



### Pengaruh Penggunaan Media Video *Sparkol* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Tidung

Syamsuryani Eka Putri Atjo<sup>1\*</sup>, Muhammad Faisal<sup>2</sup>, Yulanda Jesika Putri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: [syamsuryanieka@gmail.com](mailto:syamsuryanieka@gmail.com)

<sup>2</sup>PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: [muhfaisal77@gmail.com](mailto:muhfaisal77@gmail.com)

<sup>3</sup>PGSD/FIP/Universitas Negeri Makassar

Email: [putri072000@gmail.com](mailto:putri072000@gmail.com)

---

**Abstract.** *This study is an experimental study that aims to determine the description of the use of sparkol videomedia, learning motivation, and the effect of the use of sparkol video media on learning motivation in grade IV students of SD Negeri Tidung. This type of research is quantitative research. The population amounted to 34 students. The data analysis technique used is hypothesis testing using t-test with the type of Independent Sample Test. Based on the observation sheet, it can be concluded that the learning process using sparkol video media goes very well. Based on the questionnaire of student learning motivation in the experimental class before being given treatment in the form of videomedia, sparkol was in the medium category, after being given treatment was in the high category. While the learning motivation of students in the control class before being given treatment in the form of image media was in the medium category, after being given treatment was in the medium category. Based on the results of inferential statistical analysis or hypothesis testing, it can be concluded that the use of sparkol video media has a significant effect on student learning motivation. significantly on student learning motivation.*

**Keywords:** *Learning Motivation; Sparkol; Student; Video Media.*

**Abstrak.** *Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan media video sparkol, motivasi belajar, dan Pengaruh penggunaan media video sparkol terhadap motivasi belajar pada siswa kelas IV SD Negeri Tidung. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Tidung yang berjumlah 34 siswa. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengujian hipotesis menggunakan t-test dengan jenis Independent Sample Test. Berdasarkan lembar observasi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media video sparkol berlangsung dengan sangat baik. Berdasarkan angket motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan berupa media video sparkol berada pada kategori sedang, setelah diberikan perlakuan berada pada kategori tinggi. Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan berupa media gambar berada pada kategori sedang, setelah diberikan perlakuan berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial atau uji hipotesis dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video sparkol berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa. secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.*

**Kata Kunci:** *Media Video; Motivasi Belajar; Siswa; Sparkol.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan berperan sebagai media pembentuk karakter yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu distabilkan agar kondisi pembelajaran dapat tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan standar proses pendidikan yang telah ditetapkan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah bahwa Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Dimana salah satu faktor internal tersebut adalah motivasi siswa itu sendiri. Menurut Sardiman (2018) motivasi belajar adalah Keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Sedangkan Uno (2017) mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Menurut Fakhruddin, dkk (2017) penggunaan media dalam proses pembelajaran bertujuan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara tepat-guna dan berdaya guna sehingga mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Menurut Rahim dkk (2019) Semakin berkembangnya teknologi maka sistem pendidikan juga harus menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk mendapatkan mutu pendidikan yang lebih baik. Inovasi pembuatan media pembelajaran menjadi prioritas utama dalam pengembangan sistem pendidikan. Teknologi bukanlah sesuatu yang asing lagi bagi masyarakat khususnya para pelajar. Sangat mudah mencari informasi dan belajar melalui teknologi. Saat siswa sudah sangat akrab dengan teknologi, maka guru harus menyesuaikan pembelajaran dengan menggunakan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu hal yang mempengaruhi terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan adalah media pembelajaran yang mendukung dan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar pada tanggal 23 & 24 Agustus 2022, peneliti dapatkan bahwa guru tersebut belum menggunakan media pembelajaran berbasis IT, pembelajaran masih berpusat pada guru dan siswa hanya menerima informasi. Berdasarkan hasil wawancara pada guru kelas IV, kendala guru tidak dapat membuat media pembelajaran yaitu guru tidak memiliki cukup waktu serta belum memiliki kemampuan yang mumpuni untuk membuat media pembelajaran berbasis IT. Salah satu media pembelajaran yang menggunakan teknologi adalah aplikasi video *sparkol*. Materi pembelajaran yang dimuat dalam aplikasi tersebut ditampilkan dengan menggunakan gabungan dari teks, gambar, animasi yang juga disertai dengan suara. Media video *sparkol* memiliki keunggulan yakni dapat menghubungkan dan menyatukan lima unsur media yang terdiri dari; teks, grafis, foto, pengisi suara dan musik yang bisa diprogramkan sesuai dengan teori pembelajaran yang dibutuhkan (Latifah, dkk. 2020). Hal tersebut akan membantu siswa mendapatkan fokus yang baik dan merasakan kondisi yang menyenangkan dalam menjalani proses pembelajaran. Materi-materi yang disampaikan pada pembelajaran dapat diterima dengan baik, diresapi oleh siswa serta dapat diingat-ingat kembali (Rahayu & Masniladevi, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Taufiq (2016) bahwa penggunaan media videoscribe dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dibandingkan dengan sebelum menggunakan videoscribe. Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Abror (2016) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media videoscribe. Selanjutnya dari rerata diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan posttest. Adapun penelitian terdahulu tentang media video *sparkol* oleh Ibrahim, dkk. (2022) menyimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar

sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran sebagai fasilitas penunjang pembelajaran yakni media video *sparkol* video scribe pada siswa kelas XII berpengaruh terhadap minat belajar siswa.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Eksperimen. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu atau *quasi experiment* yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini yaitu dibatasi faktor apa saja yang mempengaruhi Penggunaan Media Video *Sparkol* Terhadap Motivasi Belajar Siswa.

Definisi operasional variabel penelitian ini yaitu Media Video *Sparkol* dan Motivasi Belajar. Menurut Munawarah (2019) Media video *sparkol* adalah media yang berbasis video unik yang memuat gambar dan suara dalam suatu pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Menurut Dewi (2019) Motivasi belajar merupakan suatu dorongan di dalam dan luar diri siswa yang dapat menjamin keberlangsungan aktivitas belajar sehingga terjadi perubahan dalam dirinya baik pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, dan tingkah lakunya.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar yang berjumlah 34 siswa. Dan Sampel dalam hal ini pertimbangan dengan adanya perbedaan perlakuan guru wali kelas IV B menggunakan media gambar dalam proses belajar mengajar sedangkan wali kelas IV A hanya terfokus menggunakan buku siswa. Instrumen penelitian dalam penelitian ini yaitu Lembar Instrumen Motivasi Belajar Siswa dan Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran. Adapun alat utama yang digunakan yaitu IBM SPSS *Statistic Version 23.0*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi dan Kuesioner (angket). Kemudian teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dari analisis statistik deskriptif, analisis statistik inferensial.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Data diperoleh melalui instrumen berupa angket dan lembar observasi. Angket digunakan untuk mengetahui motivasi belajar siswa. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui gambaran penggunaan media video *sparkol*. Subjek dalam penelitian ini sebanyak 34 siswa, yang terdiri dari 17 siswa kelas IV A sebagai kelas eksperimen, dan 17 siswa kelas IV B sebagai kelas kontrol. Adapun instrumen yang akan digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator yang ahli pada bidangnya.

Hasil penelitian yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden atau menggambarkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sedangkan pengolahan statistik inferensial untuk menguji hipotesis yang ada. Analisis yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi IBM SPSS *Statistic Version 23.0*.

Gambaran penggunaan media video *sparkol* pada proses pembelajaran kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar disajikan berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media video *sparkol* yang dilaksanakan pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media video *sparkol* pada kelas IV dapat dilihat pada tabel 4.1.

**Tabel 1.1** Hasil Observasi Keterlaksanaan Penggunaan Media Video *Sparkol*.

Keterangan	Treatment 1	Treatment 2
Skor perolehan/Skor maksimal	30/40	36/40
Persentase	75%	90%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Sumber: Lembar Hasil Observasi

Berdasarkan tabel 1.1 dapat diketahui persentase keterlaksanaan proses pembelajaran melalui media video *sparkol*. Pada pembelajaran pertama, memperoleh skor 30 dari skor maksimal yaitu 40 yang menunjukkan persentase 75% dengan kategori baik. Kemudian pada pembelajaran kedua, proses pembelajaran yang dilakukan berlangsung sangat baik dengan memperoleh skor 36 dari skor maksimal yaitu 40 dengan persentase 90%. Penggunaan media video *sparkol* dalam proses pembelajaran sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk memperoleh gambaran tentang motivasi belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dengan penggunaan media video *sparkol* dan kelas kontrol dengan menggunakan media gambar sebagai pembandingan pada siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1.2

**Tabel 1.2** Deskripsi Skor Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	17	17
Nilai Terendah	57.50	56.25
Nilai Tertinggi	71.25	73.75
Rata-rata (Mean)	63.89	65.44
Rentang (Range)	13.75	17.50
Standar Deviasi	3.999	5.375
Variance	15.93	28.895
Median	63.75	66.25
Mode	62.50	67.50

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 23*.

Pada tabel 1.2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media video *sparkol* adalah sebesar 63,89 dan pada kelas kontrol sebesar 65.44 artinya rata-rata skor menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *pretest*, dengan standar deviasi pada kelas eksperimen sebesar 3.999 dan kelas kontrol sebesar 5.375 artinya motivasi belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi nol (0), data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari skor rata-rata (mean) sehingga dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata (mean) dapat mewakili semua data. Skor yang diperoleh siswa pada kelas eksperimen tersebar dari skor terendah 57.50 sampai dengan skor tertinggi 71.25 dengan rentang skor 13.75 dan pada kelas kontrol skor terendah 56.25 sampai dengan skor tertinggi 73.75 dengan rentang skor 17.50.

Distribusi hasil frekuensi *pretest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari tabel 1.3.

**Tabel 1.3** Distribusi dan Persentase Skor Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
82 - 100	Tinggi	0	0	0%	0%
63 - 81	Sedang	9	10	53%	58,7%
44 - 62	Rendah	8	7	47%	41,3%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0	0%	0%
<b>Jumlah</b>		17	17	100%	100%

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 23*.

Data pada tabel 1.3 menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dan sangat rendah sedangkan pada kategori rendah terdapat 8 siswa, pada kategori sedang terdapat 9 siswa. Berdasarkan uraian tersebut, ditemukan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV A sebelum diberikan perlakuan/*treatment* berada pada taraf sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 63.89. Sedangkan pada kelas kontrol siswa yang memperoleh kategori sedang sebanyak 10 siswa dengan persentase 58,7% dan kategori rendah sebanyak 7 siswa dengan persentase 41,3%. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV B berada pada taraf sedang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 65.44.

Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 1.4.

**Tabel 1.4** Deskripsi Skor Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah Sampel	17	17
Nilai Terendah	81.25	73.75
Nilai Tertinggi	90.00	90.00
Rata-rata (Mean)	85.58	80.58
Rentang (Range)	8.75	16.25
Standar Deviasi	2.25856	4.218
Variance	5.101	17.796
Median	86.25	80.00
Mode	86.25	78.75

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 23*.

Tabel 1.4 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa kelas IV A SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar setelah digunakannya media video *sparkol* adalah sebesar 85.58. Skor tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90.00 dan skor terendah adalah 81.25, dengan selisih (range) antara siswa yang memperoleh nilai tertinggi dan terendah adalah 8.75. Nilai tengah (median) dari data motivasi belajar siswa yang terurut dari nilai terendah sampai nilai tertinggi adalah 86.25, sedangkan data yang sering muncul (modus) adalah 86.25, dengan demikian dapat diartikan bahwa skor siswa tersebut memiliki frekuensi terbanyak yang diperoleh siswa. Adapun standar deviasi motivasi belajar siswa kelas IV adalah 2.25856 yang artinya motivasi belajar siswa bervariasi karena sebenarnya menjauhi 0, maka data bersifat heterogen. Hal tersebut menunjukkan bahwa standar deviasi lebih kecil dari mean. Sedangkan nilai rata-rata (mean) motivasi belajar siswa kelas IV B tanpa penggunaan media video *sparkol* adalah sebesar 80.58 artinya rata-rata (mean) skor menunjukkan kecenderungan data yang diperoleh dari hasil *posttest* kelas kontrol, dengan standar deviasi sebesar 4.218 artinya motivasi belajar siswa bervariasi karena nilai sebenarnya menjauhi nol (0), data bersifat heterogen. Hal ini berarti nilai standar deviasi lebih kecil dari nilai rata-rata (mean) sehingga dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata dapat mewakili semua data. Skor yang diperoleh siswa tersebar dari skor terendah 73.75 sampai dengan skor tertinggi 90.00 dengan rentang skor 16.25.

Distribusi hasil frekuensi *posttest* motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari tabel 1.5.

**Tabel 1.5** Distribusi dan Persentase Skor Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Skor	Kategori	Frekuensi		Persentase	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
82 - 100	Tinggi	16	5	94,1%	29,3%
63 – 81	Sedang	1	12	5,9%	70,7%
44 - 62	Rendah	0	0	0%	0%
25 - 43	Sangat Rendah	0	0	0%	0%
<b>Jumlah</b>		17	17	100%	100%

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 23*.

Data pada tabel 1.5 menunjukkan pada kelas eksperimen tidak terdapat siswa yang memperoleh skor dengan kategori rendah dan sangat rendah, sedangkan pada kategori sedang terdapat 1 siswa dengan persentase 5,9% dan kategori tinggi 16 siswa dengan persentase 94,1. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas eksperimen berada pada taraf tinggi, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 85.58. Sedangkan pada kelas kontrol tidak terdapat siswa yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori rendah dan sangat rendah sedangkan pada kategori tinggi terdapat 5 siswa dan pada kategori sedang terdapat 12 siswa. Sehingga total keseluruhan mencapai 100%. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa kelas kontrol berada pada kategori sedang 70,7 %. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 80.58.

Pengaruh Penggunaan Media video *sparkol* terhadap motivasi belajar siswa dapat diketahui dengan melakukan analisis statistik inferensial. Hasil analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan uji t dengan taraf signifikansi  $\alpha$  0,05. Syarat yang harus terpenuhi untuk pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal. Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan *pretest*, *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi secara normal. Berdasarkan uji homogenitas *pretest*, *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol terdistribusi secara homogen. Uji hipotesis yang digunakan yaitu analisis *Independent Sample t-Test* yang bertujuan untuk menguji perbedaan dua variabel atau dua kelompok yang berbeda. Berikut uji-t *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 1.6** *Independent Sample t-Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.

Data	f	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	.308 2	0,000	0,000 < 0,5

Sumber: IBM SPSS *Statistic Version 23*.

Data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, Nilai *posttest* kelas eksperimen didapatkan dari hasil lembar angket yang telah dibagikan oleh siswa setelah diberikan perlakuan melalui media video *sparkol* sedangkan nilai *posttest* kelas kontrol didapatkan dari hasil lembar angket yang telah dibagikan oleh siswa tanpa perlakuan penggunaan media video *sparkol*. Adapun dalam penentuan df (*degree of freedom*) atau derajat bebas adalah jumlah responden dikurangi jumlah variabel. Jumlah responden dalam penelitian yaitu jumlah responden kelas eksperimen ditambah dengan kelas kontrol total 34, dan jumlah variabel penelitian terdapat 2 variabel. Sehingga df yang adalah 32.

Berdasarkan hal tersebut, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 ( $0,000 < 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media video *sparkol* dan kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran langsung. Jika nilai t hitung sebesar 4.308 dibandingkan dengan nilai t tabel  $\alpha = 5\%$  dan df 32, diperoleh nilai t tabel sebesar 1,694.

Maka  $t$  hitung memiliki nilai lebih besar dari  $t$  tabel ( $4,308 > 1,694$ ). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang diperoleh ada perbedaan secara signifikan. Berhasilnya uji hipotesis apabila nilai Sig (2-tailed)  $< 0,05$ . Sehingga berdasarkan tabel 4.6 diperoleh pengujian Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ . Maka,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Terdapat Pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video *sparkol* terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

## Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Subjek penelitian yang digunakan yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 17 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan jumlah 17 siswa. Proses pembelajaran di kelas eksperimen dengan penggunaan media video *sparkol* dan di kelas kontrol menggunakan media gambar sebagai pembanding. Setelah dilakukan analisis hasil penelitian, maka berikut ini penjabaran penjelasan penelitian.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan sebanyak 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama memberikan angket *pretest*, pertemuan kedua dilanjutkan dengan memberikan perlakuan (treatment) pada pembelajaran 1 dengan penggunaan media video *sparkol*. Pertemuan ketiga dilakukan kegiatan pembelajaran 2 dengan memberikan treatment yang sama seperti pada pertemuan pertama, kemudian pertemuan keempat memberikan angket *posttest*. Adapun langkah-langkah penggunaan media video *sparkol* yaitu menyiapkan laptop, lcd, kabel, sound, dan video yang akan ditayangkan. Selanjutnya guru membagi kelompok secara heterogen, dan memberikan pemahaman awal mengenai materi yang akan disampaikan menggunakan media video *sparkol*, kemudian siswa menyaksikan tayangan video dan menuliskan hal-hal yang dianggap penting. Selanjutnya guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya, setelah berdiskusi guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk maju membaca dan menjelaskan hasil diskusi kelompoknya dan guru meminta siswa untuk memperhatikan temannya yang sedang maju menjelaskan, disinilah guru menilai keaktifan siswa.

Pada pertemuan pertama proses pembelajaran dengan penggunaan media video *sparkol* dikategorikan baik, hal tersebut dikarenakan sebagian besar indikator dalam pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik. Pertemuan kedua proses pembelajarannya tergolong sangat baik dengan persentase keterlaksanaan meningkat dari pertemuan sebelumnya. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media video *sparkol* pada siswa kelas IV A atau kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik.

Secara umum, dengan penggunaan media video *sparkol* siswa termotivasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Ismail (2018) dan hasil penelitian Safarati, dkk (2020) bahwa manfaat media *sparkol* dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien serta membuat pembelajaran lebih mudah tersampaikan. Hal ini tidak terlepas dari kelebihan yang dimiliki oleh media video *sparkol*.

Analisis statistik deskriptif ditemukan rata-rata motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan setelah diberikan perlakuan (treatment) dengan penggunaan media video *sparkol* motivasi belajar siswa meningkat pada kategori tinggi. Sedangkan pada kelas kontrol menunjukkan adanya sedikit perubahan peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa dengan tetap berada pada kategori sedang, tetapi pada beberapa siswa mengalami sedikit peningkatan motivasi dari sedang menjadi tinggi tanpa penggunaan media video *sparkol* namun menggunakan media gambar sebagai pembandingnya. Hal ini memberikan gambaran bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan penggunaan media video *sparkol* dan tanpa penggunaan media tersebut.

Pengaruh media video *sparkol* terhadap keterampilan menyimak siswa dapat diketahui melalui analisis statistik inferensial, yang dilakukan menggunakan uji asumsi yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas data hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

dilakukan dengan metode Kolmogorov-Smirnov dengan hasil pengujian berdistribusi normal. Pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas, yang juga ditemukan bahwa kedua kelas dinyatakan homogen. Pada uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa kelas eksperimen yang diberi perlakuan berupa media video *sparkol* dalam proses pembelajaran dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media video *sparkol*. Dari hasil statistik menggunakan uji *Independent Sample t-Test* diperoleh nilai perbedaan motivasi belajar siswa, sebelum diberikannya perlakuan dan setelah diberikannya perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video *sparkol* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas IV.

## SIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran dengan menggunakan media video *sparkol* di kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar berlangsung dengan sangat baik, Motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum penggunaan media video *sparkol* berada pada kategori sedang. Sedangkan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah penggunaan media video *sparkol* berada pada kategori tinggi, dan Terdapat pengaruh yang signifikan setelah penerapan media video *sparkol* terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan berdasarkan uji-t dan nilai probabilitas sebelum dan setelah pemberian treatment pada kelas IV SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Pembelajaran dengan penggunaan media video *sparkol* hendaknya dapat diterapkan oleh guru dalam proses belajar mengajar serta Diharapkan kepada peneliti lainnya dalam bidang pendidikan dapat mengembangkan lebih lanjut terkait penggunaan media video *sparkol* dengan tingkatan kelas yang berbeda dengan populasi serta sampel yang lebih luas.

## DAFTAR RUJUKAN

- Absor, Muhammad Khoirul. 2015. *Pengembangan Media Berbasis Videoscribe Pada Tema Indahnya Negeriku Pada Subtema Keanekaragaman Hewan Dan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 di MI Perwanida Blitar*, Skripsi, (Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim, h.95.
- Al Munawarah, R. 2019. *Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437.
- Fakhrudin, F., Ahmadi, F., Sumilah, S., & Ansori, I. 2017. *IBM Guru Sekolah Dasar Melalui Upaya Peningkatan Kualitas Guru dengan 1 Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum 2013*. *Jurnal Abdimas*, 21(2), 103-110.
- Hamzah B. Uno. 2017. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis di bidang pendidikan)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, dkk. 2022. Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Jurusan TKJ di SMK Panca Marga. Universitas Muhammadiyah Makassar. *Jurnal Kependidikan Media*.
- Ismail, I., Enawaty, E., & Lestari, I. 2018. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran videoscribe terhadap hasil belajar siswa materi ikatan kimia*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(10).
- Latifah, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol* Video scribe Terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6 (1) Oktober 2020.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rahayu, R., Masniladevi. 2019 pengaruh Penggunaan Media *Sparkol* Video scribe Terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (3), 2239-2249.

- Rahim, F. R., dkk. 2019. Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. (3 November 2019).
- Safarati, N., Rahma, R., Fatimah, F., & Sharfina, S. 2020. *Pelatihan Inovasi Pembelajaran Menghadapi Masa Pandemi Covid-19. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 240-245.
- Sardiman, A. M. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Depok : Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Taufiq, Fillyas Rahmat. 2016. *Pengembangan Media Materi Keadaan Alam Di Indonesia Menggunakan Perangkat Lunak Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII*, Skripsi, (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, h.4.
- Yuliana Dewi, A. 2019. *Pengaruh Kepemimpinan Guru Dan Kemampuan Berkomunikasi Guru di Kelas Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Pada Siswa Kelas Xi Iis Man Se-Kota Tasikmalaya* (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).