

p-ISSN : 2597-8977
e-ISSN : 2597-8985

Sitti Zaenab Rahmansyah
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan, Indonesia

Ramlawati*)
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan, Indonesia

Muhammad Aqil Rusli
Prodi Pendidikan IPA,
Universitas Negeri Makassar,
Sulawesi Selatan, Indonesia

PENERAPAN MEDIA *SPARKOL VIDEOSCRIBE* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 MAKASSAR

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) skor motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar sebelum dan sesudah diajar dengan media *Sparkol Videoscribe* pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari”, 2) kategori peningkatan motivasi belajar IPA yang diajar dengan media *Sparkol Videoscribe*, 3) apakah penerapan media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA, dan 4) ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar IPA. Adapun jenis penelitian yang di gunakan yaitu “Pre-Experiment” dengan desain penelitian “One Group Pretest-Posttest Design”. Populasi dalam penelitian ini yaitu keseluruhan peserta didik kelas VIII dengan menggunakan cara “purposive sampling” yaitu mengklasifikasikan 3 kelas berbeda: kelas VIII.1 19 orang; VIII.2 26 orang; dan VIII.7 16 orang. Instrumen penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar. Dengan analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Kesimpulan hasil analisis: (1) skor motivasi belajar IPA saat motivasi awal adalah 90,41 sedangkan skor motivasi akhir adalah 103,11; (2) kategori peningkatan motivasi belajar IPA berada pada kategori sedang yaitu 0,42; (3) penerapan media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA dengan nilai t_{hitung} motivasi 12,44; (4) tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar IPA setelah penerapan media *Sparkol Videoscribe* dengan nilai F_{hitung} motivasi 2,619.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, Motivasi Belajar

Abstract: The purpose of this research was to find out 1) the scores of students' motivation to learn science before and after being taught with *Sparkol Videoscribe*, 2) the category of increasing motivation to learn science, 3) whether the application of *Sparkol Videoscribe* media increase motivation to learn, and 4) whether there is a significant difference between the increase in motivation to learn science. This research is pre-experiment with One Group Pretest-Posttest Design. The population is all of students of class VIII SMP Negeri 1 Makassar. This study used purposive sampling by classifying 3 different classes namely: class VIII.1 19 people; VIII.2 26 people; and VIII.7 16 people. This research instrument is a learning motivation questionnaire. The results concluded that: (1) the initial score of students' motivation to learn science was 90.41 while the final motivation score was 103.11; (2) the category of increasing students' science learning motivation is 0,42 in the medium category; (3) the application of *Sparkol Videoscribe* media can increase motivation to learn science with t_{count} is 12.44; (4) there is no significant difference between the increase in science learning motivation after the application of *Sparkol Videoscribe* media with F_{count} value is 2.619.

Keyword: Learning Media, *Sparkol Videoscribe*, Learning Motivation

*) Correspondence Author:
ramlawati@unm.ac.id

PENDAHULUAN

Permendikbud No.35 Tahun 2018, menyatakan bahwa “Kurikulum 2013 pembelajaran IPA menekankan pada pemahaman tentang lingkungan dan alam sekitar beserta kekayaan yang dimilikinya perlu dilestarikan dan dijaga dalam perspektif biologi, fisika, dan kimia. Pembelajaran IPA diintegrasikan melalui konten biologi, fisika, dan kimia. Pengintegrasian dapat dilakukan misalnya saat mempelajari suhu (konten fisika), pembahasannya dikaitkan dengan upaya makhluk hidup berdarah panas mempertahankan suhu tubuh (konten biologi), serta senyawa yang digunakan di dalam sistem AC (konten kimia).

Seorang pendidik wajib membuat segenap proses pembelajaran menjadi lebih kreatif dan menarik agar para peserta didik menjadi lebih termotivasi dan aktif ketika mengikuti kegiatan pembelajaran. Di samping itu, penerapan media pembelajaran bisa membantu pendidik untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Sebab, penggunaan media pembelajaran mampu mempermudah pendidik saat memberikan pemahaman kepada peserta didik melalui pengaitan konten bidang ilmu tertentu seperti fisika serta konten pembelajaran lain yang relevan.

Berdasarkan hasil survei daring terkait motivasi belajar peserta didik melalui *Google Formulir*, di SMP Negeri 1 Makassar dengan responden sebanyak 172 peserta didik, diperoleh hasil sebanyak 58,1% peserta didik lebih dapat belajar dengan baik jika menggunakan media pembelajaran seperti video pembelajaran. Adapun jumlah peserta didik yang lebih senang belajar menggunakan video pembelajaran yaitu sebanyak 62,8%, peserta didik yang menyukai pembelajaran jika ditampilkan dengan model animasi sebanyak 9,3%, dan peserta didik yang lebih menyukai jika materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari sebanyak 1,2%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa, diperlukan sejenis motivasi dalam hal ini penggunaan media pembelajaran yang dapat memberi peningkatan terhadap hasil belajar. Oleh sebab itu, adanya media pembelajaran animasi “*Sparkol Videoscribe*” perlu untuk diterapkan kepada peserta didik.

Pamungkas (2018), menyatakan pembelajaran menggunakan media “*Sparkol Videoscribe*” merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam bidang study IPA. Istilah “*Videoscribe*” adalah sebuah media penunjang pembelajaran yang berbentuk animasi video, media ini berasal dari susunan gambar menjadi sebuah satu kesatuan video. Sebagaimana diketahui bahwa, video ini berkarakteristik unik serta menyajikan konten yang menarik, sebab media ini di lengkapi dengan suara, desain, dan perpaduan visual gambar yang menarik dalam bentuk animasi, grafis, serta gambar sesuai keinginan pengguna.

Berdasarkan temuan Kausar (2020), “Media *Sparkol Videoscribe* mempunyai karakter yang lebih menarik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Sebab media ini merupakan hal baru bagi peserta didik. Dengan media ini, keaktifan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dapat di tingkatkan. Disamping itu juga dengan media ini pengembangan karakter peserta didik dapat terbentuk dengan baik. Maka dari itu, pengaplikasian media *Sparkol Videoscribe* bisa digunakan sebagai solusi dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran”.

Bersinergi dengan temuan di atas, hasil penelitian Jannah (2019), menemukan bahwa “media pembelajaran berbasis *Sparko Videoscribe* cukup efektif diaplikasikan saat kegiatan pembelajaran, hal ini terlihat dari respond peserta didik yang positif. Oleh sebab itu media ini dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran”. Lebih lanjut penelitian Winastiti (2016), mengemukakan bahwa “akibat diaplikasikannya media pembelajaran animasi, berefek pada motivasi belajar peserta didik kelas VIII yang mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil uji setiap siklusnya yang menunjukan peningkatan motivasi belajar para peserta didik”.

Berdasarkan penelitian Indayani (2019), menyatakan bahwa pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis video yang di dalam tercamtum materi pembelajaran yang

dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari utamanya pada lingkungan sekitar akan sangat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik khususnya pada tingkat SMP. Adapun hasil penelitian yang diperoleh terjadi peningkatan sebesar 60% terhadap hasil belajar peserta didik setelah di ajar menggunakan penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada bidang study IPA.

Berkaitan dengan hal tersebut, Edison (2017), menyatakan bahwa, “terdapat peningkatan sebanyak 85,7 % terhadap hasil belajar siswa setelah mengaplikasikan media *Sparkol Videoscribe*”, selain itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh, (Jannah, 2019) terkait dengan “pembuatan bahan ajar berbasis *Sparkol Video Scribe*, hasilnya menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa mencapai 87,55 % dan hal ini telah divalidasi sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran”.

Berlandaskan pada hasil penelitian terdahulu, Media Pembelajaran “*Sparkol Videoscribe*” dapat menjadikan motivasi serta hasil belajar peserta didik meningkat. Selain itu, produktivitas dalam kegiatan pembelajaran diharapkan turut meningkat, sebab media pembelajaran ini sangatlah “*user friendly*” atau dalam istilah lain mudah diinternalisasikan di kalangan peserta didik. Maka dari itu, perlunya dilakukan penelitian secara lebih mendalam mengenai “Penerapan Media *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar (Studi pada Materi Pokok Usaha dan Pesawat Sederhana dalam kehidupan sehari-hari)”

METODE

Jenis penelitian ini adalah “*Pre Experimental Design*” dengan penggunaan desain “*One Group Pretest-Post Design*”.

Tabel 1. Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

(Sumber: Sugiyono, 2016)

X = Penerapan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*

O₁ = Motivasi Awal

O₂ = Motivasi Akhir

Penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik SMPN 1 Makasar kelas VII pada tahun ajaran 2021/2022 sebagai populasi. Dengan klasifikasi populasi 11 kelas yang berjumlah 438 peserta didik. Adapun dalam melakukan pengambilan sampel, digunakan Teknik *purposive sampling*. kriteria sampel diperoleh dari 3 kelas yang mempunyai karakteristik sama atau dalam kata lain diajar oleh seorang guru yang serupa. Dalam menjalankan prosedur penelitian, perlu melewati 3 tahapan yakni, tahap persiapan, pelaksanaan dan tahap akhir. Adapun tahap persiapan yakni dengan melaksanakan observasi serta wawancara dengan guru IPA, membuat RPP dan LKPD, melakukan pembuatan angket motivasi dan melakukan penyusunan media *Sparkol Videoscribe* yang selanjutnya dilakukan validasi oleh seorang validator ahli.

Pada tahap pelaksanaan, proses kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan media *ZoomMeeting* dan *WhatsApp*. Pada awal proses pembelajaran guru melakukan pemberian motivasi, berikutnya pada 4 pertemuan pembelajaran selanjutnya mulai menggunakan media pembelajaran dalam hal ini media “*Sparkol Videoscribe*”. Pada pertemuan ke-4 dilakukanlah pembagian angket motivasi peserta didik untuk di isi.

Adapun Tahap akhir yakni melakukan pengumpulan data dari angket motivasi belajar, selanjutnya dilakukan analisis data dan penarikan kesimpulan. Pemerolehan data motivasi peserta didik dilakukan melalui angket motivasi belajar yang diberikan sebanyak dua kali. Angket ini

diberikan pada saat pembelajaran belum di mulai (fase motivasi awal) dan setelah proses pembelajaran selesai di lakukan (fase motivasi akhir). Angket digunakan dalam memperoleh data motivasi peserta didik. Angket ini terdiri dari 30 item pertanyaan yang di lengkapi dengan empat item pilihan jawaban yaitu sebagai berikut: “(4) Sangat Setuju; (3) Setuju; (2) Tidak Setuju; (1) Sangat Tidak Setuju”. Sedangkan yang menjadi indikator pada angket motivasi telah dibuat terlebih dahulu. *Skala Likert* digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penskoran pada angket ini, berikut pemaparannya:

Tabel 2. Pedoman Penskoran Angket Skala Likert

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

(Sumber: Sudjana, 2005)

Untuk melihat hasil peningkatan motivasi belajar dari peserta didik, rumus “N-Gain” dipakai untuk melihat hasilnya, perhatikan penjabaran berikut ini:

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maximal} - \text{Skor Pretest}} \dots\dots\dots (1)$$

Tabel 3. Kriteria Normalized Gain

Skor Normalized Gain	Kriteria Normalized Gain
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,70 > N - Gain > 0,30$	Sedang
$0,30 \geq N-Gain$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

Dalam menguji hipotesis penelitian, statistik inferensial yang digunakan. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka uji prasyarat analisis yang lebih dahulu di lakukan, pengujian ini berupa “uji normalitas dengan chi-kuadrat”. Penganalisisan data pada penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2013*. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan demi mengetahui apakah populasi yang di pakai berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus “Chi-Kuadrat” digunakan sebagai rumus pengujian normalitas data, berikut pemaparannya:

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \dots\dots\dots (2)$$

(Sumber: Sudjana, 2005)

Uji-t digunakan pada pengujian hipotesis penelitian ini, berikut persamaanya:

$$t_{hitung} = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} \dots\dots\dots (3)$$

(Sumber: Arikunto, 2009)

Selanjutnya uji hipotesis menggunakan rumus uji-anava, berikut persamaanya:

$$f_{hitung} = \frac{\text{Kuadrat rata-rata antar kelompok}}{\text{Kuadrat rata-rata dalam kelompok}} \dots\dots\dots (4)$$

(Sumber: Supardi, 2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Berdasarkan tabel 4, diperoleh hasil angket dari motivasi belajar peserta didik sebelum dan setelah perlakuan sampel pada kelas VIII. Adapun hal ini berdasarkan pada proses penelitian dalam penerapan media "*Sparkol Videoscribe*". Hasilnya menunjukkan bahwa, ketika pemberian motivasi awal, skor tertinggi siswa adalah 99, sedangkan skor terendahnya 79. Hal ini dilihat berdasarkan total skor dengan nilai 120 dan total skor rata-rata 90,16 dengan standar deviasi yang di dapatkan berjumlah 5,35 serta jumlah varians sebesar 28,62. Disisi lain, ketika motivasi pertemuan ke-4 dilakukan, skor tertinggi yang diperoleh adalah 112, sedangkan skor terendahnya 87 dan skor rata-ratanya 103,11 dengan standar deviasi sebesar 4,98 dan variansnya sebesar 24,48.

Tabel 4. Hasil Analisis Statistik Deskriptif Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII

No	Statistik	Motivasi Belajar	
		Motivasi Awal	Motivasi Akhir
1	Jumlah Sampel	61	61
2	Skor Tertinggi	99	112
3	Skor Terendah	79	87
4	Skor Rata-rata	90,16	103,11
5	Standar Deviasi	5,35	4,98
6	Varians	28,62	24,48

Berdasarkan Tabel 5, hasil analisis *N-Gain*, diperoleh bahwa skor angket motivasi belajar sebelum dan setelah diberikan perlakuan pada materi usaha dan pesawat sederhana dalam kehidupan sehari-hari yang diajar menggunakan media *Sparkol Videoscribe* terdapat perbedaan, dimana pada variabel motivasi mengalami peningkatan. Adapun skor rata-rata kelas VIII.1 yaitu 90,47 menjadi 102,68 dengan *N-Gain* 0,41. Pada kelas VIII.2 yaitu 88,77 menjadi 100,65 *N-Gain* 0,36 dan kelas VIII.7 yaitu 92 menjadi 106 dengan *N-Gain* 0,48 masing-masing berada pada kategori sedang. Berdasarkan uraian tersebut, dari 61 sampel diperoleh total skor rata-rata yaitu dari 90,41 menjadi 103,11, yang artinya skor rata-rata angket motivasi saat motivasi awal lebih rendah dari pada saat motivasi akhir dan mengalami peningkatan. Rumus *N-Gain* dipakai untuk mengetahui adanya atau tidaknya peningkatan dari motivasi belajar peserta didik. Setelah dilakukan proses uji, ditemukan nilai *N-Gain* nya sebesar 0,42, hal ini mengartikan bahwa, setelah diimplementasikannya media "*Sparko Videoscribe*" adanya peningkatan dari motivasi belajar peserta didik yang dalam hal ini berada pada kategori sedang, berikut penjabarannya:

Tabel 5. Hasil Analisis *N-Gain* Data Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII

No	Kelas	Sampel	Motivasi Belajar			
			Motivasi Awal	Motivasi Akhir	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	VIII.1	19	90,47	102,68	0,41	Sedang
2	VIII.2	26	88,77	100,65	0,36	Sedang
3	VIII.7	16	92	106	0,48	Sedang
		61	90,41	103,11	0,42	Sedang

Untuk mengetahui adanya peningkatan motivasi belajar dari peserta didik pada setiap indikator, hasil *N-Gain* motivasi belajar dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Analisis N-Gain Tiap Indikator Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VIII

No	Indikator	Nomor Pernyataan	Motivasi Awal	Motivasi Akhir	N-Gain	Kategori
1.	Manfaat dalam penggunaan media pembelajaran	3, 4, 14, 21	697	816	0,42	Sedang
2.	Sikap peserta didik terhadap Penggunaan Media	22, 24, 25, 29, 30,	850	1031	0,42	Sedang
3.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil.	1, 9, 12, 13, 26	955	1043	0,33	Sedang
4.	Adanya dorongan dan keinginan belajar.	5, 6, 7, 8, 11, 15, 19	1302	1448	0,35	Sedang
5.	Ada harapan dan cita-cita masa depan.	10, 16, 17, 28	812	867	0,33	Sedang
6.	Adanya penghargaan dalam belajar.	2, 18, 20, 23, 27	884	1053	0,50	Sedang
Rata-rata					0,45	Sedang

Indikator motivasi belajar yang di lihat dari hasil analisis *N-Gain* menunjukkan bahwa, dari ke-6 indikator motivasi belajar menunjukkan kategori sedang hal ini dapat dikatakan bahwa keseluruhan indikator mengalami peningkatan. Jumlah skor setelah perlakuan terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah skor sebelum perlakuan. Adapun rata-rata *N-Gain* pada indikator motivasi yakni 0,45 artinya berkategori sedang dengan adanya peningkatan terhadap manfaat dalam penggunaan media pembelajaran, sikap peserta didik terhadap penggunaan media, adanya Hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan keinginan belajar, ada harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar.

Dalam mengetahui apakah distribusi sebaran data normal maupun tidak, maka dilakukanlah uji normalitas. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan *chi kuadrat* (χ^2) dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Selanjutnya untuk menganalisis data motivasi awal dan motivasi akhir, serta *pretest* dan *posttest* hasil belajar dilakukanlah uji *chi kuadrat* (χ^2). Ketika χ^2_{hitung} pada setiap data telah ditemukan, selanjutnya χ^2_{hitung} tersebut dilakukan perbandingan dengan χ^2_{tabel} sehingga melalui hasil tersebut, diketahuilah apakah data tersebut berdistribusi normal ataupun tidak normal. Adapun uji normalitas motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII dipaparkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Normalitas Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VIII

	Motivasi Belajar		Keterangan
	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	
Motivasi Awal	9,10	12,6	Normal
Motivasi Akhir	10,51	12,6	Normal

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui jawaban hipotesis yang telah diajukan. Berdasarkan hasil uji normalitas yang di peroleh pada Tabel 7, hasil tes motivasi belajar memperlihatkan hasil bahwa data tersebut telah terdistribusi normal, hal ini mengisyaratkan bahwa pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan uji t. Adapun hali perhitungan dari t_{hitung} tahap selanjutnya dilakukan perbandingan nilai tabel dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1$ dan taraf signifikan 0,05.

Adapun uji hipotesis I (Uji t) motivasi dan hasil belajar IPA peserta didik kelas VIII dijabarkan pada Tabel 8 di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Analisis Uji t Motivasi Belajar IPA Kelas VIII

	Motivasi Belajar
t_{hitung}	12,44
t_{tabel}	1,67

Berdasarkan Tabel 8, motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII, dengan perbandingan $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis H_0 dinyatakan diterima, dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ hal ini menunjukkan bahwa hipotesis H_1 yang dinyatakan dapat diterima. Berlandaskan pada hasil pengujian hipotesis melalui penggunaan uji-t diperoleh hasil analisis yakni $t_{hitung} = 12,44 > t_{tabel} = 1,67$. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa H_1 dinyatakan dapat diterima sedangkan H_0 dinyatakan ditolak. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa, motivasi belajar IPA pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar, cenderung mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran media “Sparkol Videoscribe” pada materi Usaha dan Pesawat Sederhana.

Uji analisis anova memiliki tujuan untuk melihat ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar peserta didik kelas VIII 1, VIII 2, dan VIII 7 di SMP Negeri 1 Makassar pada bidang study IPA setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis “Sparkol Videoscribe”. Uji anova dapat dilakukan dengan syarat data haruslah berdistribusi normal. Oleh karenanya, data motivasi belajar dapat dilanjutkan dengan hipotesis uji anova. Pengujian ini dapat dilakukan dengan uji anova satu arah “One Way Anova” uji ini dilakukan guna membandingkan rata-rata dari setiap kelas, dengan melakukan pencarian kuadrat “JK”, derajat bebas “db”, kuadrat rerata “KR” dan juga F_{hitung} . Hasil uji II (Uji Anava) terkait dengan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII bisa dicermati pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Uji Anava Motivasi Belajar IPA Kelas VIII

	Motivasi Belajar
F_{hitung}	2,619
F_{tabel}	3,16

Pada Tabel 9, motivasi belajar IPA peserta didik dengan menggunakan uji hipotesis (uji anova) maka diperoleh hasil analisis $F_{hitung} = 2,619 < F_{tabel} = 3,16$. Dengan demikian, H_0 diterima dan H_1 ditolak. Maka dari itu, disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII 1, VIII 2, dan VIII 7 di SMP Negeri 1 Makassar, pasca di implementasikannya media *Sparkol Videoscribe* hal ini berdasarkan hasil “Studi Pada Materi Pokok Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan sehari-hari”

2. Pembahasan

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) skor motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar sebelum dan sesudah diajar dengan media *Sparkol Videoscribe* pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari”, 2) kategori peningkatan motivasi belajar IPA yang diajar dengan media *Sparkol Videoscribe*, 3) apakah penerapan media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan motivasi belajar IPA, dan 4) ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar IPA.

Berdasarkan hasil penelitian yang diimplementasikan pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan sehari-hari”, ialah rata-rata skor motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar terdapat peningkatan, setelah ditampilkannya *animation whiteboard* (animasi papan tulis) yang berisi gambar, tulisan dan *audio* yang mampu menarik perhatian peserta didik serta dengan mudah dimengerti.

Relevan dengan hasil penelitian Jannah (2019) yang menemukan bahwa “*Sparkol Videoscribe* merupakan pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara runtun melalui, gambar,

tulisan animasi disertai suara yang membuat peserta didik dapat menerima materi dalam kondisi yang menyenangkan”.

Setelah digunakannya media *Sparkol Videoscribe*, dari analisis deskriptif menunjukan hasil bahwa skor rata-rata motivasi belajar peserta didik lebih unggul dibandingkan sebelum penggunaan media *Sparkol Videoscribe*. Hal ini ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Bagaskara (2021), menemukan bahwa “hasil perolehan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan *sparkol* mengalami peningkatan motivasi dan hasil belajar yang menunjukkan media *sparkol* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa”.

Motivasi awal kelas VIII yang diperoleh memperlihatkan hasil bahwa skor motivasi akhir berada pada kategori rendah, namun ketika motivasi akhir, menunjukan hasil bahwa skor berada pada kategori sedang. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah di implementasikannya media *Sparkol Videoscribe*. Dalam uji *N-Gain*, hasil analisisnya mengalami peningkatan hasil belajar yang dapat disimpulkan berkategori sedang.

Berdasarkan hasil setiap indikator, terdapat penghargaan dalam belajar hal ini tentunya diharapkan dapat memicu semangat setiap peserta didik untuk serius dalam proses pembelajaran yang dilakukan utamanya bersaing dalam untuk merebut penghargaan. Metode pembelajaran daring khususnya penggunaan aplikasi *zoom meeting* ini belum mampu diterapkan secara optimal karna peserta didik belum terbiasa menggunakan sebelumnya, sehingga masalah ini berpengaruh terhadap motivasi dan keinginan belajar dari peserta didik.

Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian Pratama (2021), yaitu “dari beberapa pendapat ahli serta setiap penelitian memperoleh hasil pembelajaran daring terhadap motivasi belajar kurang, dimana pengaruh pembelajaran daring sebesar 16,07% dan ini berarti ada penurunan motivasi”.

Penggunaan aplikasi *Zoom Meeting* saat pembelajaran daring merupakan hal yang baru bagi peserta didik, akibatnya motivasi dan keinginan belajar peserta didik menjadi berpengaruh selain itu berdampak juga pada kualitas belajarnya. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian Pratama (2021), yakni “Dari beberapa pendapat ahli serta setiap penelitian yang dilakukan memperoleh hasil bahwa motivasi peserta didik saat pembelajaran daring dianggap sangat kurang, hal ini terlihat dari pengaruh pembelajaran daring sebesar 16,07% dan ini berarti ada penurunan motivasi”.

Kendati demikian hasil penelitian ini menunjukan bahwa, ada peningkatan motivasi belajar peserta didik pasca di implementasikannya media *Sparkol Videoscribe* pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari.” Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hasan (2019) yang menemukan bahwa “media *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pernyataan tersebut ditegaskan pada hasil penelitian Juniarsih (2021), yang memperoleh hasil penggunaan media *Sparkol* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pencapaian 75%”.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan berdasarkan hasil analisis data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata skor motivasi belajar IPA peserta didik di SMP Negeri 1 Makassar sebelum dan sesudah diajar dengan media “*Sparkol Videoscribe*” yang di implementasikan pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari” menunjukan hasil bahwa pada skor rata-rata motivasi awal peserta didik 90,41 berada pada kategori rendah, sedangkan pada motivasi akhir, yaitu 103,11 berada pada kategori sedang.
2. Kategori peningkatan (*N-Gain*) pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari” mengalami peningkatan dengan skor 0,42 yang masuk dalam kategori sedang.

3. Pengaplikasian media “Sparkol Videoscribe” pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Makassar dapat meningkatkan motivasi belajar IPA pada materi “Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari” dengan nilai t_{hitung} motivasi 12,44.
4. Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan motivasi belajar IPA peserta didik kelas VIII 1, VIII 2, dan VIII 7 di SMP Negeri 1 Makassar setelah penerapan media Sparkol Videoscribe “Studi Pada Materi Pokok Usaha dan Pesawat Sederhana dalam Kehidupan Sehari-hari” dengan nilai F_{hitung} motivasi 2,619.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Bagaskara, R.T dan Farida, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPA Dalam Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*. 09 (08).
- Edison. (2017). Peningkatan hasil belajar mahasiswa didik pgmi pada mata kuliah matematika sd/mi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe di IAI Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu*. 59-65.
- Hake, R. R. (1999). AREA-D American Education Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology. *Analyzing Change/Gain Score*.
- Hasan, A.A dan Umi, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *LISASUNA*. 9 (2)
- Jannah, M., Alex, H., dan Yushardi. 2019. Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. 8 (2).
- Juniarsih, M., Yulia., dan Siti, S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol. *Journal Of Education Research*. 4 (1).
- Kausar, Al., Salasi, R., & Mukhlis, H. (2020). Penerapan media videoscribe terhadap hasil belajar Peserta didik pada materi koordinat kartesius di SMPN 7 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa didik Pendidikan Matematika*, 62-69.
- Pamungkas, A.S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 127-135.
- Permendikbud (2018). <https://jdih.kemdikbud.go.id/siperpu/dokumen/salinan/Permendikbud%20Nomor%2035%20Tahun%202018.pdf> (diakses Tahun 2021).
- Pratama, A.P. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2 (1).
- Sudjana. (2005). *Metode Statistik*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2017). *Model Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2017). *Statistik Penelitian*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Yudha A.A., Sutrisno, & Tri. (2016). Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5 (3).
- Winastiti, D.D., Eko, S.K., & Arif, M. (2016). Peningkatan motivasi belajar fisika melalui pemanfaatan media pembelajaran animasi yang diproduksi pustekkom pada siswa kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017. *Radiasi*. 1 (1).

Received, 30 Juni 2023

Accepted, 31 Juli 2023

Sitti Zaenab Rahmansyah

Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, aktif melakukan penelitian pada bidang Pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email zaenabrahmansyah29@gmail.com

Ramlawati

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, aktif melakukan penelitian dalam bidang Pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email ramlawati@unm.ac.id

Muhammad Aqil Rusli

Dosen Program Studi Pendidikan IPA FMIPA UNM, aktif melakukan penelitian dalam bidang Pendidikan IPA, dapat dihubungi melalui email m.aqilrusli@gmail.com