

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Pada bagian ini dibahas mengenai kajian teori mencakup media pembelajaran, media *Sparkol Videoscribe*, dan hasil belajar, serta membahas penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, asumsi dan hipotesis.

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari Bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata “medium” yang apabila diartikan yaitu perantara atau pengantar. Media merupakan sebuah perantara maupun pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arief S. Sadiman, 2018, hlm. 6). Media merupakan manusia, materi, ataupun kejadian yang dapat membangun sebuah kondisi yang membuat peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Azhar Arsyad, 2017, hl. 3)

Komunikasi antara guru dengan peserta didik terjadi dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran sebagai pemberi informasi, sedangkan peserta didik memiliki peran sebagai penerima informasi tersebut. Jika ingin proses pembelajaran berjalan lancar dan berhasil maka untuk mewujudkannya dibutuhkan sebuah alat komunikasi atau media yang efektif. Menurut Hasan, *et. al.* (2021, hlm. 29) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan sebagai sebuah perantara atau penghubung dari pemberi informasi (guru) kepada penerima informasi (peserta didik) dengan tujuan agar menstimulus dan memotivasi peserta didik agar dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara utuh dan bermakna.

Menurut Nurrita (2018, hlm. 174) media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan guna membantu dalam proses pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan lebih bermakna dan lebih jelas, serta tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan secara efektif dan efisien. Menurut Hamid (2020, hlm. 3-4) peran media dalam kegiatan pembelajaran adalah sebuah alat pengantar atau perantara sumber pesan (guru) dengan

penerima pesan (peserta didik), merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta kemauan sehingga peserta didik terdorong dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Menurut Pakpahan, dkk. (2020, hlm. 53) istilah media pembelajaran memiliki dua pengertian yaitu secara luas dan sempit. Pengertian media pembelajaran secara luas yaitu sebagai setiap orang, materi, atau sebuah peristiwa yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan pengertian secara sempit yaitu merupakan sebuah sarana *non-personal* (bukan manusia) di mana guru memegang berperan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah diharapkan.

Selain pendapat di atas, media juga sering diartikan sebagai alat bantu komunikasi yang dilihat dari hubungan komunikasi akan berjalan lancar dan mendapat hasil yang maksimal apabila dalam penerapannya menggunakan alat bantu yang disebut dengan alat komunikasi. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Assosiation of Education Communication Technology/AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dalam saluran yang digunakan seseorang dalam menyalurkan pesan/informasi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dipaparkan di atas, menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat penghubung dari sumber informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu peserta didik. Terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran yaitu: 1) sebagai sumber belajar, 2) sebagai alat bantu untuk mencapai sebuah hasil pembelajaran yang utuh serta bermakna secara efektif, 3) sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi dalam kegiatan belajar mengajar, 4) sebagai alat yang dapat menstimulus dan memberikan motivasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran, dan 5) jika semua komponen dapat berkolaborasi dengan baik maka akan berimplikasi pada berhasilnya pembelajaran guna mencapai tujuan sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang mengandung pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Ada dua aspek yang diamati oleh beberapa ahli mengenai fungsi dari media pembelajaran yaitu sebuah proses pendidikan (pembelajaran) merupakan proses kegiatan berinteraksi dan komunikasi antar peserta didik. Fungsi lain dari media pembelajaran yaitu informasi yang berasal dari guru kepada peserta didik.

Menurut Jauhari (2018, hlm. 74) secara garis besar fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menghindari terjadinya verbalisme
- b. Mengefektifkan motivasi minat belajar peserta didik
- c. Mengaktifkan peserta didik pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar
- d. Membantu meminimalisir adanya ruang, waktu, serta ukuran
- e. Membangkitkan minat maupun motivasi belajar peserta didik
- f. Memikat perhatian peserta didik

Menurut Juhaeni *et. al.* (2020, hlm. 39), ada beberapa fungsi pada dasar penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran

Integritas pengolahan materi berupa kata dan gambar yang akan disajikan melalui media pembelajaran dapat memberikan komunikasi titik bagian ilmu pengetahuan yang diorganisir dengan spesifik dan jelas akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

- b. Dapat menyingkat waktu pelaksanaan pembelajaran

Media pembelajaran dapat mengefektifkan alokasi waktu dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menyampaikan isi pesan dari pembelajaran walaupun materinya banyak, serta peserta didik dapat menyerapnya.

- c. Peserta didik tertatik mengikuti pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, karena dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah dalam

menyerap dan memahami informasi dalam pembelajaran melalui media yang digunakan oleh guru.

d. Penyampaian isi pesan atau materi memiliki standar dan terarah

Dalam pembelajaran terdapat perbedaan memahami tafsir isi mata pelajaran, namun dengan media pembelajaran dapat mengurangi perbedaan dalam memahami tafsir isi mata pelajaran oleh guru, sehingga peserta didik lebih mudah memahami informasi yang disampaikan.

Menurut Hasan (2021, hlm. 31) apabila media pembelajaran digunakan untuk individu, kelompok, atau kelompok pendengar dalam jumlah yang besar, maka media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu:

- a. Memotivasi minat atau tindakan. Merealisasikan media pembelajaran dapat melalui teknik drama atau hiburan. Hasil yang akan diperoleh yaitu terangsangnya minat peserta didik untuk bertindak.
- b. Menyajikan informasi. Dalam menyajikan informasi kepada peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, laporan, atau pengetahuan latar belakang dengan isi dan bentuk penyajian yang bersifat umum. Bentuk penyajiannya pun dapat melalui hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- c. Tujuan pembelajaran. Informasi yang terdapat dalam media memerlukan keterlibatan peserta didik dalam penyajiannya, baik dalam benak atau mental maupun bentuk aktivitas yang nyata, sehingga terjadinya sebuah pembelajaran. Materi yang dirancang harus secara sistematis serta merujuk pada prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka secara garis besar dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan informasi atau materi, mencegah terjadinya hambatan dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai alat stimulus motivasi bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta sebagai alat dalam memaksimalkan proses belajar mengajar.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat dari media pembelajaran yaitu untuk memperlancar interaksi antara pengajar dengan peserta didik sehingga proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara khusus media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang lebih rinci Rasyid (2018, hlm. 94) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Materi pelajaran dapat disampaikan dengan seragam
- b. Penyampaian materi pembelajaran dapat lebih jelas dan menarik
- c. Peserta didik lebih interaktif dalam proses pembelajaran
- d. Waktu dan tenaga yang digunakan lebih efisien
- e. Hasil belajar peserta didik lebih berkualitas
- f. Proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja dengan penggunaan media pembelajaran
- g. Sikap positif peserta didik terhadap materi dapat ditumbuhkan dalam proses pembelajaran
- h. Peran guru menjadi lebih positif dan produktif

Menurut Hasan (2021, hlm 44-45) media pembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik sehingga peserta didik tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran
- b. Peserta didik memahami bahan pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat menguasai serta mencapai tujuan yang diharapkan
- c. Bervariasinya metode mengajar, tidak hanya melalui komunikasi verbal dengan penuturan dari guru, sehingga dapat mengurangi rasa bosan peserta didik dan guru terbantu dalam mengatur waktu dan tenaga.
- d. Peserta didik akan lebih aktif dalam proses pembelajaran karena tidak hanya mendengarkan materi dari guru, tetapi peserta didik dapat mengamati, melakukan, mempraktekan, serta memerankan langsung materi yang disampaikan guru.

Menurut Fatikh (2019, hlm. 90) manfaat media dalam pembelajaran meliputi:

- a. Mengurangi verbalisme dengan menempatkan dasar-dasar yang konkret dalam kemampuan berpikir
- b. Meningkatkan fokus atau perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar
- c. Mengembangkan minat belajar peserta didik dengan meletakkan dasar-dasar yang penting
- d. Menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri peserta didik dengan memberikan pengalaman yang nyata
- e. Melalui gambar hidup dapat meningkatkan pemikiran yang teratur
- f. Menumbuhkan kemampuan berbahasa peserta didik
- g. Memberikan pengalaman peserta didik yang tidak mudah diperoleh dengan cara yang lain
- h. Proses pembelajaran lebih beragam dan efisien

Maka menurut pendapat beberapa ahli yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menjadi lebih fokus memahami materi ajar. Meminimalisir keberagaman peserta didik dalam menerima materi ajar, indera-indera pada tubuh dapat distimulus melalui penggunaan media pembelajaran sehingga lebih optimal dalam penerimaan pembelajaran, selain itu, dapat mengatasi permasalahan dalam ketebatasan indera manusia, serta ruang dan waktu. Media pembelajaran membuat penyajian materi menjadi lebih jelas dan mudah tersampaikan kepada peserta didik, hal ini berimplikasi terhadap hasil belajar peserta didik, serta membiasakan peserta didik belajar mandiri. Karena peserta didik dapat mengakses media pembelajaran dimana saja dan kapan saja.

4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan, dan kekurangan. Namun apabila media pembelajaran dirancang dengan baik

maka akan sangat membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Hamid 2020, hlm. 5). Oleh karena itu, diperlukan sebuah perencanaan yang sistematis dalam penggunaan media pembelajaran. Komponen media pembelajaran terdiri dari alat perangkat serta isi pesan (materi) yang akan disampaikan atau disalurkan oleh media pembelajaran tersebut.

Gagne (Pakpahan 2020, hlm. 62) membagi media menjadi sebagai berikut:

- a. Benda untuk dikomunikasikan
- b. Media cetak untuk komunikasi lisan
- c. Gambar tidak bergerak
- d. Gambar bergerak
- e. Film dengan suara
- f. Mesin belajar

Menurut Allen Rohani (2019, hlm. 62) membagi media menjadi beberapa golongan yaitu:

- a. Visual tidak bergerak
- b. Film
- c. Televisi (TV)
- d. Obyek 3D
- e. Rekaman
- f. Pelajaran yang deprogram
- g. Demonstrasi
- h. Buku teks
- i. Sajian lisan

Rusydiyah, (2015, hlm. 62) juga membagi media berdasarkan ciri-ciri fisiknya yaitu antara lain:

- a. Benda sesungguhnya (orang, kejadian, benda)
- b. Presentasi dalam bentuk verbal (media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi ohp, catatan di papan tulis, dan mading)

- c. Presentasi dalam bentuk grafis (chart, grafik, peta, diagram, lukisan, serta gambar)
- d. Gambar tidak bergerak (potret)
- e. Gambar gerak (film dan video)
- f. Rekaman suara
- g. Pengajaran yang deprogram
- h. Simulasi (peniruan situasi).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengelompokan media pembelajaran harus dikaitkan dengan kemampuan yang memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan yakni menstimulus belajar, menarik minat belajar, misalnya perilaku belajar, menuntun cara berfikir, menilai prestasi, serta memberi umpan balik. Jenis media memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, namun media tertentu akan memiliki kelebihan terhadap tujuan pembelajaran tertentu dan sebaliknya dapat menjadi lemah pada tujuan pembelajaran yang lainnya. Penelitian ini menggunakan media *Sparkol Videoscribe* yang termasuk media gambar gerak (video) sebagai media interaktif yang dapat menstimulus serta menarik minat belajar peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Media *Sparkol Videoscribe*

1. Pengertian Media *Sparkol Videoscribe*

Menurut Ariyati dan Nadiar (2021, hlm. 3) *Sparkol Videoscribe* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat papan tulis animasi serta mudah diakses. Pencetus *Sparkol Videoscribe* yaitu Perusahaan Sparkol di *United Kingdom* (UK) Inggris pada tahun 2012. Pada tahun pertama perangkat ini dipublikasi memiliki jumlah pengguna sekitar 100.000 orang. *Sparkol Videoscribe* merupakan alternatif yang menarik dan unik dalam pembuatan animasi video dengan cepat dan praktis.

Triansyah (2021, hlm. 68) menjelaskan bahwa *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat membuat papan tulis animasi secara otomatis. *Adobe flash* dan *flash video* merupakan pengembang dari aplikasi ini. *Videoscribe* merupakan salah satu

media pembelajaran berbentuk video yang memiliki konsep papan tulis dengan gambar tangan dan seolah-olah seperti menggambar atau menulis di papan tulis. *Sparkol Videoscribe* memiliki banyak kegunaan antara lain: a) untuk menarik perhatian dari pengunjung *blog* atau *website*; b) menawarkan afiliasi; c) mempromosikan jasa *online* dan *offline*; d) sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut Al Munawarah (2019, hlm. 434-435) *Sparkol Videoscribe* merupakan *software* (perangkat lunak) berbentuk latar putih yang berisi sebuah narasi. Perangkat ini biasa digunakan untuk mendesain program animasi yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran agar lebih menarik perhatian peserta didik, selain itu menggunakan media *Sparkol Videoscribe* juga sangat mudah dan cepat.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, *Sparkol Videoscribe* merupakan sebuah alat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berupa perangkat lunak dengan tampilan berlatar putih serta berisikan narasi dan biasanya digunakan untuk mendesain sesuai dengan kebutuhan yang selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran yang lebih menarik lagi untuk peserta didik.

2. Kelebihan Media *Sparkol Videoscribe*

Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari media *Sparkol Videoscribe* antara lain:

Menurut Air, Oakland, dan Walter (2014) dalam bukunya yang berjudul *Video Scribing Whiteboard Animation, Will Get You Heard* menyatakan bahwa kelebihan media *Sparkol Videoscribe* antara lain:

- a. Media *Sparkol Videoscribe* digunakan oleh banyak sekolah untuk pembuatan sumber pembelajaran yang lebih menarik.
- b. Keingintahuan peserta didik dapat distimulus dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran yang berbasis IT.
- c. Para ilustrator memamerkan hasil karyanya melalui media *Sparkol Videoscribe* dalam bentuk video.

Kholidin (2017, hlm. 21) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa kelebihan dari penggunaan media *Sparkol Videoscribe* dalam kegiatan belajar-mengajar antara lain:

- a. Jika bahan ajar disajikan dalam bentuk yang sederhana, maka seorang individu akan belajar dengan lebih baik.
- b. Pada saat pembelajaran dengan penggunaan kata-kata dan gambar yang disajikan secara bersamaan akan menciptakan kondisi terbaik untuk seorang individu ketika belajar.
- c. Jika pembelajaran menggunakan animasi dan suara yang disajikan secara bersamaan, bukan hanya dengan animasi dan teks. Maka seorang individu akan belajar dengan lebih baik.

Selanjutnya menurut Daryanto (2016) kelebihan dari media *Sparkol Videoscribe* yaitu antara lain:

- a. Dapat meningkatkan inovasi serta kreatifitas guru
- b. Dengan melihat gambar secara langsung maka pembelajaran akan terasa lebih nyata
- c. Dalam pemaparan sebuah materi, memasarkan, serta menjelaskan akan terasa lebih mudah
- d. Menciptakan suatu dimensi baru dalam pembelajaran
- e. Dalam pendidikan yang sudah menjalani pembelajaran berbasis e-learning penggunaan media *Sparkol Videoscribe* sangat cocok

Dari beberapa teori di atas maka dapat disimpulkan bahwa *Sparkol Videoscribe* memiliki kelebihan yaitu dapat memusatkan perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan belajar-mengajar berjalan lebih efektif.

3. Kekurangan Media *Sparkol Videoscribe*

Dwiyogo (2013, hlm. 216) menjelaskan bahwa media *Sparkol Videoscribe* memiliki beberapa kelemahan dalam pengaplikasiannya yaitu membutuhkan peralatan khusus untuk menunjang penyajiannya seperti tenaga listrik, serta memerlukan keterampilan khusus agar dalam pembuatannya dapat menghasilkan media yang menarik dan inovatif.

Menurut Al Munawarah (2019, hlm. 435) menyatakan bahwa kelemahan dari media *Sparkol Videoscribe* antara lain:

- a. Objek yang disajikan masih kurang detail dan kurang sempurna.
- b. Untuk sifat komunikasinya yaitu komunikasi satu arah maka hal ini harus diimbangi oleh penggunaan bentuk umpan balik yang lain.
- c. Perhatian peserta didik susah dikontrol dan partisipasi mereka jarang dipraktikkan.

Selanjutnya menurut Fajar *et al.* (2016, hlm. 154) kekurangan dari media *Sparkol Videoscribe* antara lain:

- a. Dalam pembuatannya memerlukan waktu yang relatif lama
- b. Memerlukan aliran listrik, karena apabila listrik padam maka pemakaian bahan ajar berbasis video yang menggunakan komputer akan terhenti
- c. Memerlukan LCD atau proyektor dalam penayangannya

Dari penjelasan tentang kekurangan penggunaan media *Sparkol Videoscribe* di atas dapat disimpulkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* hanya dapat digunakan pada saat *online* atau membutuhkan jaringan internet dan listrik sehingga dalam penggunaannya membutuhkan biaya dan kita harus menggunakannya dengan pemikiran yang matang.

4. Langkah-langkah Pembuatan Media *Sparkol Videoscribe*

Fitur yang disediakan oleh perangkat lunak *Sparkol Videoscribe* sangat beragam sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang menarik untuk menyampaikan materi pelajaran yang diinginkan (Imamah dan Ma'ruf 2019, hlm. 92). Sebelum membuat media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe*, maka harus dipersiapkan asset terlebih dahulu. Aset merupakan sebuah konten dalam video yang akan disajikan. Aset terdiri dari materi dalam bentuk teks, gambar, dan musik.

Berikut langkah-langkah dalam pembuatan video pembelajaran yang baik antara lain:

- a. Tentukan tema
- b. Gunakan gambar atau animasi yang disesuaikan dengan tema yang telah ditentukan
- c. Tentukan warna latar belakang yang akan digunakan

- d. Menentukan efek animasi yang disesuaikan dengan *audience*
- e. Tentukan huruf/*font*
- f. Tentukan konten atau isi materi yang akan disajikan dalam *Sparkol Videoscribe*
- g. Tahap terakhir yaitu sesuaikan durasi video dengan materi yang akan disampaikan.

Selanjutnya Fakhrudin Sujarwo (2018) membagi tahap pembuatan *Sparkol Videoscribe* sebagai berikut:

a. Buat *Storyline*

Bagian ini merupakan alur inti cerita dalam naskah yang berbentuk teks. Alur inti cerita ini terdapat dalam keseluruhan topik gagasan yang disusun sebagai urutan bagian-bagian. Sehingga dalam pengerjaan animasinya kita memiliki panduan yang jelas dan terkonsep.

b. Siapkan *Aset*

Bagian ini merupakan konten yang akan disajikan dalam sebuah tayangan pada aplikasi *Videoscribe*. *Aset* yang harus disiapkan yaitu terdiri dari *aset visual* (gambar) dan *aset audio* (suara musik). Pada aplikasi *Videoscribe* terdapat fitur *base library* yang dapat digunakan untuk *aset visual* gambar atau dapat menggunakan gambar pribadi yang telah dibuat sebelumnya. Adapun *aset audio* musik yang digunakan untuk mengiringi setiap *slide* dalam video animasi pembelajaran.

c. Masukkan *Aset Visual*

Bagian ini menyajikan sebuah introduksi dari aplikasi *Videoscribe*, pengenalan bagaimana cara penggunaannya dalam membuat video menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe*.

d. Masukkan *Aset Voice Over*

Bagian ini bertujuan agar video animasi yang telah dibuat menjadi lebih interaktif. Jadi animasi yang dibuat bukan hanya berupa animasi visual saja, akan tetapi dapat menjelaskan secara verbal.

e. Masukkan *Aset Musik*

Bagian ini bertujuan agar video animasi pembelajaran menjadi lebih hidup dengan memasukkan ilustrasi musik ke dalam animasi.

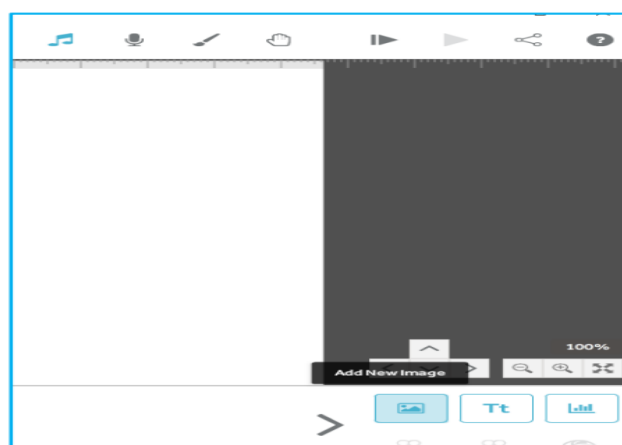
f. Publikasi Video Animasi (*Render*)

Bagian ini merupakan langkah terakhir dalam pembuatan video pembelajaran berbasis animasi. Pada publikasi terjadi proses kompilasi aset atau konten-konten yang telah dibuat menjadi video animasi secara utuh.

Sedangkan menurut Arip Febrianto (2018, hlm. 11-23) langkah-langkah dasar dalam membuat video pembelajaran yang menarik seperti memasukkan gambar, teks materi, dan musik sebagai berikut:

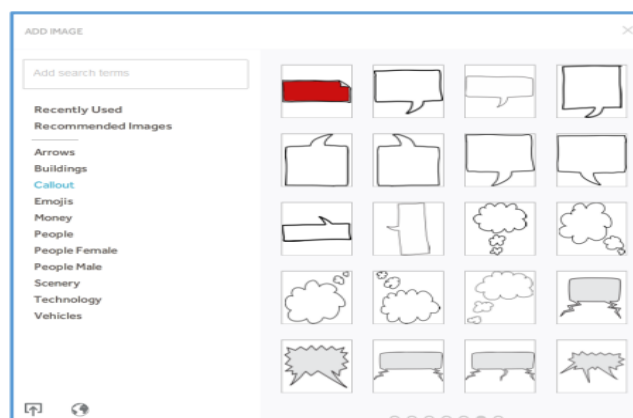
a. Memasukkan Gambar

1) Klik *add new image*



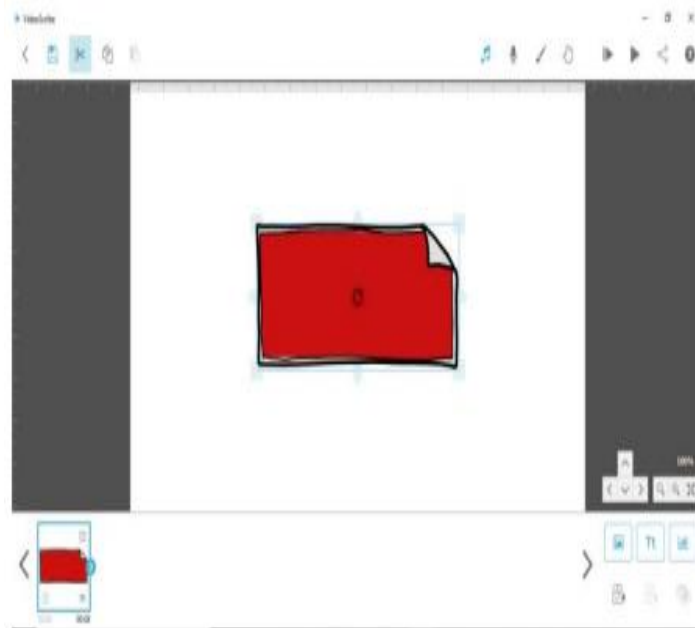
Gambar 2.1 Memasukkan Gambar di *Sparkol Videoscribe*

2) Setelah muncul tampilan dengan berbagai variasi gambar, selanjutnya pilih gambar sesuai keinginan. Misalnya memilih “*callout*” maka akan muncul banyak gambar yang relevan. Pilih gambar sesuai kebutuhan.





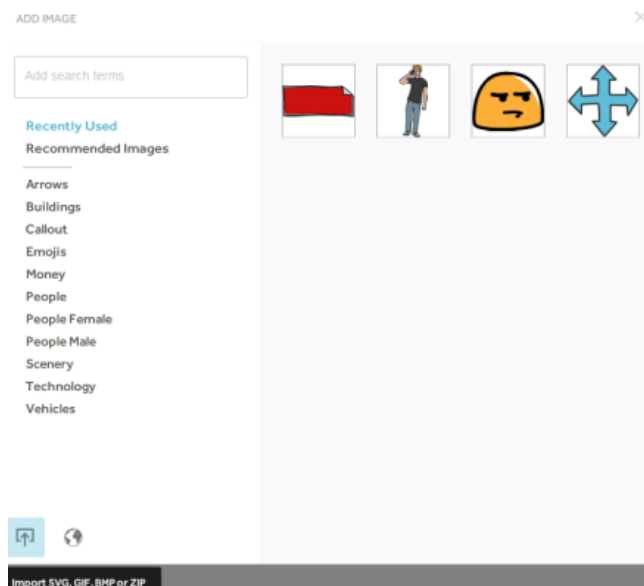
Gambar 2.2 Memilih Gambar di *Sparkol Videoscribe*

- 3) Gambar yang telah dipilih akan muncul pada halaman kerja



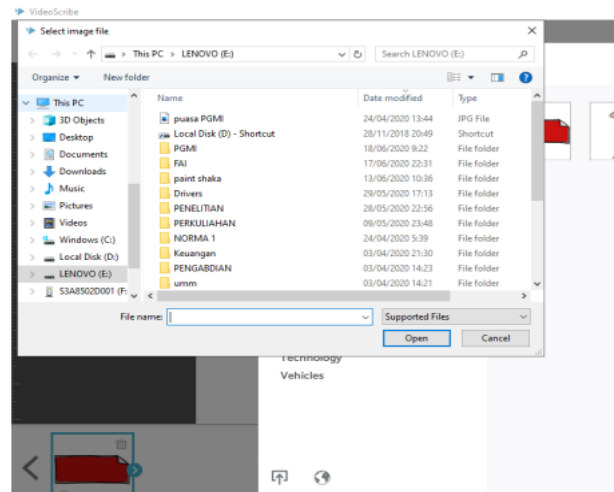
Gambar 2.3 Tampilan Halaman Kerja Sparkol Videoscribe

- 4) Agar gambar tidak berubah posisinya, maka klik *set camera to current position* pada ikon 
- 5) Apabila ingin mengambil gambar dari galeri, klik ikon  *Add new image*, selanjutnya pilih ikon



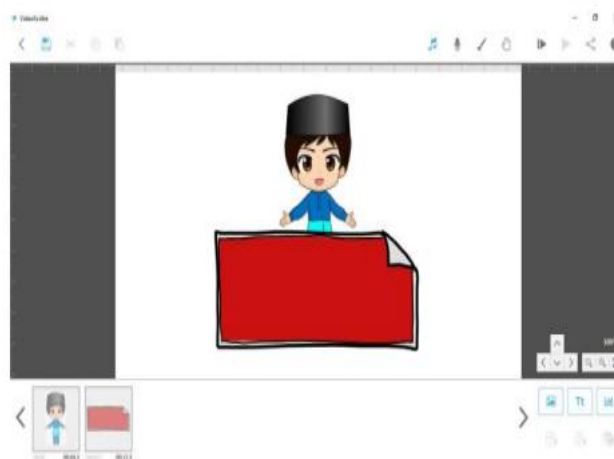
Gambar 2.4 Memilih Ikon pada Sparkol Videoscribe

- 6) Pilih folder penyimpanan gambar yang anda miliki, jika sudah klik open



Gambar 2.5 Memilih Folder Penyimpanan Ikon pada Perangkat

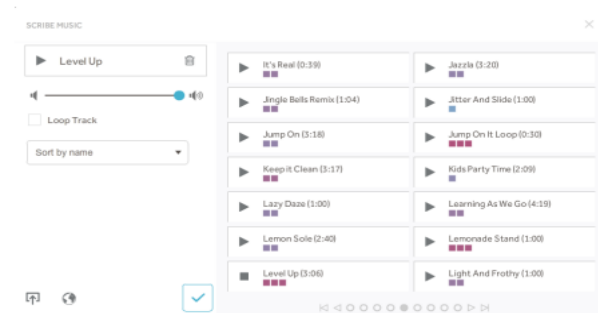
- 7) Jika sudah muncul tampilan gambar, selanjutnya atur letak dan ukuran gambar. Caranya yaitu dengan mengklik gambar yang akan diatur kemudian arahkan menggunakan kursor. Jika sudah diatur gambarnya klik camera to current position agar posisi gambar tidak berubah.



Gambar 2.6 Mengatur Letak dan Ukuran Gambar pada Sparkol Videoscribe

- b. Memasukkan Musik
- 1) Untuk mengunduh musik memerlukan akses internet, maka akan muncul beberapa musik
 - 2) Klik *scribe music* pada ikon 🎵

- 3) Setelah itu akan muncul tampilan dengan berbagai musik, pilih musik yang diinginkan dan atur volumenya lalu klik centang



Gambar 2.7 Memilih Musik pada *Sparkol Videoscribe*

- 4) Tampilan yang telah dibuat dapat dilihat dengan mengklik *Play form Start* pada ikon ▶

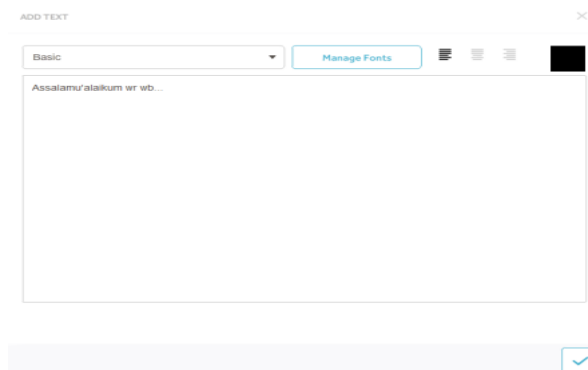
c. Membuat Teks Materi

- 1) Klik *Add new text*



Gambar 2.8 Menambahkan Teks pada *Sparkol Videoscribe*

- 2) Setelah muncul *Add Text*, anda bisa menulis materi sesuai kebutuhan, dapat memilih jenis huruf dan warna



Gambar 2.9 Tampilan Menambah Teks pada *Sparkol Videoscribe*

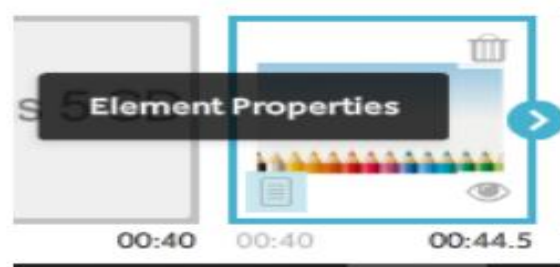
- 3) Setelah muncul tampilan teks yang sudah diketik, lalu klik *set camera to current position*



Gambar 2.10 Tampilan Teks pada Halaman Kerja Sparkol Videoscribe

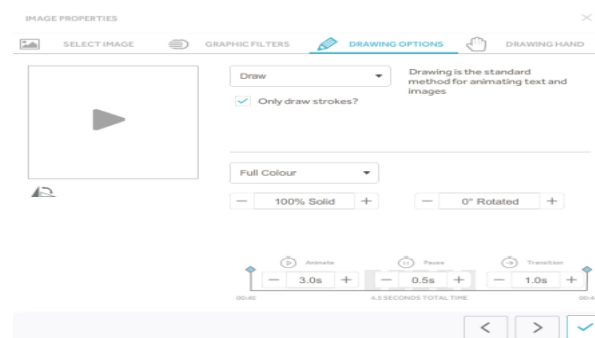
d. Mengedit Gambar dan Teks

- 1) Untuk mengedit gambar, klik gambar lalu klik *layer* di bawah yang aktif, selanjutnya klik *Element Properties*.



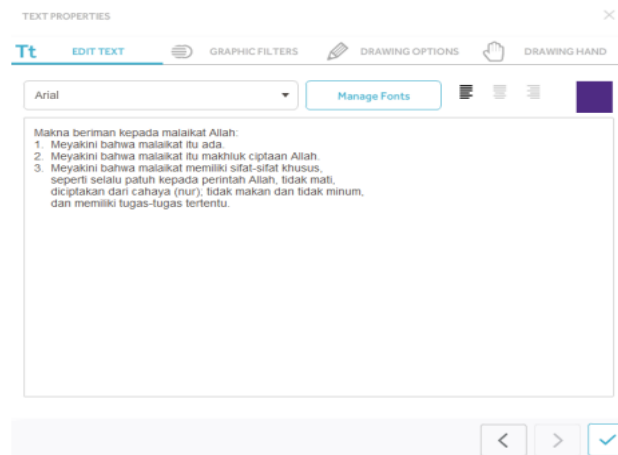
Gambar 2.11 Element Properties Sparkol Videoscribe

- 2) Setelah muncul tampilan *Image Properties*, dapat menggunakan fitur *Graphic Filters*, *drawing options*, atau merubah efek tangan dengan *Drawing Hand*. Untuk durasi waktu tampilan gambar juga dapat disesuaikan



Gambar 2.12 Image Properties Sparkol Videoscribe

- 3) Untuk mengedit teks, klik teks yang akan diedit, selanjutnya arahkan menggunakan kursor ke *Layer* bawah yang aktif. Klik *Element Properties*
- 4) Setelah muncul tampilan *Teks Properties* dengan fitur *Edit Text*, untuk menambahkan atau mengurangi tulisan dengan fitur *Graphic Filter* untuk menerangkan teks, untuk pemberian efek dan mengatur durasi waktu menggunakan fitur *Drawing Options*, dan untuk efek gerak tangan menggunakan fitur *Drawing Teks*. Jika sudah klik centang



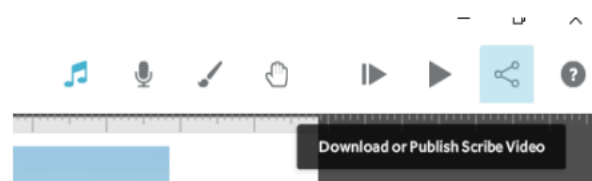
Gambar 2.13 *Text Properties Sparkol Videoscribe*

e. Membuat *Slide*

- 1) Letakkan kursor pada halaman kerja, geserkan ke arah kanan, kiri, atas, atau pun bawah sampai terlihat halaman kerja putih seperti awal
- 2) Jika di *slide* sebelumnya membuat judul materi, bisa dengan memasukkan gambar dan teks untuk judulnya.

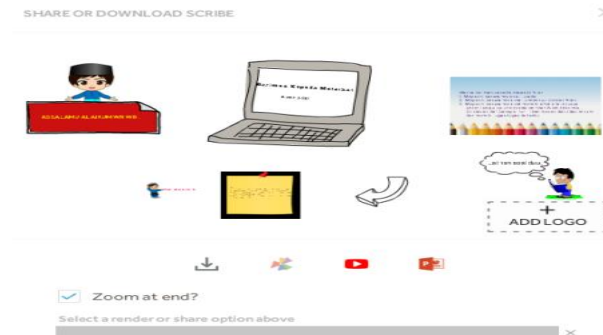
f. *Publish* menjadi Video

- 1) Jika lembar kerja sudah selesai dan ingin mempublishnya ke dalam bentuk video, klik *Download or Publish Scribe Video*



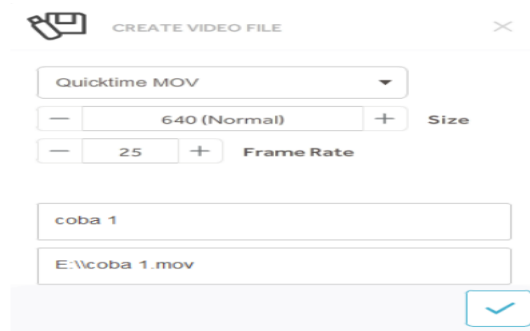
Gambar 2.14 *Download or Publish Scribe Video*

- 2) Setelah muncul tampilan *Share or Download Scribe*. Lembar Kerja dapat di unduh dalam bentuk video, *share link*, *publish ke youtube*, atau dijadikan *power point* sesuai kebutuhan.



Gambar 2.15 *Share or Download Scribe*

- 3) Dengan memilih *Download* ke video maka akan muncul tampilan *Create Video File*, bisa diberi judul “Percobaan 1” lalu simpan di *local disk E*



Gambar 2.16 Cara Menyimpan *Sparkol Videoscribe*

- 4) Tunggu aplikasi memproses video yang di *download*



Gambar 2.17 Proses Mengunduh *Sparkol Videoscribe*

- 5) Jika sudah selesai video pembelajaran siap digunakan.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Nurrita (2018, hlm. 171) belajar merupakan salah satu perubahan dalam berperilaku yang relatif permanen serta dihasilkan dari suatu pengalaman di masa lalu maupun dari pembelajaran dengan tujuan serta direncanakan. Hasil belajar adalah sebuah kompetensi serta kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik melalui rancangan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di sekolah dalam kelas tertentu.

Triansyah (2021, hlm. 68) menjelaskan bahwa hasil belajar ialah perubahan tingkah laku peserta didik yang dialami setelah melalui proses pembelajaran, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan tingkah laku yang dihasilkan yaitu mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat menjadi sebuah tolak ukur pemahaman bagi peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

Selanjutnya menurut Basri (2019, hlm. 87) hasil belajar merupakan segala sesuatu yang dicapai oleh seorang individu melalui proses hingga menciptakan sebuah perubahan baik tingkah laku maupun pola pikir, serta kemampuan seorang individu.

Sementara itu, menurut Sudjana (2017, hlm. 22) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, untuk mengetahui kemampuan tersebut dapat melalui berbagai teknik evaluasi berbentuk tes yang dapat menghasilkan skor. Sependapat dengan Susanto (2017, hlm. 5) bahwa hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pada pelajaran di sekolah, keberhasilan ini ditampilkan dalam bentuk perolehan skor dari hasil tes mengenai jumlah materi pelajaran tertentu.

Hasil belajar memiliki kemampuan yang harus dikuasai peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran yaitu kemampuan afektif, kognitif, serta psikomotorik. Dari penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik dalam bentuk penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada peserta didik ditandai dengan adanya perubahan pada tingkah laku.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Ahmadi dan Supriyono (2004, hlm. 139), menjelaskan bahwa ukuran tingkat keberhasilan atau tidaknya seorang individu dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut.

- a. Faktor individu, yaitu merupakan keinginan dari pribadi peserta didik dalam pembelajaran agar mendapatkan nilai yang bagus.
- b. Faktor stimulus, yaitu faktor yang datang dari luar individu untuk menimbulkan reaksi atau perbuatan belajar. Dalam hal ini stimulus mencakup penugasan, material, serta keadaan lingkungan luar yang harus diterima dan dipelajari oleh peserta didik.
- c. Faktor metode pembelajaran, yaitu bagaimana penerapan metode yang tepat terhadap pembelajaran yang dibutuhkan peserta didik agar berpengaruh terhadap prestasi peserta didik.

Selanjutnya, Muhibin Syah (2012, hlm. 145) terdapat faktor yang berasal dari diri (internal) peserta didik sendiri yaitu meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis. Aspek fisiologis merupakan kondisi umum jasmani peserta didik. Kondisi tubuh yang lemah, dapat berpengaruh terhadap kualitas ranah cipta kognitif sehingga peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi. Selanjutnya aspek psikologis yaitu meliputi tingkat kecerdasan atau intelegensi, minat, bakat, sikap, serta motivasi peserta didik.

Adapun pendapat lain, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 238) adapun faktor eksternal peserta didik meliputi faktor lingkungan sosial yaitu segala sesuatu yang ada di sekolah, yaitu guru, staf administrasi, serta teman sebaya yang dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. Selanjutnya lingkungan non sosial, faktor ini meliputi Gedung sekolah serta lokasinya, rumah serta letak tempat tinggal peserta didik, keadaan cuaca serta waktu belajar peserta didik.

Sedangkan Lestari and Hudaya (2018, hlm. 49-50) menjelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh tingkat keberhasilan atau tidaknya seorang individu dalam belajar antara lain:

- a. Faktor-faktor stimulus belajar merupakan semua hal yang berasal dari luar individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulus dalam

hal ini terdiri dari material, penugasan, dan suasana lingkungan eksternal yang diterima dan dipelajari oleh peserta didik.

- b. Faktor-faktor metode belajar merupakan metode yang diterapkan tepat terhadap kebutuhan peserta didik dalam belajar yang akan mempengaruhi keberhasilan pada prestasi peserta didik.
- c. Faktor-faktor individu merupakan keinginan pribadi peserta didik dalam belajar untuk mendapatkan nilai yang bagus.

Menurut uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh dalam diri peserta didik merupakan hal yang wajar dan logis, karena hakikat perbuatan belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang yang diniati dan disadarinya. Kebutuhan untuk belajar serta berprestasi harus dirasakan oleh peserta didik sendiri. Dalam hal itu maka peserta didik akan berusaha untuk mengerahkan segala daya serta upaya untuk dapat mencapainya.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Pada dasarnya semua hasil belajar dapat dievaluasi. Kesulitan untuk menilai hasil belajar pada umumnya disebabkan oleh, *Pertama* perumusan dari tujuan yang kurang baik, serta *Kedua* ketidakmampuan untuk mengembangkan alat untuk evaluasi yang tepat serta mengenai sasaran (Ismail 2016). Terdapat tiga ranah hasil belajar, antara lain:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif membahas tujuan pembelajaran yang berhubungan dengan proses mental (otak), ranah ini berawal dari tingkat pengetahuan yang menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari. Anderson & Krothwahl (2017) membagi taksonomi bloom untuk ranah kognitif sebagai berikut:

- 1) *Remembering* (mengingat), pada bagian ini peserta didik harus mampu mengingat bahan ajar yang sudah dipelajari.
- 2) *Understanding* (memahami), pada bagian ini peserta didik mampu memahami sebuah makna, translasi, interpolasi, serta menafsirkan bahan ajar dan masalah.

- 3) *Applying* (menerapkan), pada bagian ini peserta didik mampu menerapkan gagasan, metode, rumus, prosedur, teori, dan sebagainya dalam kegiatan belajar mengajar. Apapun yang telah dipelajari diterapkan oleh peserta didik dalam suatu situasi yang baru.
- 4) *Analysing* (menganalisis), pada bagian ini informasi yang masuk dianalisis dan dibagi atau disusun terstruktur informasinya oleh peserta didik dalam bagian yang lebih sederhana agar dapat mengenali dan membedakan faktor yang menyebabkan situasi dan akibat dari rumitnya sebuah scenario.
- 5) *Evaluating* (menilai), pada bagian ini setiap solusi, gagasan, metodologi, prosedur kerja, dan sebagainya, diberikan penilaian oleh peserta didik dengan menggunakan kriteria yang cocok sesuai standar yang ada agar dapat dipastikan nilai efektifitas atau manfaatnya.
- 6) *Creating* (mencipta), pada bagian ini peserta didik menentukan unsur-unsur bersama agar membentuk sebuah keseluruhan yang koheren dan berfungsi mengorganisasikan kembali menjadi pola atau struktur baru.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan nilai. Wina Sanjaya (2016) membagi ranah afektif menjadi beberapa jenis kategori, mulai dari tingkat dasar atau sederhana hingga tingkat yang lebih kompleks.

- 1) *Receiving* (sikap menerima), pada bagian ini peserta didik peka dalam menerima rangsangan dari luar baik dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dan lain-lain.
- 2) *Responding* (merespon), pada bagian ini peserta didik memberi reaksi terhadap rangsangan yang datang dari luar.
- 3) *Valuating* (nilai), pada bagian ini berhubungan dengan nilai atau kepercayaan terhadap gejala atau rangsangan.
- 4) *Organization* (organisasi), pada bagian ini mengembangkan nilai dalam sebuah system organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lainnya, pemantapan serta prioritas nilai yang telah dimiliki.
- 5) *Characterization* (karakterisasi), pada bagian ini terdapat keterpaduan semua sistem seseorang

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotorik dibagi tingkat keterampilannya menjadi enam tingkatan antara lain:

- 1) Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
- 2) Keterampilan gerakan dasar.
- 3) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris, dan sebagainya.
- 4) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan ketepatan.
- 5) Gerakan *skill*
- 6) Kemampuan tentang komunikasi *non-decursive* seperti ekspresif dan interpretatif.

Sedangkan menurut Howard Kingsley (Sudjana 2017, hlm. 45) mengelompokkan hasil belajar dalam tiga golongan yaitu 1) keterampilan dan kebiasaan; 2) pengetahuan dan pengertian; 3) sikap dan cita-cita. Masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan ajar yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah. Hasil belajar merupakan penilaian akhir dari semua proses dan pengenalan yang sudah dilaksanakan secara berulang-ulang. Pribadi individu peserta didik dapat dibentuk dari pencapaian hasil belajar yang semakin membaik.

Dimiyati dan Mudjiono (2015, hlm. 4) membagi hasil belajar menjadi dua yaitu dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran merupakan hasil yang dapat diukur, meliputi angka, raport, serta angka dalam ijazah. Sedangkan dampak pengiring merupakan terapan pengetahuan dan pengetahuan dalam bidang lain yang merupakan transfer belajar.

Dari uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, afektif, serta psikomotor. Kemampuan-kemampuan hasil belajar ini diharapkan mampu dicapai peserta didik dan penting diketahui oleh guru. Setiap tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik dalam proses pembelajaran harus terukur dari segi prosesnya. Kemampuan-kemampuan dalam hasil belajar harus terdapat dapat tujuan pembelajaran, karena tujuan itulah yang harus tercapai dalam proses pembelajaran.

4. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar merupakan alat yang dapat mengukur sebuah perubahan yang terjadi dalam suatu kejadian maupun kegiatan. Diperlukan indikator-indikator untuk mengukur hasil belajar sebagai acuan dalam menilai sejauh mana hasil belajar seorang individu berkembang.

Menurut Sudjana (2016, hlm. 22-23) dengan *Taxonomi of Education Objectives* membagi menjadi tiga macam indikator hasil belajar antara lain:

- a. Ranah kognitif, merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi.
- b. Ranah afektif, menurut Kratwohl (Purwanto 2011, hlm. 51) terdapat lima tingkat belajar afektif yaitu penerimaan (respon dari rangsangan), partisipasi, penilaian (penentuan pilihan dari nilai rangsangan), organisasi (penghubung antara nilai-nilai yang telah dipelajari), serta internalisasi (membuat nilai-nilai menjadi pedoman hidup)
- c. Ranah psikomotorik, menurut Simpson (Purwanto 2011, hlm. 51) hasil belajar psikomotorik terbagi menjadi enam yaitu, persepsi (membedakan gejala), kesiapan (mempersiapkan diri dalam memulai suatu gerakan), Gerakan terbimbing (diberikan contoh model lalu ditiru), gerakan terbiasa (dengan kebiasaan maka dapat melakukan gerakan tanpa model), gerakan kompleka (serangkaian gerakan dilakukan secara berurutan), serta kreativitas (dapat menghasilkan gerakan dan mengkombinasi gerakan baru yang asli atau orisinal).

Menurut Moore (2017, hlm. 90) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- b. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- c. Ranah psikomotorik, meliputi fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo (2017, hlm. 85) adalah:

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan indikator hasil belajar dapat disimpulkan yaitu terdiri dari tiga ranah, (1) Kognitif, (2) Afektif, (3) Psikomotorik. Ketiga ranah tersebut digunakan dalam mengukur sejauh mana kompetensi yang dimiliki peserta didik selama proses pembelajaran. Selain aspek pengetahuan (kognitif), aspek lain yang harus diperhatikan yaitu perubahan tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik (afektif) serta skill atau keterampilan peserta didik (psikomotorik). Namun pada penelitian ini, aspek kognitif merupakan ranah umum yang menjadi fokus untuk menilai hasil belajar peserta didik.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Evi (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pemanfaatan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar *Fiqih* Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur”, metode yang digunakan yaitu *Quasi Eksperimen*. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $T_{hitung} 13,785 > T_{tabel} 2,093$ maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti “Ada Pengaruh Pemanfaatan Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar *Fiqih* Peserta Didik Kelas IX MTs Bandar Agung Lampung Timur.
2. Indayani, Wardani & Indrawati (2019) dalam penelitian yang berjudul “Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran Ipa (Asam, Basa, dan Garam)”, metode yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan desain *pretest and posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji *N-gain* peningkatan sebesar 60% untuk kelas eksperimen dan 40% untuk kelas kontrol. Sehingga, dapat disimpulkan

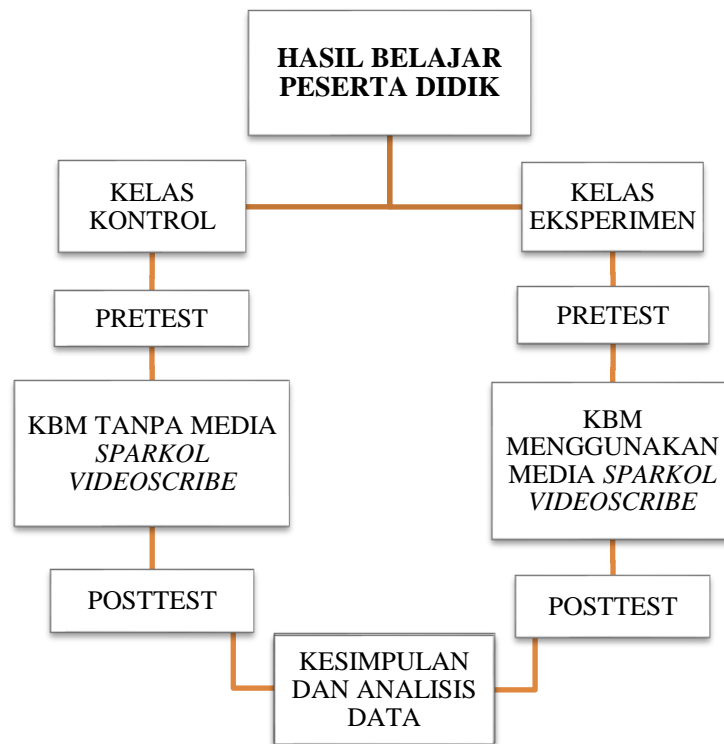
bahwa media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMP dalam pembelajaran IPA (asam, basa, dan garam).

3. Suryani & Zubaidah (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Padang”, metode yang digunakan yaitu kuasi eksperimen. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dengan siswa yang belajar tidak menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$.
4. Dellyardianzah (2017) dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Video Scribe* Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi”, metode yang digunakan adalah *quasi eksperiment design*. Hasil dari penelitian ini kelas eksperimen dan nilai kepentingan yang diperoleh kelas kontrol (tail Sig2) $< 0,05$ ($0,034 < 0,05$), terdapat perbedaan nilai hasil *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adanya perbedaan hasil kelas kontrol dan kelas eksperimen maka H_0 dan H_a diterima.

Berdasarkan ulasan di atas, peneliti dapat mempelajari bahwa penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yaitu terletak pada variabel yang diteliti, pada penelitian terdahulu masih dilakukan di tingkat SMP dan SMA sederajat, sedangkan dalam penelitian ini peneliti akan mencari tahu pengaruh penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar.

E. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan teori sebelumnya maka dalam penelitian ini diperlukan kerangka pemikiran agar penelitiannya dapat terarah dan dapat menjelaskan persepsi alur penelitian kepada pembaca mengenai Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol serta terdapat dua variabel yang diteliti yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Untuk variabel bebas pada penelitian ini yaitu media *Sparkol Videoscribe* (X) dan variabel terikatnya yaitu Hasil Belajar Peserta Didik (Y). Adapun alur kerangka pemikiran pada penelitian ini seperti pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.18 Alur Kerangka Pemikiran

Berdasarkan judul penelitian yang telah diajukan yaitu Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap Hasil belajar Peserta Didik, maka ditentukan variabel-variabel yang diukur yaitu terdiri dari variabel X yaitu media *Sparkol Videoscribe* dan variabel Y yaitu hasil belajar peserta didik.

F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Berdasarkan pada kerangka pemikiran yang telah diuraikan di atas, maka peneliti berasumsi bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan peserta didik yang tidak menggunakan *Sparkol Videoscribe*, serta terdapat pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik, karena dalam hal ini pemilihan media sangat berpengaruh. Maka dari itu, peneliti memilih untuk menggunakan media *Sparkol Videoscribe* untuk penyampaian materi pembelajaran agar peserta didik lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan lebih mudah memahami materi.

2. Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 64) dalam penelitiannya menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian tersebut telah diuraikan dalam sebuah kalimat pertanyaan. Karena jawaban yang diberikan berdasar pada teori, maka hipotesis masih disebut sementara”. Sedangkan menurut Sudjana (2017) mendefinisikan hipotesis sebagai asumsi atau dugaan sementara tentang hal yang dibuat, suatu hal yang dituntut untuk pengecekan maka akan dijelaskan melalui hipotesis.

Adapun ciri hipotesis yang baik menurut Dorothy Rouly H. dan Aripin Ahmad (2017) antara lain, 1) hipotesis dapat menyatakan hubungan, 2) hipotesis harus sesuai fakta, 3) hipotesis dapat diuji. 4) hipotesis berbentuk sederhana, dan 5) hipotesis harus sesuai dengan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan hubungan rumusan masalah dan teori yang telah disampaikan sebelumnya, maka didapatkan hipotesis penelitian sebagai berikut.

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar peserta didik.