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang secara langsung atau tidak langsung telah membantu peneliti dalam penulisan skripsi ini.

Namun penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun.

Bukittinggi, Juli 2023

Penulis

Devi Yuriza

NIM. 2519.060

ABSTRAK

Devi Yuriza, NIM. 2519.060 "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukitinggi", Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi 2023.

Penelitian ini dilakukan di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi, fenomena yang terjadi adalah kurangnya motivasi belajar siswa yaitu pada kelas V. Peneliti melihat di lokasi penelitian dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan beberapa siswa berbicara sesama teman saat guru menerangkan materi pelajaran, siswa tidak tertarik memperhatikan penjelasan guru, siswa jenuh dan bosan. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru hanya mengandalkan media konvensional berupa buku paket dan papan tulis sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa paa mata pelajaran TIK di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Experimental* yaitu *Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 54 orang siswa yang terbagi menjadi dua kelas yaitu 27 siswa dari kelas eksperimen dan 27 siswa dari kelas kontrol. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas data, setelah uji prasyarat dilakukan uji hipotesis menggunakan *Independent sample t-test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistic 27*

Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} = 4,929 sedangkan nilai t_{tabel} = 1,674 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,929 > 1,674. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi.

Kata Kunci: Motivasi, Media, *Sparkolvideoscribe,*TIK

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING i
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS ii
KATA PENGANTAR iii
ABSTRAK vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL ix
DAFTAR GAMBAR x
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Rumusan Masalah 7
D. Batasan masalah 7
E. Tujuan penelitian 8
F. Manfaat penelitian 8
G. Penjelasan Judul 9
BAB II LANDASAN TEORI 12
A. Media Pembelajaran 12
1. Pengertian Media Pembelajaran 12
2. Fungsi Media Pembelajaran 13
3. Jenis Media Pembelajaran 15
4. Manfaat Media Pembelajaran 16
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 17
B. Sparkol Videoscribe 19
1. Pengertian Sparkol Videoscribe 19
2. Kegunaan Sparkol Videoscribe 21
3. Kelebihan dan kelemahan *Sparkol Videoscribe* 21
C. Motivasi Belajar 23
1. Pengertian Motivasi Belajar 23
2. Fungsi Motivasi Belajar 24
3. Jenis Motivasi Belajar 25

4. Bentuk Motivasi Belajar 26
5. Unsur – Unsur Mempengaruhi Motivasi Belajar 28
6. Prinsip Motivasi Belajar 29
7. Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran 31
8. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar 33
9. Indikator Motivasi Belajar 35
D. Penelitian Relavan 37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 39
A. Jenis Penelitian 39
B. Tempat dan Waktu Penelitian 40
C. Variabel Penelitian 40
D. Populasi dan Sampel 41
E. Alat Pengumpul Data 44
F. Uji Validitas Instrumen 45
G. Teknik Analisis Data 46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 61
A. Hasil Penelitian 61
1. Deskripsi Data 61
2. Hasil Uji Validitas Instrumen 62
3. Hasil Analisis Uji Prasyarat 67
4. Hasil Analisis Uji Hipotesis 69
B. Pembahasan 74
BAB V PENUTUP 78
A. Kesimpulan 78
B. Saran 78
DAFTAR PUSTAKA 80

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain *Nonequivsalent control group* 39
Tabel 3. 2 Populasi 41
Tabel 3. 3 Hasil Uji Normalitas Populasi 42
Tabel 3. 4 Hasil Uji Homogenitas Populasi 43
Tabel 3. 5 Sampel Penelitian 43
Tabel 3. 6 Kriteria Penyekran Skala Likert 45
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Aspek Konstruk 62
Tabel 4. 2 Hasil uji validasi aspek kebahasaan 63
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Aspek Isi 65
Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas Ahli 67
Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas 68
Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas 69
Tabel 4. 7 Paired Samples Statistics Kelas Eksperimen 70
Tabel 4. 8 Hasil Uji *Paired Samples T-tes* 71
Tabel 4. 9 Paired Samples Statistics Kontrol 71
Tabel 4. 10 Hasil Uji *Paired Samples T-tes* 72
Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis 73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Langkah – Langkah Uji Normalitas 47
Gambar 3. 2 Kotak Dialog *Value Labels* 48
Gambar 3. 3 Tampilan Halaman *Variable View* 49
Gambar 3. 4 Tampilan Halaman *Data View* 49
Gambar 3. 5 Langkah Analisis Data 50
Gambar 3. 6 Kotak Dialog *Explore* 50
Gambar 3. 7 Kotak Dialog *Explore Plots* 51
Gambar 3. 8 Kotak Dialog *Value Labels* 53
Gambar 3. 9 Tampilan *Variables View* 53
Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Data view 54
Gambar 3. 11 Langkah Analisis Data 54
Gambar 3. 12 Kotak Dialog *Explore* 55
Gambar 3. 13 Kotak Dialog *Explore Plots* 56
Gambar 3. 14 Langkah – Langkah Uji Hipotesis 57
Gambar 3. 15 Kotak Dialog *Value Labels* 58
Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Data View 58
Gambar 3. 17 Langkah Analisis Data 59
Gambar 3. 18 Kotak Dialog *Independent Samples T Test* 60

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di dalamnya terjadi interaksi antara guru dan siswa, adanya hubungan timbal balik antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Guru memegang peranan penting dalam membuat tujuan pembelajaran tercapai, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar mengajar yang kondusif, efektif, dan efesien untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berbagai cara dapat dilakukan oleh seorang guru, diantaranya adalah dengan memakai strategi pembelajaran yang pas, kemudian juga dengan pemilihan model pembelajaran yang sesuai dan tak terkecuali dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat.

Menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra, media pembelajaran merupakan segala hal yang baik secara teknis atau fisik yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga materi dapat disampaikan dengan mudah kepada siswa dan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai [1].

Defenisi lain tentang media pembelajaran menurut Asnawir dan Basyaruddin Usman dalam bukunya yang berjudul “media pembelajaran” menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya[1]. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang bisa

digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, dalam proses belajar mengajar berarti alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran oleh guru kepada siswa.

Sejatinya dasar penggunaan media untuk menyampaikan pesan sudah tertuang dalam QS al-Alaq ayat 1-5, yaitu :

اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِيْ خَلَقَۚ خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍۚ اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُۙ

الَّذِيْ عَلَّمَ بِالْقَلَمِۙ عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْۗ

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Ayat di atas menjelaskan bahwa pengajaran dengan perantaraan qalam (pena) adalah pengajaran menulis yang oleh Qataadah dianggap sebagai nikmat Allah, karena jika tidak ada qalam (pena) maka agama ini tidak akan eksis serta kehidupan ini tidak akan baik. Abdullah bin Umar meriwayatkan; “ aku berkata kepada Rasulullah SAW: apakah aku akan menulis apapun yang aku dengarkan darimu berupa hadits? Rasulullah SAW bersabda: “ya, Maka tulislah, karena Allah mengajarkan dengan (perantaraan) pena. Pena adalah ruh perdana yang paling agung yang dalam kausalitas sebagai perantara untuk memperoleh pengetahuan [2].

Pendapat lain juga menjelaskan bahwa kata “kalam” disebut dalam ayat itu lebih memperjelas makna hakiki membaca, yaitu sebagai alat belajar.

Pada surat Al-Qalam, yang termasuk dalam surat-surat pertama yang diturunkan, Allah SWT bersumpah dengan kata yang amat penting ini, yaitu kalam. Dengannya, ilmu dapat ditransfer dari individu ke individu, dari generasi ke generasi, atau dari umat ke umat [3].

Pemaparan di atas menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, tujuan dari pendidikan dapat tercapai. Tujuan pendidikan terdapat pasal 3 UU sistem pendidikan nasional nomor 20 Tahun 2003, yaitu : berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab [4].

Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang harus diperhatikan guru dalam setiap pembelajaran agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa[5]. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi akan berdampak pada minat siswa dalam pembelajaran, membuat siswa mudah merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran yang akan memengaruhi motivasi belajar siswa [6].

Motivasi belajar adalah bentuk dorongan internal (dalam) dan eksternal (luar) terhadap peserta didik yang sedang mengikuti proses belajar mengajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku . Sedangkan menurut Makmun motivasi belajar adalah dorongan mental yang menggerakkan

perilaku manusia, yang menimbulkan suatu kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan belajar [7].

Sejalan dengan pendapat di atas, Sardiman A.M mengatakan bahwa kata motif maksudnya adalah upaya dalam mendorong seseorang dalam melakukan sesuatu, motif dapat diartikan sebagai subyek pendorong sesorang melakukan aktifitas tertentu untuk meraih suatu tujuan yang hendak dicapai atau yang diharapakan[8]. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah sesuatu yang menjadi pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu.

Muhibbin Syah dalam psikologi pendidikan membedakan motivasi dalam dua bentuk, yaitu motivasi instriksik dan motivasi ekstrinsik. *Pertama*, motivasi instriksi adalah motivasi yang timbul dari dalam dirinya, dalam proses pembelajaran yaitu adanya rasa antusias dan rasa senang terhadap pelajaran yang diberikan. *Kedua*, motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul karena adanya dorongan dari luar diri seseorang, salah satunya adalah rangsangan yang diberikan oleh guru kepada siswanya yang mana salah satunya adalah dengan mengadakan proses belajar mengajar yang menarik [9].

Ada beberapa indikator dalam motivasi belajar siswa, diantaranya adalah :

a) Adanya hasrat dan keinginan berhasil
b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

d) Adanya penghargaan dalam belajar
e) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
f) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik [10].

Guru bisa memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan mptivasi belajar siswa. Guru diharapkan untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih pada masa sekarang ini, memberikan dampak positif di berbagai bidang kehidupan tanpa terkecuali pada bidang pendidikan [11]. Teknologi berperan penting dalam pendidikan, dimana salah satunya adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran melalui media video, salah satunya adalah media video berbasis *Sparkol videoscribe*

Sparkol videoscribe adalah sebuah perangkat lunak untuk membuat animasi seperti seolah olah tangan menulis di papan tulis. *Whiteboard animation* adalah kata yang sering mewakili penyebutan *videoscribe* [12]. *Sparkol videoscribe* menurut Syata adalah sebuah program aplikasi untuk membuat desain presentasi animasi yang unik dan kreatif juga mudah [13]. *Sparkol videoscribe* ini adalah salah satu bentuk media audio-visual yaitu dapat dilihat (gambar) dan didengar (suara) [14].

Sparkol videoscribe dapat menyajikan animasi yang menarik serta jelas sehingga membuat pelajaran menjadi menarik dan siswa lebih memperhatikan pelajaran dan membantu siswa untuk mudah memahami materi pelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa[15].

Penggunaan media video dapat mendorong timbulnya ide kreatif dari siswa karena dengan adanya visualisasi berupa gambar bergerak dan suara yang disajikan, juga dengan media video membuat pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa[16].

Penelitian yang dilakukan oleh Lova Aulia Savina Refonita yang berjudul Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang kuat dari penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar peserta didik [17].

Berdasarkan wawancara peneliti terhadap salah seorang guru di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi yaitu Bapak Ade Rama Afrizona Putra S. Pd menyatakan bahwa guru tersebut tidak menggunakan media video berbasis *sparkol videoscribe* dalam proses pembelajaran, guru masih mengandalkan media konvensional seperti buku cetak, sehingga membuat pembelajaran kurang menarik yang membuat siswa menjadi bosan, mudah merasa jenuh dan kurang fokus pada saat proses pembelajaran, sebagian dari siswa ada yang melamun, beberapa diantaranya berbicara dengan teman saat guru menerangkan materi pelajaran dan siswa kurang bersemangat sehingga membuat motivasi belajar siswa rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran, dimana salah satunya adalah dengan menggunakan media *sparkol videoscribe* sebagai

media pembelajaran selain dengan menggunakan media konvensional, supaya dapat membuat siswa giat belajar dan menarik minat siswa untuk belajar serta memotivasi belajar siswa. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul " **Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalahnya yaitu bagaimana pengaruh pengggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi?".

D. Batasan masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka peneliti memberi batasan masalah agar penelitian lebih jelas yaitu "apakah terdapat pengaruh penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi?".

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Diharapkan dapat menjadi referensi juga sebagai masukan bagi peneliti berikutnya

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi guru

      Diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru dalam menciptakan variasi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

   b. Bagi siswa

      Diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan penggunaan media *sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaranSebagai motivasi belajar bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran

   c. Bagi penulis

      1. Mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh pada bangku perkuliahan

2. Untuk melengkapi salah satu syarat untuk meraih gelar sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di UIN SMDD Bukittinggi

G. Penjelasan Judul

A. Pengaruh

Pengaruh adalah sesuatu daya yang dapat membentuk atau mengubah sesuatu yang lain. Pengaruh adalah suatu keadaan ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang memngaruhi dengan apa yang dipengaruhi

B. Media

Media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely memberikan pengertian bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

C. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yagn dilakukakan oleh siswa dan guru dalam suatu siklus yang telah direncanakan atau disusun, dilaksanakan serta dievaluasi yang dengan sengaja untuk membuat siswa dan guru dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan

D. Sparkol VideoScribe

Sparkol Videoscribe adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat desain presentasi dalam bentuk animasi yang memiliki latar berwarna putih. *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah software yang dapat menyampaikan pesan secara menarik dan dapat menggabungkan unsur gambar, teks, audio di dalamnya

E. Motivasi

Kata *motif* adalah asal mula dari kata motivasi yang berarti pendorong yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi merupakan keadaan yang memberikan rangsangan kepada seseorang untuk melakukan suatu perbuatan dalam mencapai suatu tujuan, hal ini dikemukakan oleh Wasty Soemanto.

F. Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. Menurut Rusman, belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu

G. Siswa

Siswa adalah orang yang berada pada taraf pendidikan. Menurut Sarwono, siswa adalah orang yang secara resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidik

H. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan penulisan penelitian ini, penulis selanjutnya mengemukakan garis besar sebagai berikut :

a. Bab I : Pendahuluan

Berisikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, sistematika penulisan.

b. Bab II : Landasan Teori

Berisikan penjelasan tentang penjelasan secara teori dari permasalahan yang diteliti berkenaan dengan judul.

c. Bab III : Metodologi Penelitian

Berisikan tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

d. Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Berisikan tentang hasil penelitian dan hasil pembahasan

e. Bab V : Penutup

Berisikan tentang kesimpulan dan juga saran

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu “medius” yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar’nurmasita. Media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gerlach dan Ely memberikan pengertian bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap’ [18].

Association For Education and Communication Technology (AECT) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk yang dapat dipergunakan dalam penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* mengartikan bahwa media adalah benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, dibaca, didengar atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik saat proses belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional’

Pendapat lain juga menyatakan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran [19]. Sedangkan pembelajaran ialah suatu kegiatan yagn dilakukakan oleh siswa dan juga guru dalam suatu siklus yang telah direncanakan atau disusun,

dilaksanakan serta dievaluasi yang dengan sengaja untuk membuat siswa dan guru dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Arfani juga berpendapat bahwa pembelajarn merupakan upaya yang dilakukan oleh guru untuk membuat tingkah laku siswa menjadi lebih baik.[20]

Asnawir dan Basyiruddin Usman dalam bukunya " media pembelajaran" menerangkan bahwa media pembelajaran bersifat menyampaikan pesan atau informasi dan hal yang dapat merangsang kemauan, pikiran, perasaan siswa, sehingga bisa mendorong tejadinya proses belajar mengajar [21].

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru sebagai penyampai pesan kepada siswa sebagai penerima pesan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mempermudah serta memperlancar kegiatan belajar mengajar .

2. Fungsi Media Pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya diantaranya adalah sebagai berikut :

1) Fungsi komunikatif

Penggunaan media dalam pembelajaran untuk membuat komunikasi antara guru sebagai penyampai pesan kepada siswa sebagai penerima pesan menjadi mudah [22]

2) Fungsi motivasi

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan semangat juga gairah siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga siswa mudah menerima materi pelajaran yang disampaikan [23].

3) Fungsi penyamaan persepsi

Diharapkan dengan menggunakan media dalam pembelajaran, dapat menyamakan pandangan siswa terhadap materi yang disajikan.

4) Fungsi individualitas

Setiap siswa mempunyai gaya dan minat belajar yang berbeda, dengan penggunaan media dalam pembelajaran diharapkan dapat melayani kebutuhan dari siswa tersebut.

Seiring dengan pendapat di atas, ada empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie dan Lentz, yaitu :

1) Fungsi atensi

Melalui penggunaan media visual, dapat menarik perhatian siswa agar fokus pada materi pelajaran yang ditampilkan.

2) Fungsi afektif

Materi yang disuguhkan dengan media visual dapat membangkitkan emosi serta sikap siswa yang dapat dilihat dari kenikmatan siswa pada saat pembelajaran (melihat atau membaca teks yang bergambar).

3) Fungsi kognitif

Penggunaan media visual seperti adanya gambar dapat membuat siswa lebih mudah mengingat serta memahami pesan atau informasi yang terdapat dalam gambar sehingga memperlancar pencapaian tujuan.

4) Fungsi komensantoris

Dapat membantu siswa yang lambat juga lemah dalam hal memahami materi yang disajikan dalam bentuk teks atau secara verbal.[24]

3. Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran, menurut Santrianawati secara umum media pembelajaran dapat dibagi menjadi :

1) Media Visual

Media visual ialah media yang dapat dilihat dengan mengandalkan indra penglihatan. Contohnya gambar, foto, poster, buku, majalah, komik dan lain sebagainya

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang mengandalkan indra pendengaran atau media yang bisa didengar. Seperti suara, musik, siaran radio, kaset suara, CD dan lain-lain.

3) Media Audio visual

Media audio visual adalah perpaduan antara media visual dan media audio yaitu media yang bisa dilihat sekaligus didengar

mampu menampilkan duara dan gambar secara bersamaan Contohnya video, film, pementasan dan sebagainya

4) Multimedia

Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya adalah internet, dengan media internet dapat mengaplikasikan semua media yang ada, di dalamnya dapat menyajikan berbagai bentuk konten seperti audio, gambar, animasi dan lain sebagainya [13].

4. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Hamalik penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, membuat minat serta keinginan siswa meningkat dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemp dan Dayton secara khusus mengemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya yaitu :

1) Penyeragaman penyampaian materi
2) Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih jelas dan menarik
3) Menjadikan pembelajaran lebih interaktif
4) Proses pembelajaran lebih efektif dari segi waktu dan tenaga
5) Membuat kualitas hasil belajar siswa meningkat
6) Proses pembelajaran dengan menggunakan media memungkinkan dilakukan kapan dan dimana saja
7) Menumbuhkan sikap positif dalam proses belajar terhadap materi

8) Menjadikan guru lebih produktif [25]

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media adalah hal yang sangat penting dalam pembelajaran, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang cocok agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. ada beebrapa kriteria yang harus dipertimbangkan oleh guru dalam menentukan pilihan media, diantaranya yaitu :

1) Tujuan

Maksudnya adalah guru harus mengetahui tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, apakah tujuan tersebut masuk dalam ranah kognitif, afektif, psikomotor atau kombinasinya, sehingga guru dapat memutuskan memakai media seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.

2) Sasaran didik

Guru harus mengenali terlebih dahulu, kepada siapa penggunaan media tersebut, guru harus dapat mengidentifikasi sasaran penggunaan media, bagaimana karakteristik mereka, apakah ada berkelainan dan juga bagaimana minat serta motivasinya ? guru harus menyesuaikan media dengan kondisi mereka.

3) Karakteristik media yang bersangkutan

Sebelum menentukan pilihan media yang akan digunakan, guru terlebih dahulu harus mengenali bagaimana manfaat dari

media tersebut, apakah media tersebut dapat mecapai tujuan, bagaimana kelebihan dan kelemahannya, apakah praktis atau tidaknya serta mana yang sesuai atau tidak dan lain sebagainya.

4) Waktu

Guru harus memperhatikan adalah apakah pengadaan atau pembuatan media menyita banyak waktu dan bagaimana penyajian media tersebut, apakah membutuhkan waktu yang lama serta dalam penggunaannya apakah efektif dalam proses pembelajaran,

5) Biaya

Guru harus mampu menjawab pertanyaan apakah dalam pengadaan media tersebut membutuhkan biaya yang banyak? maksudnya adalah apakah biaya yang dikeluarkan seimbang dengan tercapainya tujuan pembelajaran? jika biaya yang dikeluarkan banyak namun tidak membuat tujuan tercapai, maka mengakibatkan pemborosan, sehingga hal itu sia-sia. Oleh sebab itu guru harus mampu mempertimbangkannya dengan sebaik mungkin.

6) Ketersediaan

apakah dalam perolehaan media tersebut bisa didapatkan lebih mudah ? maksudnya adalah ketika guru ingin membuat sebuah media, apakah kebutuhannya ada di sekitar sekolah atau di pasaran? kemudian juga apakah ada ketersediaan waktu dan tenaga

dalam pengerjaannya? Tidak kalah penting adalah sarana penunjang media tersebut, jika dalam penyajian media membutuhkan listrik, namun ternyata di sekolah belum teraliri listrik, maka tidak ada gunanya guru membuat media tersebut.

7) Konteks penggunaan

Maksudnya adalah dalam strategi dan keadaan bagaimana media tersebut akan digunakan, sehingga dengan stategi yang digunakan oleh guru akan tergambar kapan waktu penggunaan media dan juga bagaimana konteks penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

8) Mutu teknis

Kriteria ini lebih menekankan pada media yang telah siap pakai atau media yang dipilih atau yang dibeli, misalnya media audio, guru harus memperhatikan apakah dari segi tampilannya menarik, cocok ? apakah suara yang dikeluarkan jelas dan mudah didengar ? apakah media tersebut bermutu atau tidak.

B. Sparkol Videoscribe

1. Pengertian Sparkol Videoscribe

Sparkol Inc adalah sebuah perusahaan asal Inggris merupakan perusahaan *software* yang mengembangkan *Sparkol Videoscribe* pada tahun 2012. *Sparkol Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat desain presentasi dalam bentuk animasi yang memiliki latar berwarna putih [26].

Sparkol Videoscribe adalah sebuah software yang dapat menyampaikan pesan secara menarik dan dapat menggabungkan unsur gambar, teks, audio di dalamnya. *Sparkol Videoscribe* ini lebih sering dikenal dengan *Whiteboard animation video* atau animasi papan tulis, dimana animasi yang ditampilkan seolah-olah tangan sedang menulis di papan tulis [13].

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah program aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi seperti seolah-olah tangan menulis di papan tulis. Guru dapat memanfaatkan *Sparkol Videoscribe* ini untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu berbentuk video animasi sehingga membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Manning dan Johnson, video dapat digunakan untuk mendorong kemajuan pendidikan melalui gabungan dari efek visual, dialog, demonstrasi dan yang paling baru adanya interaksi penampilan. penyampaian materi pelajaran dalam bentuk video, dapat membangkitkan semangat siswa serta mudah dimengerti dengan penyajian melalui gambar, suara dan animasi sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa [16]

Menurut Astuti dan Mustadi, siswa akan memiliki motivasi lebih baik bila pembelajaran menggunakan media animasi. Animasi berguna karena lebih mengoptimalkan indera daripada yang bersifat

tekstual. Pneggunaan animasi dalam pembelajaran dapat memberikan konstribusi positif pada suasana kelas dan motivasi siswa.[27]

2. Kegunaan Sparkol Videoscribe

Beberapa kegunaan atau fungsi dari *Sparkol Videoscribe* diantaranya adalah :

1) Membuat pengunjung sebuah *Website* atau *Blog* terpikat
2) Mempromosikan suatu jasa baik secara *Online* maupun *Offline*
3) Digunakan untuk media pembelajaran

3. Kelebihan dan kelemahan *Sparkol Videoscribe*

Setiap media tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan tak terkecuali media *Sparkol Videoscribe,* berikut kelebihan dan kelemahan *Sparkol Videoscribe*

1) Kelebihan *Sparkol Videoscribe*
    a. Penyajian media dalam bentuk efek animasi ringkas, menarik dam mudah dipahami
    b. Dapat menggabungkan beberapa unsur seperti audio, teks, gambar.
    c. Tampilan animasi yang menarik mampu memberikan stimulus yang baik pada siswa
    d. Penyampaian pesan atau informasi dengan tampilan animasi dapat menarik perhatian siswa sehingga membuat siswa fokus dalam pembelajaran dan membuat proses pembelajaran menjadi efektif.

Menurut Mayer dalam Air dkk, diantara kelebihan media video adalah sebagai berikut :

a) Kondisi terbaik dalam belajar bagi seseorang adalah pada saat kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan
b) Penyajian animasi dan suara lebih baik daripada hanya animasi dan teks ketika seseorang belajar
c) Penyajian bahan ajar yang sederhana dan menarik akan membuat seseorang belajar lebih baik [14]

2) Kelemahan *Sparkol Videoscribe*

Harus terkoneksi pada internet pada saat merancang sebuah video jika ingin produk yang dibuat menjadi bagus, karena *Sparkol Videoscribe* ini tidak dapat digunakan Full Offline, ada beberapa item yang bisa digunakan hanya pada saat *Online* [28].

Pendapat lain juga mengatakan bahwa terdapat beberapa kelemahan media video sebagai media pembelajaran, yaitu :

a. Partisipasi dari penonton kurang
b. Komunikasi satu arah, sehingga harus diimbangi dengan umpan balik yang lain
c. Membutuhkan peralatan yang kompleks dan mahal
d. Detail objek ditampilkan kurang sempurna

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata *motif* adalah asal mula dari kata motivasi yang berarti pendorong yang ada dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi merupakan keadaan yang memberikan rangsangan kepada seseorang untuk melakukan suatu perbuatan dalam mencapai suatu tujuan, hal ini dikemukakan oleh Wasty Soemanto.

Thomas L. Good dan Jere B. Briphy memberikan pengertian bahwa motivasi adalah suatu pendorong, pengarah dan juga penggerak bagi seseorang untuk melakukan suatu perbuatan tertentu. Sedangkan menurut Clifford Mc. Donald mengartikan bahwa motivasi di dalamnya terkandung tiga unsur yang saling berhubungan yaitu timbulnya perubahan energi, muculnya afektif dan reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Sejalan dengan pendapat di atas, Oemar Hamalik berpendapat bahwa motivasi merupakan sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan [29].

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi belajar adalah penggerak atau pendorong bagi siswa dalam melakukan aktivitas belajar untuk meraih tujuan yang telah ditentukan.

2. Fungsi Motivasi Belajar

Pembelajaran di dalamnya dibutuhkan motivasi pada diri siswa, sehingga diharapkan tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Wina Sanjaya (2010) mengemukakan beberapa fungsi motivasi, yaitu :

a. Sebagai penggerak atau pendorong bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar, suatu perbuatan dilakukan disebabkan sebuah dorongan yang muncul baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa mengerjakan tugas untuk memperoleh nilai yang baik terjadi karena siswa memiliki motivasi tinggi dalam belajar.
b. Sebagai pengarah, motivasi memberikan arah perbuatan bagi seseorang untuk memenuhi kebutuhan dalam mencapai sebuah tujuan yang telah ditentukan, dengan demikian motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. [30]

Selanjutnya menurut Winarsih, ada beberapa fungsi motivasi, diantaranya :

a. Mendorong seseorang untuk berbuat, sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiata yang dilakukan.

b. Menentuka arah perbuatan ke arah yang ingin dicapai, dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya

c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan – perbuatan apa yang harus dikerjakan agar mencapai tujan, jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

3. Jenis Motivasi Belajar

Motivasi belajar dibagi menjadi dua menurut Sardiman A. M, diantaranya yaitu :

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motivasi yang berasal dari dalam diri seseorang, tanpa adanya pengaruh dari luar, baik dari guru, orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Motivasi ini murni berasal dari keinginan sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Seorang siswa yang termotivasi dari dalam dirinya dapat dilihat dari giatnya dalam pembelajaran seperti mengerjakan tugas dengan tekun memang karena butuh untuk mencapai tujuan pembelajaran, bukan karena ingin mendapat pujian maupun hadiah.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang berasal dari luar diri seseorang, bagi siswa seperti ingin mendapat pujian, imbalan atau hadiah dan lain sebagainya.

4. Bentuk Motivasi Belajar

Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam belajar, diantaranya sebagai berikut :

a. Memberi angka

Angka merupakan motivasi yang kuat bagi siswa, setiap siswa pasti ingin mendapatkan nilai yang bagus dalam proses belajarnya. Angka bagus yang didapatkan tentunya diperoleh dari proses belajar yang baik seperti mendengarkan guru pada saat menyampaikan materi pelajaran, mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dan lain sebagainya.

b. Hadiah

Penghargaan seperti hadiah yang diberikan kepada siswa yang mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan dengan baik, akan memotivasi siswa yang lain untuk lebih giat lagi dalam belajar untuk memperoleh hal yang sama dengan siswa yang mendapat hadiah

c. Saingan / kompetisi

Persaingan merupakan hal yang dapat membangkitkan motivasi belajar, baik persaingan kelompok atau individu. Siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk mempertahankan atau meningkatkan kualitas belajarnya agar tidak tertinggal dari siswa lainnya.

d. *Ego-Involvement*

Menumbuhkan kesadaran pada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga berusaha sekuat tenaga untuk menyelesaikan tugas dengan baik untuk mempertahankan harga dirinya. Penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru adalah sebuah kebanggaan bagi dirinya.

e. Memberi ulangan

Ketika guru memberitahu bahwa akan diadakannya ulangan, siswa akan giat belajar, siswa akan termotivasi untuk belajar agar mendapat hasil yang maksimal

f. Mengetahui hasil

Ketika mengetahui hasil belajarnya, jika hasil yang diperoleh ada kemajuan, siswa akan berusaha untuk meningkatkan hasil belajarnya

g. Pujian

Pujian yang diberikan kepada siswa dalam proses belajarnya, akan membuat siswa merasa dihargai terhadap usaha yang dilakukannya dalam mengikuti pelajaran, sehingga siswa termotivasi untuk lebih baik lagi dalam belajar

h. Hukuman

Guru harus memperhatikan hukuman yang akan diberikan kepada siswa, hukuman yang tepat dan bijak akan memotivasi siswa untuk melakukan hal yang baik

i. Minat

Minat merupakan hal yang sangat penting yang harus diperhatikan guru, hal yang dapat dilakukan guru adalah seperti membuat sesuatu yang menarik sehingga perhatian siswa dapat terfokus pada pelajaran [31].

5. Unsur – Unsur Mempengaruhi Motivasi Belajar

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu. motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

a. Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

b. Kemampuan Siswa

Keingnan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuaan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

Kondisi Siswa

c. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani.

Seorang siswa yang sedang sakit akan menggangu perhatian dalam belajar.

d. Kondisi Lingkungan Siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat

6. Prinsip Motivasi Belajar

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Agar peranan motivasi lebih optimal, maka prinsip-prinsip motivasi dalam belajar tidak hanya sekedar diketahui, tetapi harus diterangkan dalam aktivitas belajar-mengajar. berikut beberapa prinsip motivasi belajar

a. Motivasi sebagai Dasar Penggerak yang Mendorong Aktivitas Belajar

Seseorang melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya, motivasi;ah sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang menyenangi suatu objek, belum sampai melakukan kegiatan. Namun minat adalah motivasi dalam belajar. Minat merupakan potensi psikologi yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi. Bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka dia akan melakukan aktivitas belajar dalam rentang waktu tertentu. Oleh karena itulah, motivasi

diakui sebagai dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang.

b. Motivasi Intrinsik Lebih Utama daripada Motivasi Ekstrinsik dalam Belajar

Dari seluruh kebijakan pengajaran, guru lebih banyak memutuskan memberikan motivasi ekstrinsik kepada setiap anak didik. Anak didik yang malas belajar sangat berpotensi untuk diberikan motivasi ekstrinsik oleh guru supaya dia rajin belajar. Efek yang tidak diharapkan dari pemberian motivasi ekstrinsik adalah kecenderungan ketergantungan anak didik terhadap segala sesuatu di luar dirinya. Selain kurang percaya diri, anak didik juga bermental pengharapan dan mudah terpengaruh. Oleh karena itu motivasi intrinsik lebih utama dalam belajar.

c. Motivasi Berupa Pujian Lebih Baik daripada Hukuman

Meski hukuman tetap diberlakukan dalam memicu semangat belajar anak didik, tetapi masih lebih baik penghargaan berupa pujian. Setiap orang senang dihargai dan tidak suka dihukum dalam bentuk apa pun juga. Memuji orang lain berarti memberikan penghargaan atas prestasi kerja orang lain. Hal ini akan memberikan semangat kepada seseorang untuk lebih meningkatkan prestasi kerjanya. Tetapi pujian yang diucap itu tidak asal ucap, harus pada tempat. [31]

7. Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran

Kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, lebih dari itu dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting sebagai berikut:

a. Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
b. Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.

Adapun pentingnya motivasi bagi guru adalah sebagai berikut:

a. Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil.
b. Mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas.
c. Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih keragaman peran seperti sebagai penasehat, fasilitator, instruktur, teman diskusi atau pendidik.
d. Memberi peluang guru untuk unjuk kerja rekayasa pedagogis.

Pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah sebagai berikut:

a. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
b. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
c. Mengarahkan kegiatan belajar.
d. Membesarkan semangat dalam belajar.

e. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan.
f. Membangun motivasi instrinsik pada diri siswa akan lebih baik dari pada motivasi ekstrinsik. Dengan motivasi instrinsik siswa belajar karena keikhlasan hatinya, sehingga akan muncul hasil positif dan hasil usaha belajar yang dilakukannya. [32]

Proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ciri–ciri siswa yang memiliki motivasi belajar sebagai berikut:

a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
b. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
c. Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak lekas puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
d. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah: “untuk orang dewasa” (misalnya: masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, pemberantasan korupsi, pemberantasan segala tindak kriminal, amoral dan sebagainya).

8. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar

Sebagai seorang pengajar, guru harus mengetahui cara dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Berikut adalah upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa :

a. Memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan hambatan yang dialaminya
b. Meminta kesempatan kepada orang tua siswa agar memberikan kesempatan kepada siswa untuk beraktualisasi diri dalam belajar
c. Memanfaatkan unsur – unsur lingkungan yang mendorong belajar
d. Menggunakan waktu secara tertib,penguat dan suasana gembira terpusat pada perilaku belajar
e. Merangsang siswa dengan penguat memberi rasa percaya diri bahwa ia dapat mengatasi segala hambatan dan pasti berhasil
f. Guru mengoptimalisasikan pemanfaatan pengalaman dan kemampuan siswa

Selain itu, cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah :

a. Memperjelas tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang jelas dapat membuat siswa paham ke arah mana ia ingin dibawa. Pemahaman siswa terhadap tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan

motivasi belajar mereka, semakin jelas tujuan yang hendak dicapai, maka semakin kuat motivasi belajar siswa

b. Membangkitkan motivasi belajar siswa, siswa akan terdorong untuk belajar apabila mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh karena itu, mengembangkan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalan mengembangkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara caranya adalah mengaitkan pengalaman dengan minat belajar
c. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar siswa hanya mungkin daapt belajar baik apabila kondisi menyenangkan, merasa aman, bebas, tidak ada tekanan, terbebas dari rasa tegang, untuk itu guru harus mampu mencairkan suasana dalam proses pembelajaran
d. Menyajikan informasi dengan menarik, salah satunya menggunakan metode penyajian yang menarik agar siswa tertarik. Menyampaikanmsesuatu dengan teknik yang baru, dengan kemasan yang asing bagi siswa didukung dengan alat dan sarana atau media yang belum pernah dikenal siswa
e. Memberikan pujian yang wajar atas keberhasilan siswa, pujian dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pujian yang diberikan dapat membuat siswa merasa dihargai, timbulnya rasa puas dan senang serta lebih semangat untuk belajar
f. Beri penilaian, memberikan penilaian terhadap upaya belajar siswa segera, agar siswa dapat mengetahui nilainya. Banyak siswa yang

belajar karena ingin memperoleh nilai yang bagus, bagi sebagian siswa nilai menjadi motivasi yang kuat untuk belajar. Pemilaian harus dilakukan secara obyektif, penilaian secara terus-menerus dapat mendorong siswa untuk belajar, karena setiap anak pasti ingin mendapat nilai yang baik. Siswa akan merasa tertantang, sehingga semangatnya meningkat serta lebih teliti dan seksama

g. Memberikan komentar positif terhadap pekerjaan yang telah diselesaikan oleh siswa, kalimat positif berupa “bagus” atau “ teruskan pekerjaanmu” dan lain sebagainya dapat menigkatkan motivasi belajar siswa

h. Ciptakan persaingan dan kerjasama, persaingan yang sehat dapat membuat pengaruh yang baik dalam proses pembelajaran. Siswa akan sungguh – sungguh agar mendapatkan hasil terbaik. Guru harus mampu membuat desain pembelajaran yang memungkin siswa untuk bersaing secara sehat baik antara kelompok maupun individu. Proses pembelajaran akan berhasil apabila siswa mwmpunyai motivasi belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa agar memperoleh hasil yang baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai

9. Indikator Motivasi Belajar

Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan, menurut Uno adalah sebagai berikut :

a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil

b. Adanya kebutuhan dan dorongan dalam proses pembelajaran
c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
d. Adanya penghargaan dalam proses pembelajaran
e. Adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran
f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif sehingga memancing siswa dapat belajar dengan baik [33].

Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat dilihat dari ciri-ciri sebagai berikut :

a) Adanya minat dan rasa ingin tahu terhadap pelajaran, seperti memerhatikan penjelasan guru, mau mencari referensi tentang materi pelajaran
b) Fokus dalam belajar, seperti tidak mengobrol dengan teman dan mencatat apa yang disampaikan guru
c) Ikut aktif dalam proses belajar, seperti bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru
d) Bersemangat mengerjakan tugas, seperti mengerjakan dan mengumpulkan tugas tepat waktu
e) Senang memecahkan masalah
f) Berusaha mendalami pelajaran, seperti belajar di rumah untuk memahami materi pelajaran
g) Tergabung dalam kelompok kelas, seperti berdiskusi , ikut menyampaikan pendapat dan membantu teman untuk memahami materi pelajaran [33].

D. Penelitian Relavan

a. Penelitian yang dilakukan oleh Lova Aulia Savina Refonita dengan judul "Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer" dengan hasil uji hipotesis dengan nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,729 sedangkan (r_{tabel}) sebesar 0, 367 yang berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.
b. Penelitian yang dilakukan oleh Laili Salsabilatul Izza dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Negeri 1 Mojokerto" dengan hasil uji hipotesis dengan uji regresi sederhana dengan (t_{hitung}) sebesar 5. 735 sedangkan (t_{tabel}) sebesar 2017 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.
c. Penelitian yang dilakukan oleh Imas Masitoh dengan judul "Pengaruh Media *Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Masa Kekuasaan Belanda Tahun 1816 – 1942 Di Kelas XI IPS 1 MAN 2 Kuningan" dengan hasil uji one sample t test diperoleh hasil bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

d. Penelitian yang dilakukan oleh Laillatun Nisfia dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media *Videoscribe* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD N Gajahrejo I Purwodadi " dengan hasil uji paired t test diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttes*t dengan nilai sig. 2 yang berarti terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.
e. Penelitian yang dilakukan oleh Firda Viryal Nafisah dan Puri Pramudiani dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar" dengan hasil Uji – t diperoleh hasil bahwa nilai sog. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 dimana H_o ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan penelitian yang dalam perolehan datanya berbentuk angka [34]. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis eksperimen, yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan perlakuan atau *treatment* terhadap suatu subjek untuk mengetahui bagaimana pengaruhya terhadap subjek penelitian tersebut .

Penelitian ini menggunakan desain *Quasi Experimental* yaitu desain yang menggunakan kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel – variabel luar yang memengaruhi pelaksanaan eksperimen [35]. Desain *Quasi Experimental* yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design* yaitu desain yang menggunakan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan.

Desain *Nonequivalent Control Group Design* menggunakan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel 3. 1 Desain *Nonequivalent control group*[12]

Kelompok	***Pretest***	**Perlakuan**	**Posttest**
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3	-	O_4

Keterangan :

O_1 = Motivasi awal kelompok eksperimen

O_2 = Motivasi akhir kelompok eksperimen

X = Perlakuan yang diberikan yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*

O_3 = Motivasi awal kelompok kontrol

O_4 = Motivasi akhir kelompok kontrol

- = tanpa adanya perlakuan

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi yang beralamat di Jl. Bonjo Baru, Tarok Dipo, Kec. Guguk Panjang, Kota Bukittinggi, Sumatera Barat yang dimulai pada bulan maret 2022 sampai dengan selesai.

C. Variabel Penelitian

Variabel menurut Sugiyono adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya [36] . Penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat).

1. Variabel independen

   Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab suatu perubahan, sebab timbulnya variabel terikat atau independen atau variabel yang mempengaruhi variabel terikat,

variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dilambangkan dengan "X".

2. Variabel dependen

Variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas, variabel dependen dalam penelitian ini adalah motivasi belajar yang dilambangkan dengan "Y" [37].

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek /subyek yang memiliki kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik kesimpulannya. Pengertian lain menyebutkan bahwa populasi bukan hanya orang, tetapi dapat berupa benda-benda alam lainnya [38].

Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V yang berjumlah tiga lokal SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi, Kec. Guguk Panjang, Kota Bukittinggi.

Tabel 3. 2 Populasi

Kelas	**Jumlah**
VA	28
VB	28
VC	28
Jumlah	84

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut [34]. Apabila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya keterbatasan waktu, dana dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu [39]. Sebelum pemgambilan sampel dilakukan pengujian normalitas dan homogenitas sampel. Berikut adalah uji normalitas dan homogenitas menggunakan *IBM SPSS Statistics 27*.

Tabel 3. 3 Hasil Uji Normalitas Populasi

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
VA	,113	28	,200*	,958	28	,318
VB	,127	28	,200*	,955	28	,262
VC	,082	28	,200*	,966	28	,476

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas , terlihat bahwa semua data berdistribusi normal yaitu dimana nilai signifikansi untuk semua data > 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan menggunakan *shapiro wilk* apabila nilai sig. > 0,05 maka data berdistribusi normal.

Tabel 3. 4 Hasil Uji Homogenitas Populasi

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	1,881	2	81	,159
	Based on Median	1,685	2	81	,192
	Based on Median and with adjusted df	1,685	2	64,556	,193
	Based on trimmed mean	1,932	2	81	,151

Berdasarkan tabel di atas , terlihat bahwa data homogen yaitu 0,159 > 0,05 dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai sig. > 0,05 maka data homogen.

Berdasarkan kedua pengujian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semua data normal dan homogen. Dibutuhkan dua kelas dalam penelitian eksperimen yaitu untuk kelas kontrol dan eksperimen, maka kelas yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan kelas VB sebanyak 54 orang dengan kelas VA berjumlah 28 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas VB dengan jumlah 28 orang sebagai kelas kontrol

Tabel 3. 5 Sampel Penelitian

Kelas	**Jumlah**
VA	28
VB	28
Jumlah	56

E. Alat Pengumpul Data

1. Angket

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan [35]. Angket adalah metode pengumpulan data dengan memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada responden. Angket diberikan kepada orang lain dengan maksud sesorang bersedia memberikan penilaian atau reapon sesuai dengan permintaan pengguna.

Angket terbagi dua yaitu angket tak terstruktur (terbuka) yaitu responden menulis sendiri jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu, dan angket terstruktur (tertutup) yaitu responden memberi jawaban dengan memilih sesuai opsi yang telah disediakan.

Angket yang digunakan adalah angket tertutup. Angket diberikan kepada responden yaitu kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk membandingkan motivasi belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan motivasi siswa yang menggunakan media konvensional.

Pedoman penyekoran yang digunakan adalah skala likert dengan 5 pilihan jawaban pada setiap butir pernyataan atau pertanyaan yaitu Selalu (Sl), Sering (Sr), Kadang – Kadang (Kd), Jarang (Jr) dan Tidak Pernah (TP), dengan pedoman penskoran yaitu 1- 5.

Tabel 3. 6 Kriteria Penyekran Skala Likert

Kriteria	Poin Pernyataan
Selalu	5
Sering	4
Kadang - Kadang	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

F. Uji Validitas Instrumen

Sebelum instrumen angket disebarkan kepada responden. Terlebih dahulu dilakukan uji validasi untuk mengetahui apakah suatu instrumen valid atau tidak, valid artinya adalah apakah alat ukur mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu kuesioner dapat dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Pengujian validitas menggunakan lembar validasi yang terdiri dari tiga aspek yaitu :

a) Aspek konstruk

Validitas konstruk bertujuan untuk mengukur sejauh mana alat ukur menunjukkan hasil oengukuran yang sesuai dengan defenisi, defenisi tersebut diturunkan dari teori.

b) Aspek Konten

Validitas isi diperlukan sebagai bentuk evaluasi terhadap materi atau isi dalam instrumen angket yang disusun peneliti,

c) Aspek kebahasaan

Validitas bahasa diperlukan sebagai evaluasi terhadap bahasa yang digunakan dalam angket yang disusun peneliti.

Setelah memperoleh data dari validator, selanjutnya data diolah menggunakan rumus *Aikens' V* yaitu :

$$V = S / [n (C – 1)]$$

Keterangan :

S = r –Lo

Lo = Angka penelitian validitas terendah

C = Angka penelitian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah penilai

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif adalah statistik yang mempelajari cara pengumpulan, penyajian, penyusunan, dan menganalisa data yang berwujud angka sehingga dapat memberikan gambaran yang ringkas dan jelas terhadap suatu peristiwa dan keadaan.

Analisis data statistik deskriptif menurut Rusydi adalah berupa grafik, tabel, mean, modus, median, pengukuran variasi data dan lainnya

untuk mengetahui gambaran atau kecenderungan tanpa bermaksud melakukan generalisasi [41].

Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat dan uji hipotesis.

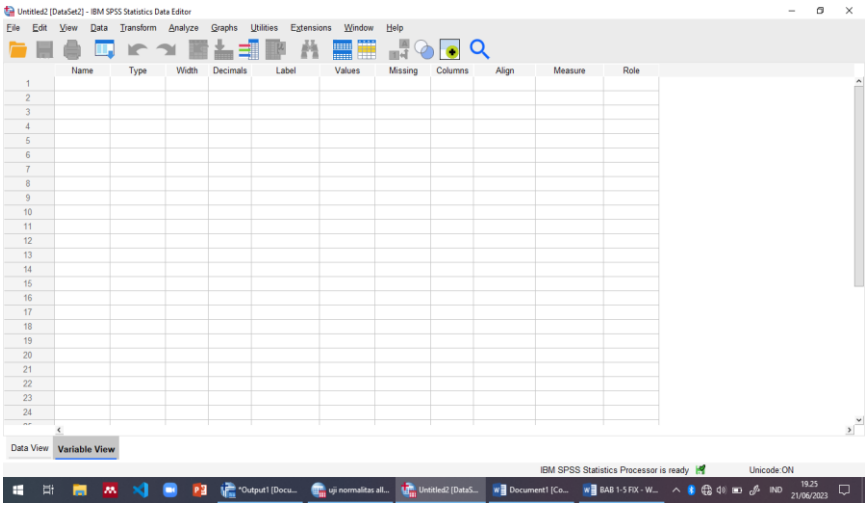
1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data berdistribusi normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka menggunakan statistik parametrik, apabila data tidak berdistribusi normal maka menggunakan statistik nonparametrik. Disini peneliti menggunakan *Kolmogorov Smirnov* untuk uji normalitas dengan bantuan SPSS

Langkah melakukan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* dengan SPSS :

Gambar 3. 1 Langkah – Langkah Uji Normalitas

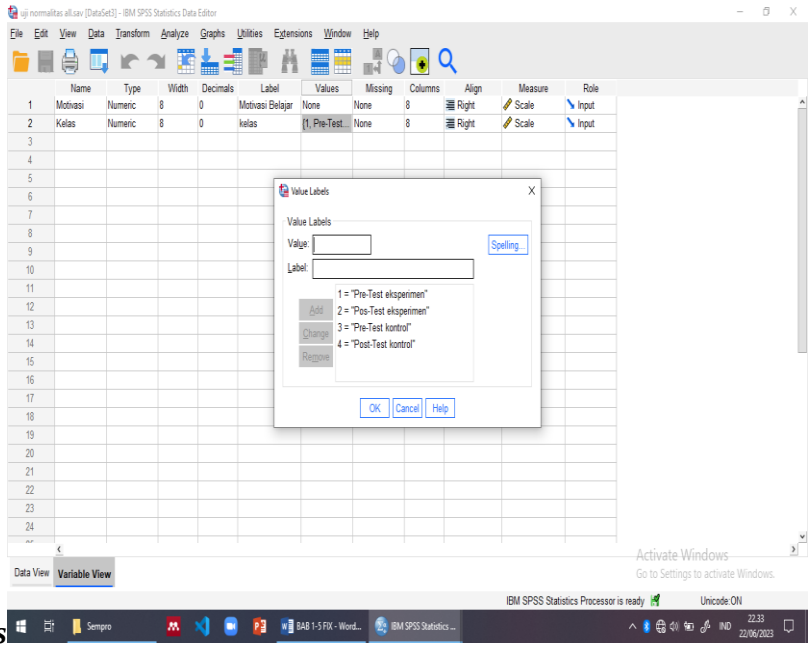


1) Buka aplikasi SPSS

2) Klik variabel view

3) Pada kolom *name,* ketik nama variabel yang pertama yaitu ‘ Motivasi’ dan yang kedua ‘kelas’, kemudian pada bagian *decimal* ubah semua menjadi 0 dan pada bagian “*measure*” pilih scale, karena data berupa angka
4) Pada kolom *label* untuk variabel ‘motivasi’ diberi nama label yaitu ‘motivasi belajar’ dan untuk variabel ‘kelas’ diberi nama label yaitu ‘kelas’
5) Beri *value* untuk variabel ‘kelas’, kode 1 untuk *pre-test* ekperimen, kode 2 untuk *post-testt* ekperimen, kode 3 untuk *pre-test* kontrol dan kode 4 untuk *post-test* kontrol

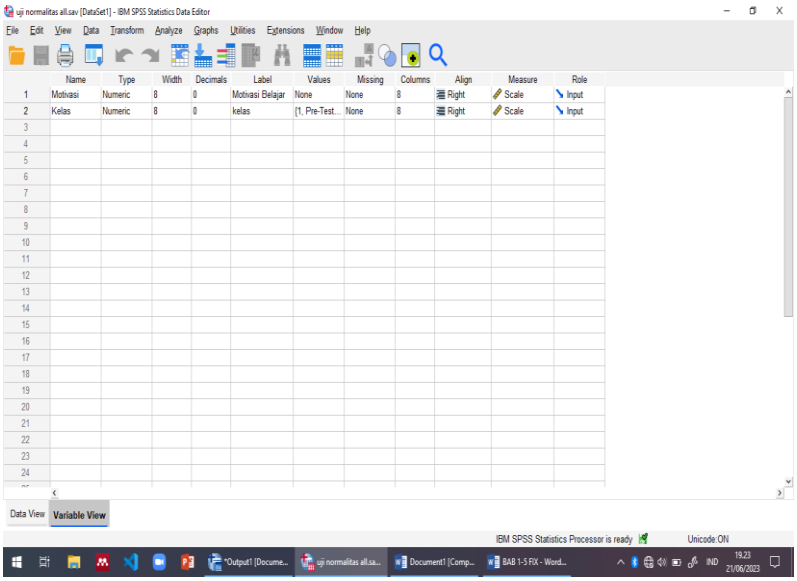
Gambar 3. 2 Kotak Dialog *Value*



Labels

6) Bagian *measure* ubah menjadi *scale*

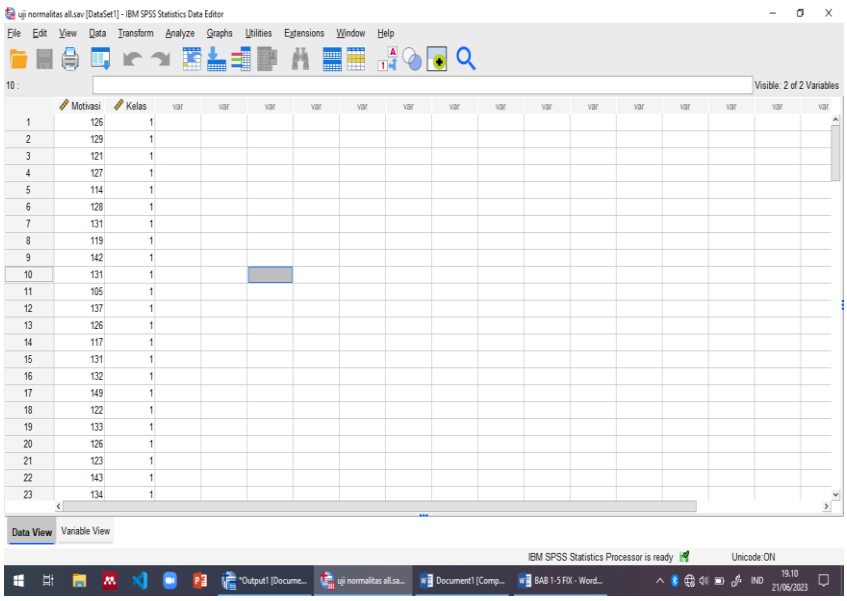
Gambar 3. 3 Tampilan Halaman *Variable View*



7) Klik *data view*, masukkan data nilai ke dalam variabel ‘motivasi’ dan kode di variabel ‘kelas’

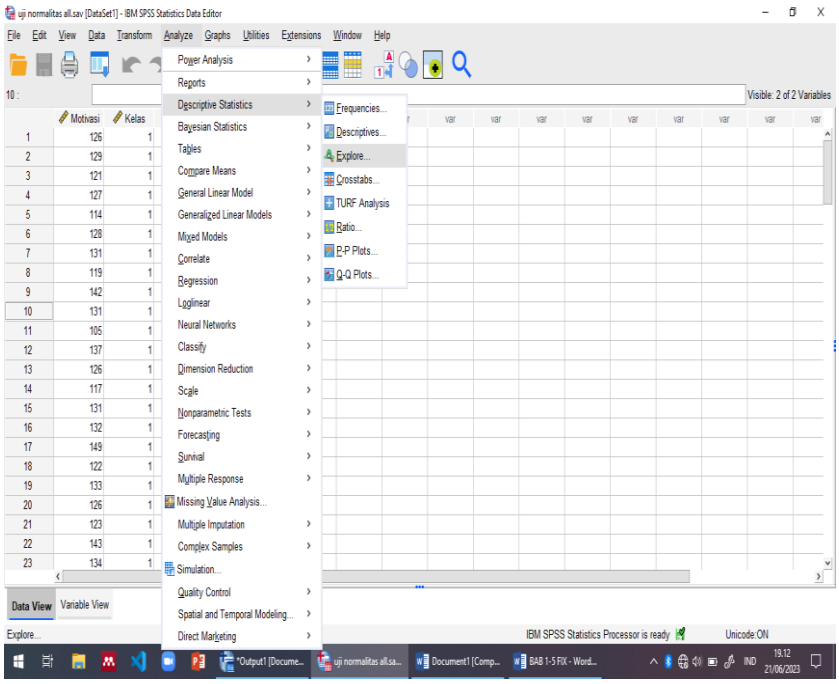
Gambar 3. 4 Tampilan Halaman *Data View*

`



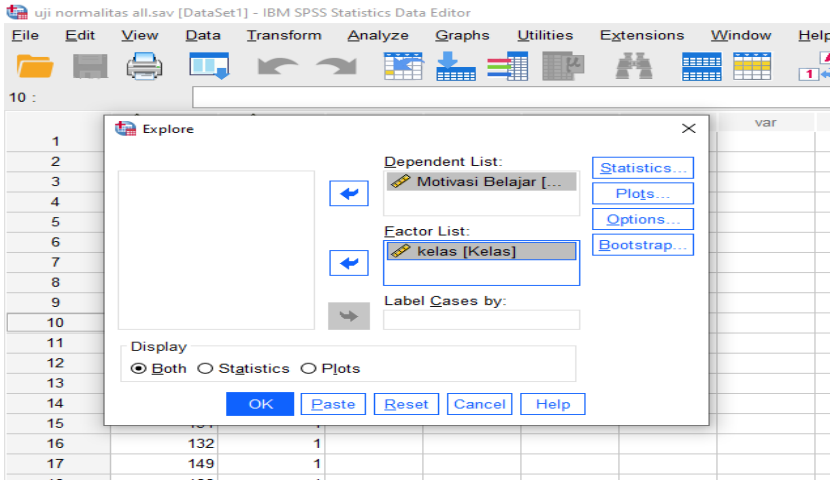
8) Klik *analyze – descriptive statistics – explore,*

Gambar 3. 5 Langkah Analisis Data



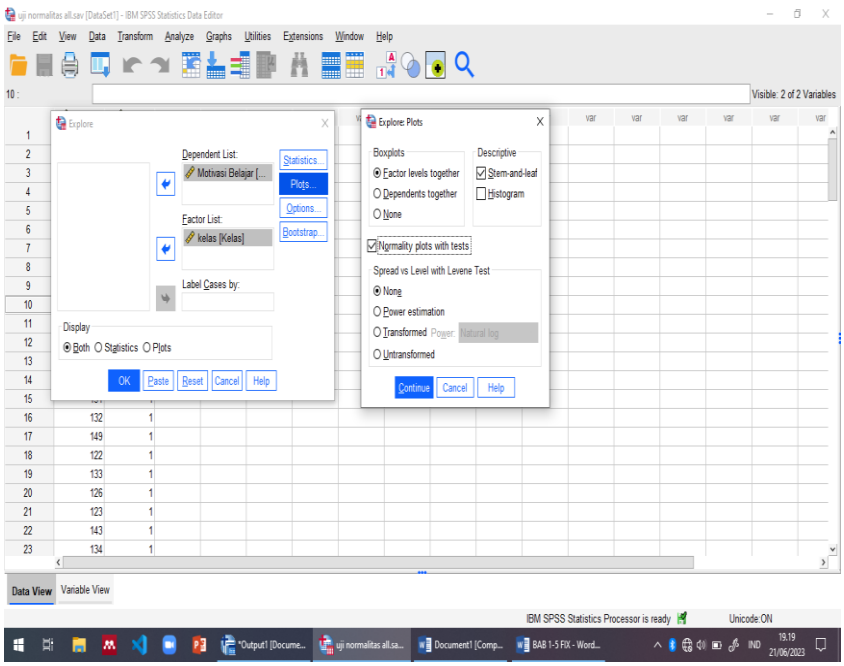
9) Pada kotak dialog pindahkan variabel ‘motivasi’ ke kotak *dependent list* dan varibel ‘kelas’ ke dalam kotak *Factor List*

Gambar 3. 6 Kotak Dialog *Explore*



10) Klik Plots – centang *normality plots with tests* – *continue* – ok

Gambar 3. 7 Kotak Dialog *Explore Plots*



11) Bandingkan nilai normalitas dengan kriteria pengujian

Jika nilai signifikan > 0,05, maka data homogen

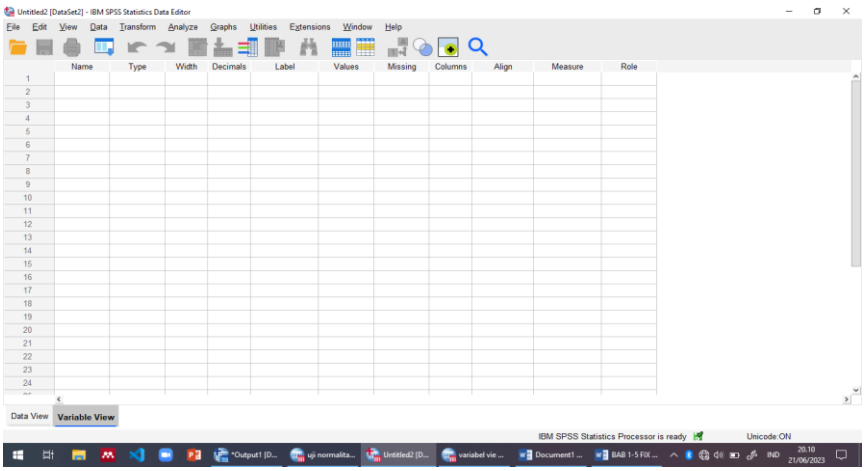
Jika nilai signifikan > 0,05, maka data tidak homogen

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas, uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui seragam atau tidaknya variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS

Langkah uji homogenitas dengan SPSS adalah sebagai berikut :

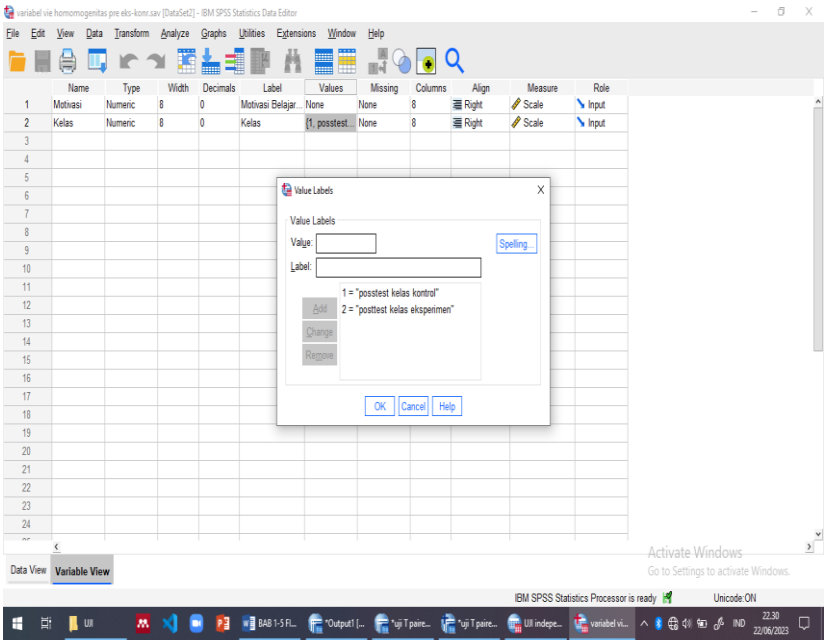
Gambar 3 1 Langkah – Langkah Uji Homogenitas



1) Buka aplikasi SPSS
2) Klik variabel view
3) Pada kolom name, ketik nama variabel yang pertama diberi nama yaitu ‘motivasi’ dan variabel yang kedua yaitu ‘kelas’.
4) Pada kolom label untuk variabel ‘motivasi’ diberi nama label yaitu ‘motivasi belajar’ dan untuk variabel ‘kelas’ diberi nama label yaitu ‘kelas’
5) Beri value untuk variabel ‘kelas’, kode 1 untuk post-test kelas eksperimen dan kode 2 untuk post-test kelas kontrol.

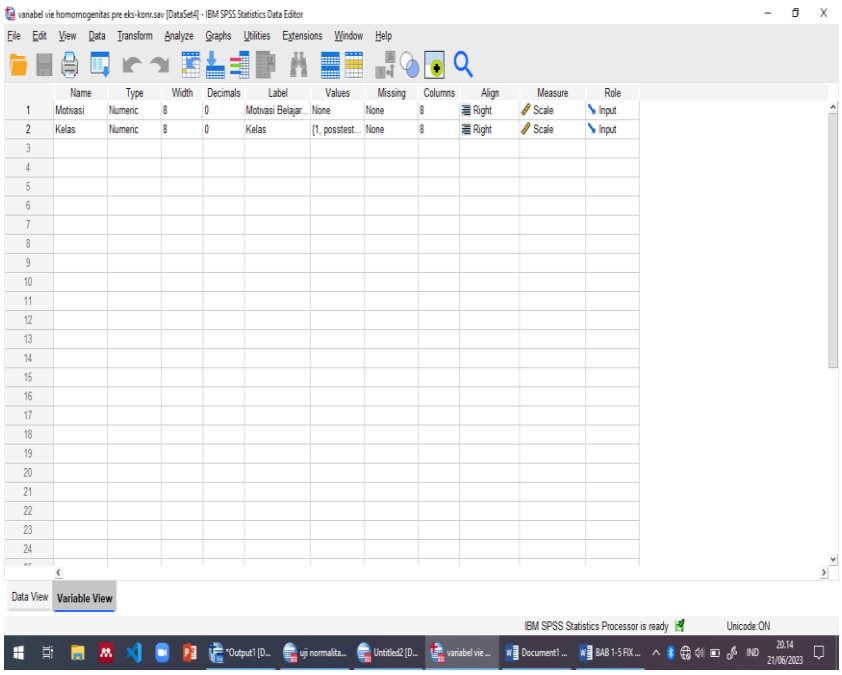
Gambar 3. 8 Kotak Dialog *Value*

Labels



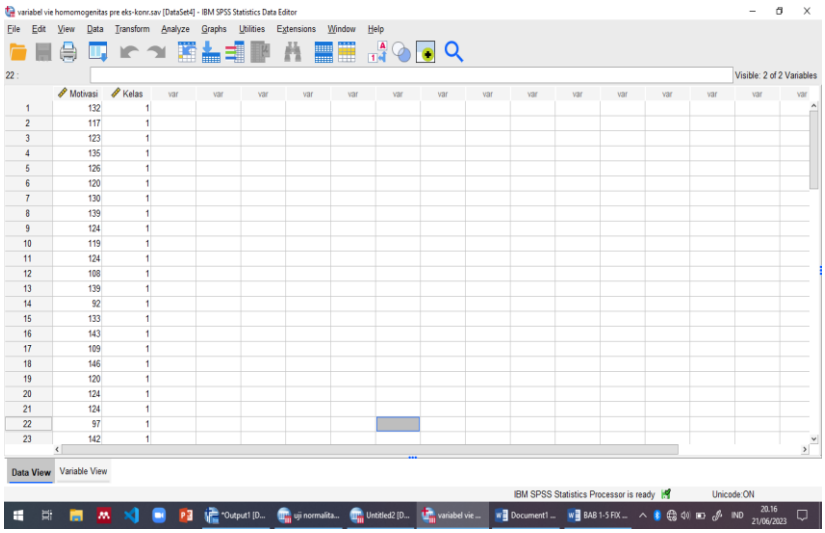
6) Bagian measure diubah menjadi scale untuk variabel ‘motivasi’

Gambar 3. 9 Tampilan *Variables View*



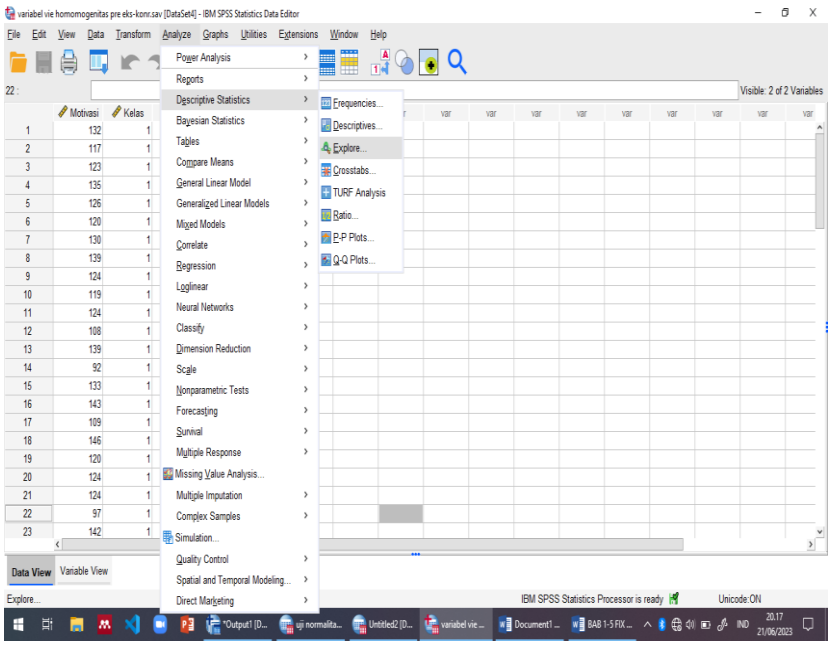
7) Klik data view, masukkan data nilai ke dalam variabel ‘motivasi’dan kode ke dalam variabel ‘kelas’

Gambar 3. 10 Tampilan Halaman Data view



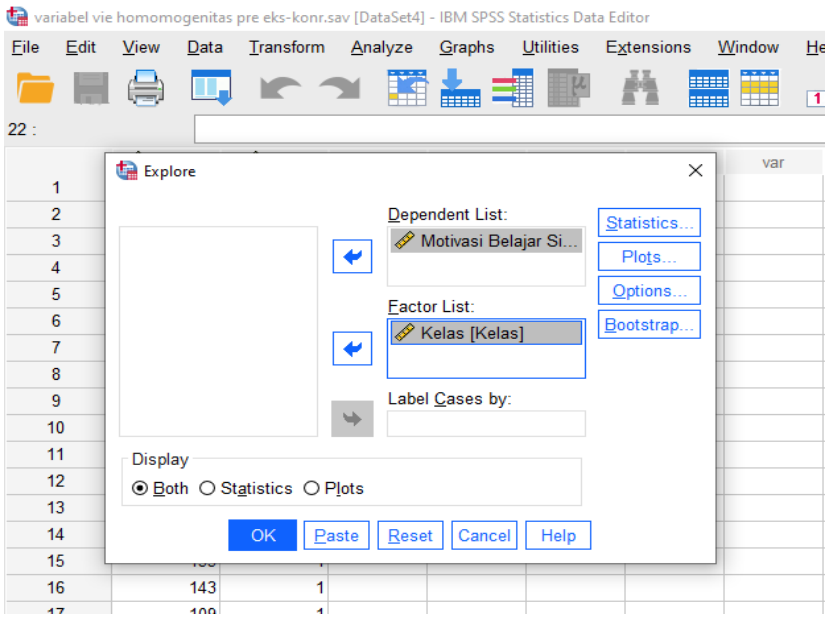
8) Klik analyze – descriptive statistics – explore, kemudian mucul kotak dialog

Gambar 3. 11 Langkah Analisis Data



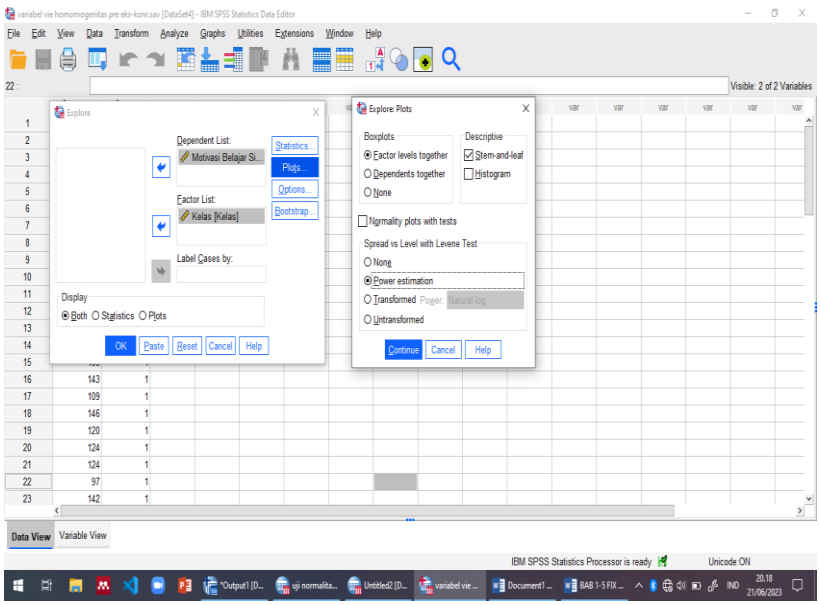
9) Pada kotak dialog pindahkan pindahkan kedua variabel ‘motivasi belajar ke kotak dependent list dan varibel ‘kelas’ ke dalam kotak Factor List

Gambar 3. 12 Kotak Dialog *Explore*



10) Klik Plots – centang *power estimation* – ok

Gambar 3. 13 Kotak Dialog *Explore Plots*



11) Bandingkan nilai normalitas dengan kriteria pengujian

Jika nilai signifikan > 0,05, maka data homogen

Jika nilai signifikan > 0,05, maka data tidak homogen

2. Uji Hipotesis

Hipotesis adalah dugaan sementara mengenai sesuatu masalah yang masih perlu diuji secara empiris, untuk mengetahui apakah pernyataan atau dugaan itu dapat diterima atau tidak. Dalam penelitian ini yang akan diuji adalah seberapa besar pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* (X) terhadap motivasi belajar siswa (Y) dengan memperhatikan karakteristik variabel yang akan diuji berdasarkan perumusan hipotesis, yaitu :

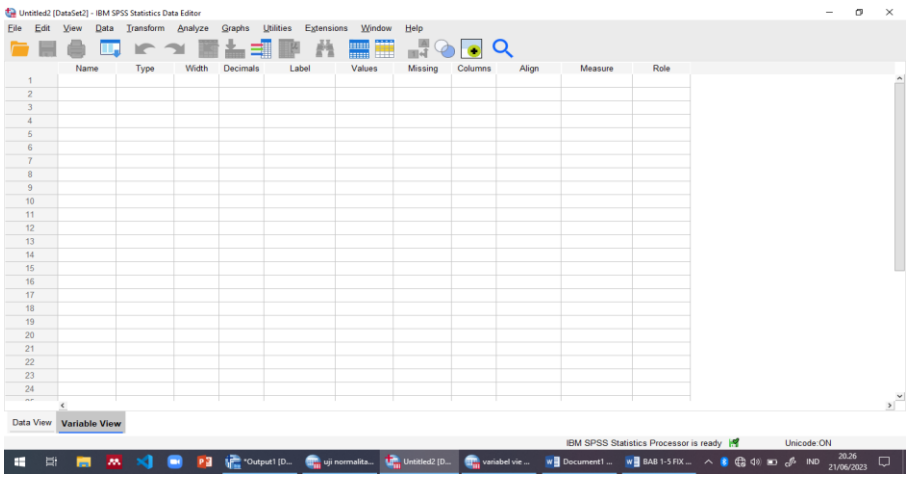
H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa

Pengujian hipotesis menggunakan uji t dengan bantuan SPSS, langkah – langkahnya adalah sebagai berikut :

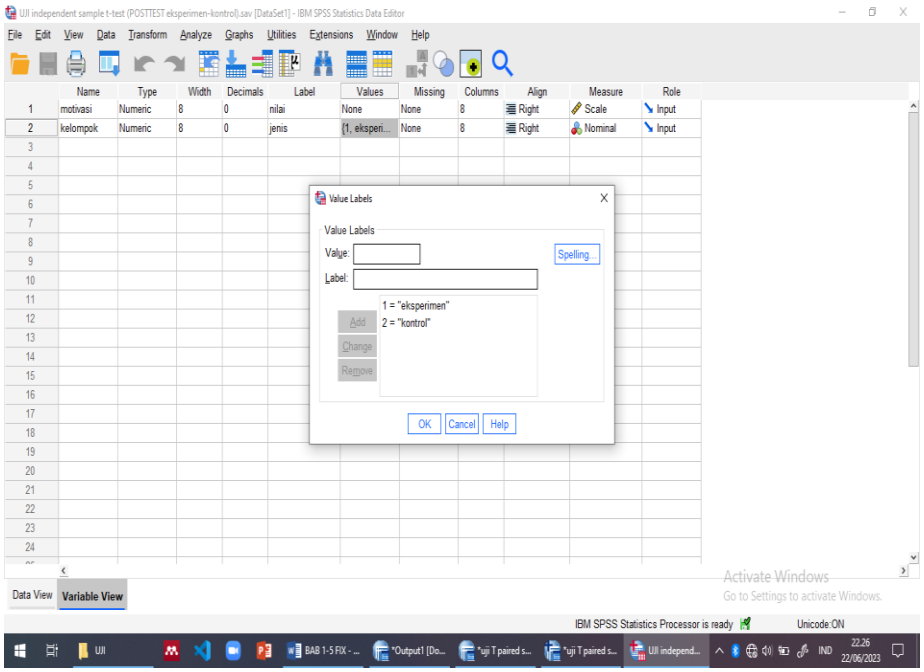
Gambar 3. 14 Langkah – Langkah Uji Hipotesis

Independent Sample T-test



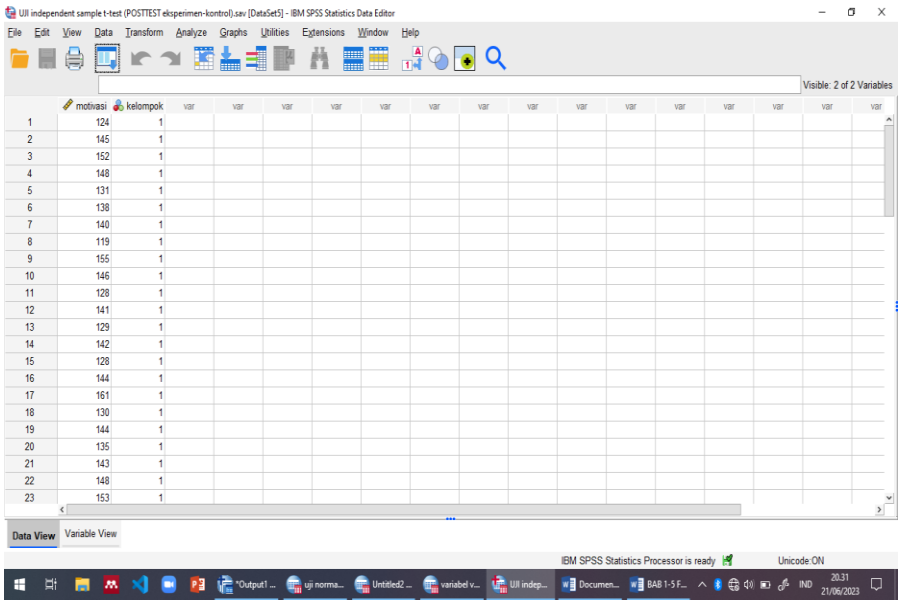
1) Buka aplikasi SPSS
2) Klik variabel view
3) Pada kolom *name,* ketik nama variabel yang pertama diberi nama yaitu ‘motivasi’ dan variabel yang kedua yaitu ‘kelompok’.
4) Pada kolom *label* untuk variabel ‘motivasi’ diberi nama label yaitu ‘nilai’ dan variabel ‘kelompok’ diberi nama label yaitu ‘jenis’.
5) Pada kolom *values* untuk variabel ‘kelompok’ diberi value 1 dengan nama label kelas eksperimen dan value 2 untuk nama label kelas kontrol

Gambar 3. 15 Kotak Dialog *Value Labels*



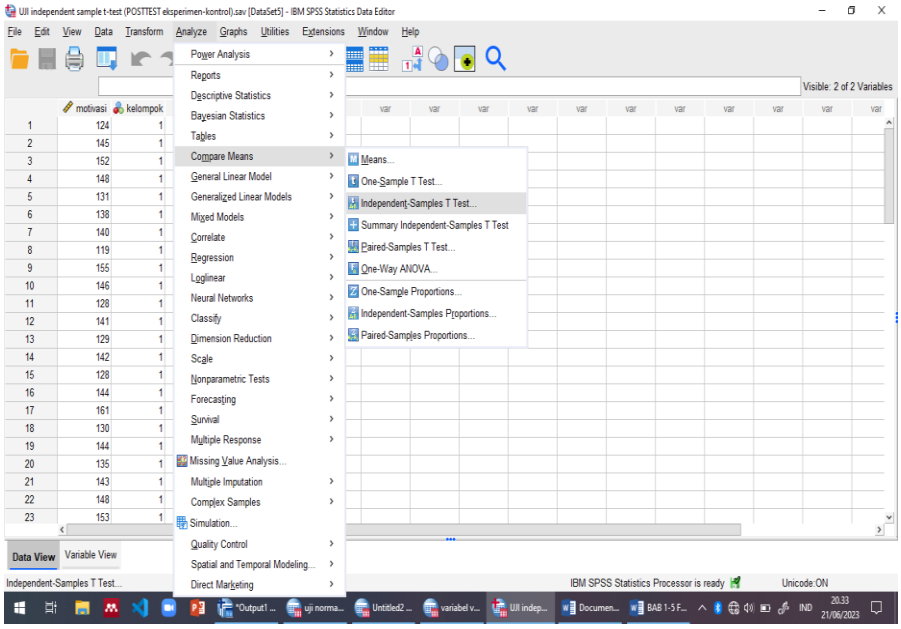
6) Klik *data view*, masukkan data motivasi belajar ke dalam variabel motivasi

Gambar 3. 16 Tampilan Halaman Data View



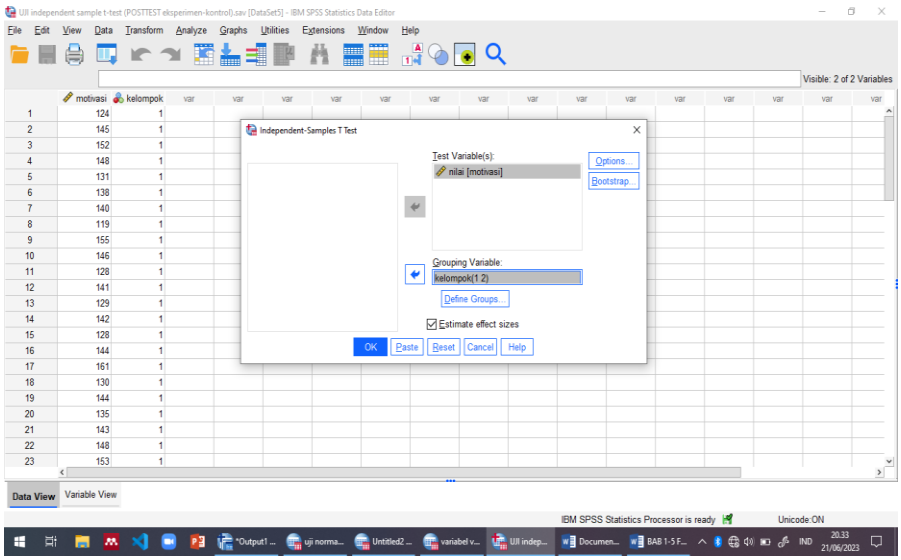
7) Klik *analyze – compare means – independent sample t-test*, lalu muncul kotak dialog *independent sample t-test*.

Gambar 3. 17 Langkah Analisis Data



8) Pada kotak dialog, pindahkan kedua variabel ‘motivasi’ ke dalam kotak *Test variable (s)* dan variabel ‘kelompok’ ke dalam kotak *Grouping Variable* – ok

Gambar 3. 18 Kotak Dialog *Independent Samples T Test*



9) Bandingkan nilai t dengan kriteria pengujian

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ada di daerah penolakan, berarti H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa

Jika nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 ada di daerah penerimaan, berarti H_a ditolak artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukittinggi. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan jumlah 27 orang siswa dan kelas kontrol sebanyak 27 orang siswa, dimana kelas eksperimen menggunakan media *sparkol videoscribe* sedangkan kelas kontrol menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian yang diperoleh berupa nilai *Pre-Test* dan *Post-Test* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa angket sebanyak 35 butir pernyataan. Angket disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih satu jawaban dengan cara memberi ceklis. Jawaban berupa pilihan dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan yaitu Selalu (Sl), Sering (Sr), Kadang-kadang (Kd), Jarang (Jr), Tidak Pernah (TP) dengan kriteria penskoran yaitu 5 untuk (Sl), 4 (Sr), 3 (Kd), 2 (Jr), dan 1 (TP) Data yang diperoleh selanjutnya diolah menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 2.*

2. Hasil Uji Validitas Instrumen

a. Hasil Uji Validitas Aspek Konstruk

Validitor 1 : Dr. Supratman Zakir, M.Pd, M.Kom

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Aspek Konstruk

NO	Skor	S	V
1	4	3	0, 75
2	4	3	0, 75
3	4	3	0, 75
4	4	3	0, 75
5	4	3	0, 75
6	4	3	0, 75
7	4	3	0, 75
8	4	3	0, 75
9	4	3	0, 75
Jumlah			6, 75
Rata –Rata Nilai V			**0, 75**

Cara mencari validitas menggunakan rumus Aikens V adalah sebagai berikut :

$$V = S / [n (C – 1)]$$

Keterangan :

S = r –Lo

Lo = Angka penelitian validitas terendah

C = Angka penelitian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah penilai

ket :

Item 1

C = 5 , n = 1

S = r-Lo

= 4 – 1

= 3

V = S / [n (C – 1)]

= 3 / [1 (5 – 1)]

= 3 / 4

= 0, 75

Rata –Rata Nilai V = Total jumlah keseluruhan nilai item V

Banyak Item

= 6, 75 / 9

= 0, 75

Berdasarkan rumus *Aikens 'V* di atas diperoleh bahwa instrumen angket yang peneliti buat adalah valid dilihat dari aspek konstruk yang dibuktikan dari rata-rata item V sebesar 0,84 dimana 0,84 > 0,60, hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai > 0,60 maka valid.

b. Hasil Uji Validitas Aspek Kebahasaan

Validitor 2 : Neldayatti, S. Pd

Tabel 4. 2 Hasil uji validasi aspek kebahasaan

NO	Skor	S	V
Item 1	4	3	0,75
Item 2	3	2	0,5
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	4	3	0,75
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Jumlah			5
Rata –Rata Nilai V			0,71

Cara mencari validitas menggunakan rumus Aikens V adalah sebagai berikut :

$$V = S / [n (C – 1)]$$

Keterangan :

S = r –Lo

Lo = Angka penelitian validitas terendah

C = Angka penelitian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah penilai

ket :

Item 1

C = 5 , n = 1 V = S / [n (C – 1)]

S = r-Lo = 3 / [1 (5 – 1)]

= 4 – 1 = 3 / 4

= 3 = 0, 75

Item 2

C = 5 , n = 1 V = S / [n (C – 1)]

S = r-Lo = 2 / [1 (5 – 1)]

= 3 – 1 = 2 / 4

= 2 = 0, 5

Rata –Rata Nilai V = $\frac{\text{Total jumlah keseluruhan nilai item V}}{\text{Banyak Item}}$

= 5 / 7

= 0, 71

Berdasarkan rumus *Aikens 'V* di atas diperoleh bahwa instrumen angket yang peneliti buat adalah valid dilihat dari aspek kebahasaan yang dibuktikan dari rata-rata item V sebesar 0,62 dimana 0,62 > 0,60, hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai > 0,60 maka valid.

c. Hasil Uji Validitas Aspek Konten

Validitor 3 : Redha Septia, Asi

Tabel 4.3

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Aspek Konten

NO	Skor	S	V
Item 1	4	3	0, 75
Item 2	4	3	0, 75
Item 3	4	3	0, 75
Item 4	4	3	0, 75
Item 5	4	3	0, 75
Item 6	4	3	0, 75
Item 7	4	3	0, 75
Item 8	4	3	0, 75
Jumlah			6
Rata –Rata Nilai V			0, 75

Cara mencari validitas menggunakan rumus Aikens V adalah sebagai berikut :

$$V = S / [n (C – 1)]$$

S = r –Lo

Lo = Angka penelitian validitas terendah

C = Angka penelitian validitas tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Jumlah penilai

ket :

Item 1

C = 5 , n = 1

S = r-Lo

= 4 – 1

= 3

V = S / [n (C – 1)]

= 3 / [1 (5 – 1)]

= 3 / 4

= 0, 75

Rata –Rata Nilai V = Total jumlah keseluruhan nilai item V / Banyak Item

= 6 / 8

= 0, 75

Berdasarkan rumus *Aikens 'V* di atas diperoleh bahwa instrumen angket yang peneliti buat adalah valid dilihat dari aspek kebahasaan yang dibuktikan dari rata-rata item V sebesar 0,75 dimana 0,75 > 0,60, hal ini sesuai dengan dasar pengambilan keputusan apabila nilai > 0,60 maka valid.

Berdasarkan dari rata – rata validasi yang diperoleh dari tiga validator, maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Hujjaj Bukitinggi yang peneliti buat adalah valid, dapat dilihat dari tabel berikut :

Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Validitas Ahli

NO	Aspek yang dinilai	Rata-Rata	Kategori
1	Aspek Konstrruk	0,84	Valid
2	Aspek Konten	0,62	Valid
3	Aspek Kebahasaan	0,75	Valid
Rata-Rata		0,73	Valid

3. Hasil Analisis Uji Prasyarat

Teknik analisis data untuk uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 27* . Dasar pengambilan keputusan untuk uji normalitas adalah sebagai berikut :

1) Jika nilai sig> 0,05 maka data berdistribusi normal
2) Jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak normal.

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar	Pre-Test eksperimen	,111	27	,200*	,983	27	,931
	Pos-Test eksperimen	,089	27	,200*	,971	27	,620
	Pre-Test kontrol	,152	27	,113	,934	27	,089
	Post-Test kontrol	,119	27	,200*	,967	27	,534

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikan (Sig) untuk semua data pada pengujian dengan *Shapiro- Wilk* > 0,05 yang berdasarkan dasar pengambilan keputusan berarti semua data berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Homogenitas

Setelah melakukan uji normalitas, dilakukan Uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah seragam atau tidaknya variansi sampel yang diambil dari populasi yang sama. Dasar pengambilan keputusan apabila sig > 0,05 maka data homogen dan jika sig< 0,05 maka data tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	,112	1	52	,739
	Based on Median	,119	1	52	,731
	Based on Median and with adjusted df	,119	1	48,545	,731
	Based on trimmed mean	,100	1	52	,753

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai signifikan sebesar 0,739 yang berarti sig > 0,05 maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan dapat disimpulkan bahwa data homogen.

4. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas dan memenuhi uji prasyarat, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

a. Uji - t Berpasangan (*Paired Samples T Test*)

Uji-t berpasangan adalah metode yang digunakan dalam pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan). *Paired Sample T-test* digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, yang ditandai dengan adanya perbedaan rata-rata sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji dengan *Paired Sample T-test* adalah apabila nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5 % dan nilai sig. < 0,05, maka terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dan apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5 % dan nilai sig. > 0,05, maka tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan .

Hasil uji hipotesis dengan uji-t *Paired Samples T Test*, dapat dilihat pada tabel berikut ini :

1) Uji-t Berpasangan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen

Tabel 4. 7 Paired Samples Statistics Kelas Eksperimen

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum perlakuan	128,37	27	10,115	1,947
	setelah perlakuan	140,11	27	11,530	2,219

Berdasarkan tabel di atas rata-rata *pretest* adalah sebesar 128,37, kemudian setelah diberi perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen meningkat pada *posttest* menjadi 140,11, artinya adanya peningkatan rata-rata yaitu sebesar 11,74.

Tabel 4. 8 Hasil Uji *Paired Samples T-tes*

Kelas Eksperimen

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	sebelum perlakuan - setelah perlakuan	-11,741	8,601	1,655	-15,143	-8,338	-7,093	26	,000

Selanjutnya jika dilihat dari tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,093 dengan signifikansi 0,000 . Nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan df 25 adalah 1,708, sehingga nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 7,093 > 1,708, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe.*

2) Uji-t Berpasangan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol

Tabel 4. 9 Paired Samples Statistics Kontrol

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	sebelum perlakuan	119,41	27	13,388	2,577
	setelah perlakuan	123,22	27	13,568	2,611

Berdasarkan tabel di atas rata-rata *pretest* adalah sebesar 119,41, kemudian setelah diberi perlakuan yaitu menggunakan media pembelajaran konvensional rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas sedikit meningkat pada *posttest* menjadi 123,22, artinya ada peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 3,81

Tabel 4. 10 Hasil Uji *Paired Samples T-tes*

Kelas Kontrol

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	sebelum perlakuan - setelah perlakuan	-3,815	21,516	4,141	-12,326	4,697	-,921	26	,365

Selanjutnya jika dilihat dari tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 0,921 dengan signifikansi 0,365 yang berarti nilai sig. (2- tailed) > 0,000. Nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi 5% dengan df 25 adalah 1,708, sehingga nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu 0,921 < 1,708, maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran konvensional.

Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan uji-t *Paired Samples T-test* dari sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa

memiliki peningkatan pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol, dimana pada kelas eksperimen meningkat sebesar 11,74 sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat sebesar 3,81.

b. Uji *Independent Sample T-test*

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t yaitu *Independent Sample T-test* terhadap *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut :

H_a = Terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa

Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	,112	,739	4,929	52	<,001	16,889	3,427	10,013	23,765
	Equal variances not assumed			4,929	50,681	<,001	16,889	3,427	10,008	23,769

Independent Samples Effect Sizes

Activate Windows
Go to Settings to activate

Dasar pengambilan keputusan adalah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_o ditolak pada taraf signifikan 5%. Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} = 4,929 sedangkan nilai t_{tabel} = 1,674 pada df 52 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,929 > 1,674, berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa: "Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi".

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDS Jamiyyatul Hujjaj Bukittinggi yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini menggunakan bantuan aplikasi *IBM SPSS Statistics 27* dalam mengolah data.

Pengujian yang pertama kali dilakukan adalah uji prasyarat, diawali dengan uji normalitas, diperoleh bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikan (Sig) untuk semua data pada pengujian dengan *Shapiro- Wilk* > 0,05. Setelah menguji normalitas, maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas (kesamaan) beberapa bagian sampel, hasil analisis menunjukkan bahwa data homogen dengan nilai signifikan sebesar 0,739 yang berarti sig > 0,05 yaitu 0,739 > 0,05.

Setelah uji prasyarat terpenuhi maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah H_a diterima yaitu terdapat pengaruh penggunaan

media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK atau H_o diterima yaitu tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi.

Uji hipotesis menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 27* dengan kriteria pengambilan keputusan adalah apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%, maka H_o ditolak dan H_a diterima. Hasil analisis uji hipotesisi menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4{,}929$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1{,}674$ yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4{,}929 > 1{,}674$. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa H_a diterima dan H_o ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lova Aulia Savina Refonita dengan judul "Pengaruh Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer" dengan hasil uji hipotesis dengan nilai koefisien korelasi (r_{hitung}) sebesar 0,729 sedangkan (r_{tabel}) sebesar 0,367 yang berarti $r_{hitung} > r_{tabel}$ yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa. Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada mata pelajaran serta lokasi penelitian

Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Laili Salsabilatul Izza dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah

Kebudayaan Islam Kelas VII di MTs Negeri 1 Mojokerto" dengan hasil uji hipotesis dengan uji regresi sederhana dengan (t_{hitung}) sebesar 5. 735 sedangkan (t_{tabel}) sebesar 2017 yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

Serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Imas Masitoh dengan judul "Pengaruh Media *Videoscribe* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Masa Kekuasaan Belanda Tahun 1816 – 1942 Di Kelas XI IPS 1 MAN 2 Kuningan" dengan hasil uji one sample t test diperoleh hasil bahwa H_a diterima sedangkan H_o ditolak yang berarti terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa. Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada mata pelajaran serta lokasi penelitian.

Berikut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laillatun Nisfia dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media *Videoscribe* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD N Gajahrejo I Purwodadi " dengan hasil uji paired t test diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dengan hasil *posttes*t dengan nilai sig. 2 yang berarti terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa. Bedanya dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada mata pelajaran serta lokasi penelitian.

Berikut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Firda Viryal Nafisah dan Puri Pramudiani dengan judul "Pengaruh Penggunaan *Sparkol*

Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar" dengan hasil Uji – t diperoleh hasil bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,05 dimana H_o ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh yang kuat antara penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa.

Kesimpulan dari penelitian yang peneliti lakukan ini memfokuskan pada pengukuran motivasi belajar siswa dengan diterapkannya penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa. Bedanya dari penelitian sebelumnya adalah pada mata pelajaran yang diteliti yaitu mata pelajaran Sistem Komputer, Sejarah Kebudayaan Islam, Sejarah Indonesia, Pendidikan Agama Islam , Matematika sedangkan peneliti melakukan penelitian pada mata pelajaran TIK.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB sebelumnya, dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi. Hal ini dibuktikan dengan uji hipotesis dengan taraf signifikan 5% yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} = 4,929 sedangkan nilai t_{tabel} = 1,674 yang berarti nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu 4,929 > 1,674. Berdasarkan perhitungan tersebut diperoleh bahwa H_a diterima dan H_o ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar siswa di SDS Jam'iyyatul Bukittinggi.

B. Saran

Berdasarkan data pada kesimpulan di atas, sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengemukakan beberapa saran yang mungkin bisa menjdai bahan pertimbangan yang lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai berikut :

1. Para guru diharapkan dapat menguasai media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi siswa diharapkan dapat menigkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kepada peneliti yang selanjutnya jika ingin meneliti yang berkaitan dengan media berbasis *Sparkol Videoscribe* diharapkan dapat meneliti lebih lanjut dengan variabel yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. Ramli, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur ' an Dan Al-Hadits," *Ittihad J. Kopertais Wil. XI Kalimantan*, vol. 13, no. 23, pp. 133–134, 2015.

[2] S. Nasihin, "Sistem Pendidikan Qur'ani (Studi Surah Al-'Alaq ayat 1 sampai dengan 5)," *J. Pendidik. dan Dakwah*, vol. 2, no. 1, pp. 149–165, 2020, [Online]. Available: https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa.

[3] A. I. Daroini, "Tafsir Ayat Pendidikan Dalam Q.S. Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Quraish Shihab Skripsi," *Skripsi*, vol. 53, no. 9, pp. 89–99, 2013.

[4] T. Noor, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf," *Univ. Singaperbangsa Karawang*, no. 20, pp. 123–144, 2018.

[5] S. AISYAH, "Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Dan Speaking Skills Siswa Di Sma Negeri 02 Kota Jambi," *Strateg. J. Inov. Strateg. dan Model Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, pp. 39–45, 2021, doi: 10.51878/strategi.v1i1.345.

[6] R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, p. 121, 2019, doi: 10.30983/educative.v4i2.2340.

[7] K. Yuliani H and H. Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 2, no. 1, p. 259, 2017, doi: 10.17509/jpm.v2i1.14606.

[8] M. Y. Asari, *Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Menjahit Gaun pada Siswa Kelas X Jurusan Tata Busana di SMK Diponegoro Yogyakarta*. 2017.

[9] I. Oktiani, "Kreatifitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik," *J. Kependidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 216–232, 2017.

[10] A. M. Nasrah, "Analisis Motivasi Belajaar dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemik Covid-19," *Ris. Pendidik. Dasar*, vol. 3, no. 2, pp. 207–213, 2020.

[11] H. F. Al-ghovari, L. Efriyanti, S. Zakir, and R. Okra, “Perancangan Sistem Aplikasi Penentuan Jurusan di SMKN 1 Bukittinggi Berdasarkan Hasil Tes Dengan Menggunakan Bahasa Pemograman PHP Pendahuluan Metode Hasil dan Pembahasan,” *J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 1, no. 4, pp. 115–131, 2022.

[12] Ismail, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ikatan Kimia,” *Portal J. Ilm. Univ. Tanjungpura*, vol. 2, no. November, pp. 1–10, 2016.

[13] A. D. Rachmawati, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta Didik Kelas II SDN 3 Jatimulyo,” 2022.

[14] R. Al Munawarah, “Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran,” *J. Inspiratif Pendidik.*, vol. 8, no. 2, pp. 430–437, 2019, [Online]. Available: https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412.

[15] D. D. Ramawati, Y. Syafitei, and Y. A. J. Pratama, “Buletin literasi budaya sekolah,” *Pendidika*, vol. 3, no. Mutu Pendidikan, p. 4, 2021, doi: 10.23917/blbs.v4i1.17742.

[16] C. Pebriani, “Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V,” *J. Prima Edukasia*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017, doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.

[17] L. A. S. Refonita, D. Yuliana, and F. Jaya, “Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X,” *EDUSAINTEK J. Pendidikan, Sains dan Teknol.*, vol. 8, no. 2, pp. 161–171, 2021, doi: 10.47668/edusaintek.v8i2.224.

[18] M. Harahap and L. M. Siregar, “Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran,” *Educational*, no. January, pp. 2–3, 2018.

[19] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.

[20] S. T. G. Ambarini and P. Durinta, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X OTKP di SMKN 4 Surabaya,” *Edunusa J. Econ. Bus. Educ.*, vol. Vol. 1, No, pp. 120–131, 2021, [Online]. Available: https://journal.inspirasi.or.id/index.php/edunusa.

[21] A. H. Pito, "Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi J. Diklat Tek. Pendidik. dan Keagamaan*, vol. 6, no. 2, pp. 97–117, 2018, doi: 10.36052/andragogi.v6i2.59.

[22] R. D. Parinduri, Supriadi, S. Zakir, and R. Okra, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMAN 2 Padangsidempuan," *IRJE J. ILMU Pendidik.*, vol. 3, no. 1, pp. 558–564, 2022.

[23] El. P. Muslim, L. Efriyanti, Supriadi, and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Vii Di Smp Negeri 3," *J. Instek Inform. Sains dan Teknol.*, vol. 7, no. 4, pp. 11–20, 2022.

[24] R. I. Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, vol. 16, no. 1, 2018, doi: 10.21831/jpai.v16i1.20173.

[25] I. R. Rasyid Karo-Karo S, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," *AXIOM*, vol. 4, no. 1, pp. 88–100, 2557.

[26] R. Ilmudinulloh, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris," *J. Ilm. Edutic Pendidik. dan Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 59–72, 2021, doi: 10.21107/edutic.v8i1.11988.

[27] M. Widiyasanti, S. D. Proketen, and N. Yogyakarta, "Developing animated video media to improve the learning motivation and responsibility character of the fifth grade," pp. 1–16.

[28] A. L. Reni, "Pengembangan Video Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Kelas V Sd/Mi," 2021, [Online]. Available: http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/16551%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/16551/1/PERPUS PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf.

[29] H. Masni, "Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa," *Dikdaya*, vol. 5, no. 1, pp. 34–45, 2015.

[30] N. F. Harahap, D. Anjani, and N. Sabrina, "Analisis Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa," *Indones. J. Intellect. Publ.*, vol. 1, no. 3, pp. 198–203, 2021, doi: 10.51577/ijipublication.v1i3.121.

[31] S. Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masy. 5.0*, no.

November, pp. 289–302, 2021.

[32] L. Journal, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran,” *Lantanida J.*, vol. 5, no. 2, 2017.

[33] Y. Susilo and S. Khabibah, “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Materi Ajar Perbandingan Dan Fungsi Trigonometri Pada Siswa Kelas X,” *MATHEdunesa*, vol. 2, p. 1, 2010.

[34] W. B. Sulfemi and D. Supriyadi, “Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar Ips,” *J. Ilm. Edutecno*, vol. 18, no. 2, pp. 1–19, 2018.

[35] Siswantoyo, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII Pada Mata Pelajaran PPKN Di SMPN 5 Kota Jambi,” p. 6, 2021.

[36] N. Purwanto, “Variabel Dalam Penelitian Pendidikan,” *J. Teknodik*, vol. 6115, pp. 196–215, 2019, doi: 10.32550/teknodik.v0i0.554.

[37] Danuri and S. Maisaroh, *Metodologi penelitian*. 2019.

[38] D. A. Nur Wulandari, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris,” *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 18, no. 2, pp. 18–24, 2016, doi: 10.31294/p.v18i2.1178.

[39] S. Maisaroh, L. Efriyanti, S. Derta, and R. Okra, “Penerapan Model Assure Berbantuan Media Audio Visual Terhasap Hasil BelajarInformatika di MTs Muhammadiyah 20 Natal,” *Koloni*, vol. 1, no. 3, pp. 785–790, 2022.

[40] M. Moshinsky, “Instrumen Pengumpulan Data,” *Nucl. Phys.*, vol. 13, no. 1, pp. 104–116, 1959.

[41] I. A. Siregar, “Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif,” *ALACRITY J. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 39–48, 2021, doi: 10.52121/alacrity.v1i2.25.