

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN
SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR
DI SMK MUHAMMADIYAH 2 KUNINGAN**

Habillah Paksireja¹, Yoyo Zakaria².

¹Mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

²Dosen *Homebase* Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (STKIP Muhammadiyah Kuningan)

paksireja13@gmail.com
yoyo_ptik@upmk.ac.id

ABSTRACT

ABSTRACT Habibillah Paksireja (191223049). Development of Interactive Learning Media With Sparkol Videoscribe to Increase Student Interest in Computer and Basic Networking Subjects at SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Thesis of the Department of Information and Communication Technology, College of Teacher Training and Education, Muhammadiyah Kuningan, 2022. The main problem in this study is “Can Interactive Learning Media with Sparkol Videoscribe be a learning medium that can increase students' interest in learning in Computer and Basic Network subjects class X majoring in Computer and Network Engineering (TKJ) at SMK Muhammadiyah 2 Kuningan?”. The results of this study, feasibility and very good response by users, then this interactive learning media with sparkol videoscribe can be used as the main learning media by students.

Keywords: *Learning Media, sparkol videoscribe, Interest in Learning*

ABSTRAK

ABSTRAK Habibillah Paksireja (191223049). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Skripsi Jurusan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kuningan, 2022. Masalah pokok dalam penelitian ini adalah “Apakah Media Pembelajaran Interaktif dengan *Sparkol Videoscribe* bisa menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar siswa kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan?”. Hasil dari penelitian ini, kelayakan dan respon yang sangat baik oleh pengguna, maka media pembelajaran interaktif dengan *sparkol videoscribe* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran utama oleh siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *sparkol videoscribe*, Minat Belajar

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan seseorang. Melalui pendidikan, seseorang dapat di pandang terhormat, memiliki karir yang baik serta dapat bertingkah sesuai norma-norma yang berlaku. Pendidikan adalah

usaha sadar yang dilakukan keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan siswa agar dapat memainkan peranan dalam berbagai

lingkungan hidup secara tepat di masa yang datang.

Seiring berjalannya era digitalisasi di zaman yang semakin berkembang ini, ilmu pengetahuan dan teknologi juga semakin maju dan meningkat mengikuti arus perkembangan zaman dan mendorong upaya-upaya untuk peningkatan dan pembaharuan dalam dunia pendidikan. Manusia sebagai insan ciptaan Allah SWT. Yang di beri akal untuk berpikir. Akal dan pikiran manusia tersebut yang membuat perkembangan zaman semakin hari semakin meningkat. Semakin meningkatnya zaman modern maka semakin meningkat pula media – media pembelajaran yang digunakan.

Pendidikan tidak lain berasal dari kata didik, dimana kata didik ini memiliki arti tersendiri, yaitu peserta didik atau yang dididik. Untuk itu guru yang berperan sebagai pendidik dituntut agar mampu mengkreasikan pembelajaran melalui media dan berbagai sumber belajar yang menarik dan sesuai sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif (Sanjaya, 2013:198). Menurut Hamalik (2010:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol*.

Aplikasi *Sparkol VideoScribe* memberikan tampilan media pembelajaran sehingga lebih menarik karena di dalamnya memuat gambar, teks, animasi dan suara. Aplikasi ini banyak dimanfaatkan untuk membuat *Video* tutorial yang banyak beredar di pasaran, selain itu *Sparkol* juga sangat baik digunakan sebagai media untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan aplikasi

Sparkol ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadikan proses belajar menjadi lebih menarik untuk membantu permasalahan ini peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sparkol*. Peneliti berharap dari hasil penelitian ini dapat membantu mengatasi kendala yang dihadapi guru dalam memilih media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Sparkol VideoScribe* Untuk**

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran terbagi menjadi dua kata yang mana ialah media dan pembelajaran. Media sendiri memiliki makna sebagai segala sesuatu yang berdaya guna sebagai jembatan penyampaian pesan atau informasi. Jembatan ini di tujukan untuk mempermudah penerima pesan atau informasi dalam merespons baik itu berupa rangsangan pikiran, perasaan, minat ataupun perhatian yang diharapkan muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dewasa ini pembelajaran yang terkesan monoton menjadi salah satu pembelajaran yang tengah dikesampingkan. Karena realitanya, setiap pembelajaran yang tidak variatif atau hanya berlandas pada penyampaian verbal guru dapat merusak pencapaian tujuan pembelajaran. Alhasil tak heran jika banyak lahir kini media serta model – model pembelajaran yang didesain secara sengaja untuk menjawab kebutuhan zaman. Pada proses pembelajaran, hubungan komunikasi yang baik menjadi salah satu hal yang penting untuk di perhatikan Karena bagaimanapun disitulah titik utama dari tercapainya tujuan pembelajaran optimal. Guna menciptakan komunikasi yang baik

itulah, media pembelajaran lahir dan memberikan sumbangsih kemudahan yang sangat luar biasa bagi guru. Pengemasan materi yang dirasa selama ini sulit menjadi terasa mudah dengan penggunaan media pembelajaran. Tak lupa perlu menjadi catatan bagi guru bahwasanya media pembelajaran perlu dirancang sesuai dengan karakteristik materi pelajaran. Selain itu guru juga perlu memperhatikan karakteristik siswa untuk dapat merancang media pembelajaran yang dapat memberikan kesan yang menarik bagi siswa namun tetap dapat diterima atau digunakan oleh siswa.

B. Media Interaktif

Media Interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang bisa menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna atau yang tujuannya untuk mempermudah proses pembelajaran.

Multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan user (secara individu) sebuah tingkat control (*user control*) yang tinggi dan interaktif. Media Interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan pada sistem berbasis komputer digital yang merespon tindakan pengguna (input) dengan menyajikan konten seperti teks, grafik, animasi, video dan audio (Bambang Ela Purnama, 2013:5). Pengguna aplikasi interaktif diantaranya untuk presentasi, perekonomian, pendidikan dan lain – lain. Pengguna dapat interaktif sehingga keinginannya langsung bisa terpenuhi.

C. Sparkol VideoScribe

Sparkol VideoScribe merupakan sebuah software yang menyajikan sebuah hasil produk keluaran berupa audio visual atau video. Kemasan atas video ini ditujukan untuk memaparkan sebuah ide atau informasi secara cepat dan mudah. Selain itu memiliki segi ekonomis,

kemampuan desain yang baik pada sebuah lokasi lokasi geografi atau topik yang rumit.



Dewasa ini *Sparkol VideoScribe* kerap dijadikan sebagai sebuah perangkat pembelajaran yang mana ialah media pembelajaran. Karakteristik siswa yang cenderung mudah tertarik suatu hal baru menjadikan *Sparkol VideoScribe* sebagai salah satu bentuk inovasi pada proses pembelajaran yang “kekinian” atau sesuai dengan kebutuhan zaman. Fitur yang hadir dalam *Sparkol VideoScribe* berwujud sangat beragam. Hal ini tentunya untuk menunjang pembuatan video yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. (Abdul Wahid Zaini:2020)

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran Sparkol VideoScribe.

Berikut merupakan paparan mengenai kelebihan dan kelemahan *Sparkol VideoScribe* sebagai media pembelajaran:

Kelebihan *Sparkol VideoScribe* sesuai dengan yang dipaparkan oleh Mayer dalam Air dkk, adalah sebagai berikut:

- a) Keadaan terbaik siswa dalam proses belajar adalah ketika penggunaan kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- b) Siswa akan merasa belajar lebih baik ketika animasi dan suara disajikan secara bersamaan.
- c) Siswa akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

Sementara itu, kekurangan *Sparkol VideoScribe*, menurut Sadiman, dkk, adalah sebagai berikut:

- a) Perhatian siswa sulit dikuasai, partisipasi siswa jarang dipraktikkan.
- b) Sifat komunikasi bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c) Kurang mampu dalam menampilkan dan memfokuskan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Fitur *Sparkol Videoscribe*

- a) Memiliki ribuan gambar yang dapat dipilih, sehingga tidak perlu menggambar atau menjadi seorang seniman, dapat juga mengolahnya dengan format gambar .SVG pada aplikasi lain.
- b) Memasukan musik sebagai backsound dari *sparkol* maupun musik pilihan sendiri.
- c) Dapat mengatur durasi video yang diinginkan dengan menentukan waktu setiap objek.
- d) Dapat di publish atau dibuat pada jenis file .mp4, .wav atau membagikan langsung ke jejaring sosial seperti facebook, youtube dan sho . co

D. Minat Belajar

Hilgard Slameto (1995:57) dalam penelitian (Lestari, 2015) menyatakan “*interest is persisting tendency to pay attention to end enjoy some activity and content*”. Lebih lanjut dinyatakan bahwa minat adalah keinginan untuk melakukan suatu kegiatan dalam mencapai sesuatu tujuan. Semakin tinggi keinginan meraih harapan akan semakin kuat pula minat yang mendorong. Sesuai dengan kondisi tersebut pula kiranya guru dan orangtua memberi harapan pada anak dalam membangun cita – cita yang mampu mendukung lahirnya minat belajar.

Surya (2007:46) dalam penelitian (Lestari, 2015) menyampaikan beberapa langkah untuk meningkatkan minat belajar diantaranya dengan menggugah rasa kebutuhan anak akan pentingnya belajar. Strategi dalam menggugah tentang

kebutuhan akan belajar dapat dilakukan dengan membangun dialog dan pendekatan personal. Mengembangkan komunikasi kondusif dengan anak. Dalam konteks ini orang tua atau guru sebaiknya hadir dengan memberi dukungan dan minat untuk berada pada jalur yang tepat sebagai seorang pelajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak. Contoh perangkat keras misalnya buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Sedangkan contoh dari perangkat lunak meliputi program, model – model pembelajaran, media pembelajaran, evaluasi, dan lain–lain.

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini ialah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran komputer dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah kejuruan.

Berdasarkan produk yang dikembangkan, peneliti memilih model pengembangan media pembelajaran instruksional milik Borg & Gall dalam Puslitjaknov (2008:11) penelitian (Utomo, 2015) yang dapat disederhanakan dengan melibatkan 5 langkah utama. Penyederhanaan ini tentunya mengacu pada ketentuan pengembangan produk yang sesuai dengan langkah – langkah yang dijelaskan oleh Borg & Gall, yaitu :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan

Penelitian ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Tahap pertama adalah analisis untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Diantaranya mengenai analisis karakteristik siswa dan analisis media. Tahap analisis ini

merupakan tahapan mencari informasi dilapangan.

2. Mengembangkan produk awal

Tahap selanjutnya mengembangkan produk awal, pada tahap ini membuat rancangan produk dari hasil analisis pada tahap sebelumnya. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran komputer dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah menengah kejuruan. Dalam pengembangan produk ini akan dilibatkan beberapa pakar, yaitu pakar ahli media, dan ahli materi yang akan memvalidasi produk sehingga menjadi produk yang di harapkan.

3. Validasi ahli dan revisi

Berdasarkan pemaparan di atas muka dilakukan uji validasi oleh validator yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar, adapun langkah – langkah sebagai berikut :

- 1) Menentukan aspek penilaian yang digunakan untuk menilai produk
- 2) Menyusun instrumen penelitian produk berdasarkan aspek penilaian yang telah ditentukan.
- 3) Melaksanakan penilaian produk yang dilakukan oleh ahli.
- 4) Melakukan analisis terhadap hasil penilaian produk untuk menghasilkan produk yang menarik.
- 5) Merumuskan rekomendasi perbaikan berdasarkan hasil penilaian. Setiap validator diminta untuk memberikan penilaian kemudian dilakukan analisis data sehingga dapat diketahui kelemahan dan kekurangannya.

Validator pada pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar yaitu terdiri dari satu ahli media pembelajaran dan satu ahli materi komputer dan jaringan dasar.

4. Melakukan uji coba lapangan skala kecil

Setelah melakukan validasi dan perbaikan selanjutnya melakukan uji coba lapangan skala kecil kepada siswa. Pada tahap ini peneliti memperlihatkan video media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dasar, uji skala kecil ini dilakukan kepada 10 siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. Percobaan ini dilakukan untuk memberikan penilaian terhadap produk melalui instrument yang telah dibuat.

5. Uji Coba lapangan skala besar

Uji coba lapangan skala besar dilakukan setelah uji coba lapangan skala kecil layak digunakan maka selanjutnya melakukan uji coba lapangan skala besar. Selanjutnya untuk mengetahui minat siswa menggunakan percobaan yang dilakukan kepada siswa kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan yang berjumlah 26 orang untuk mengetahui minat siswa terhadap media pembelajaran yang telah dibuat.

Uji coba lapangan skala besar ini menggunakan uji *paired samples test* untuk melihat adanya perbedaan sebelum dan setelah pengujian media pembelajaran yang peneliti kembangkan.

1. Populasi

Populasi penelitian ini adalah siswa siswi kelas X Jurusan TKJ yang terdaftar pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan yang berjumlah 26 siswa.

No	Kelas	Jumlah
1	X TKJ	1 Kelas
Jumlah		1 Kelas

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X TKJ berjumlah 26 orang untuk dilakukan uji coba lapangan skala kecil.

No	Siswa Kelas X TKJ	Jumlah
1	Siswa Laki – laki	13 Siswa
2	Siswa Perempuan	13 Siswi
	Jumlah	26 Siswa

HASIL PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah media pembelajaran dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Interaktif *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan yang bisa diakses di channel *youtube* Habillah Paksireja.

Produk ini dibuat agar dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar dengan adanya sumber belajar yang sesuai untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa.

Media pembelajaran *sparkol videoscribe* ini diharapkan mampu digunakan sebagai inovasi sekaligus alternatif sumber belajar utama di sekolah.

2. Tampilan Produk



Berikut merupakan tampilan media pembelajaran yang sudah di upload pada *playlist channel youtube* Habillah Paksireja,

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Pengembangan media pembelajaran *sparkol videoscribe* sebagai sumber belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Muhammadiyah 2

Kuningan yang terdapat informasi materi-materi berupa video yang bisa diakses melalui *youtube* dengan nama *channel youtube* Habillah Paksireja.

Untuk mencapai tujuan itu peneliti menggunakan model pengembangan media pembelajaran instruksional milik Borg & Gall yang terdiri beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan yang diperlukan oleh para siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) SMK Muhammadiyah 2 Kuningan, membuat pengembangan media pembelajaran dengan menambahkan beberapa gambar serta transisi dan background, serta validasi ahli media guna untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang peneliti kembangkan, kemudian mengimplementasikan media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang sudah dibuat dan direvisi, dengan uji coba secara terbatas yang terdiri dari 5 orang siswa laki-laki dan 5 orang siswa perempuan.

sebelum diujikan peneliti melakukan *freetest* dalam bentuk butir-butir soal pilihan ganda untuk menguji seberapa jauh tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah diajarkan oleh guru sebelumnya, kemudian peneliti melakukan pengenalan media yang telah dibuat yakni media *sparkol videoscribe* dengan beberapa materi yang telah disusun dalam bentuk video pembelajaran kepada siswa.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan *Posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media yang telah dipaparkan. Kemudian peneliti melakukan penyebaran angket respon siswa untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah digunakan siswa.

1. Analisis kelayakan media

a. Analisis data pengujian *usability*

Data yang diperoleh dari penilaian *usability* yang terdiri dari aspek pertanyaan angket yang terdiri dari 6 pertanyaan yaitu:

- 1) Siswa dapat mengakses media dimana dan kapan saja
- 2) Media mudah dipahami

- 3) Mampu menggunakan media dalam belajar
- 4) Memahami teori dan praktek dalam proses belajar serta menghemat waktu dalam mencari materi
- 5) Media berjalan dengan baik dan mudah digunakan
- 6) Materi lengkap dan dapat dipahami

Dari hasil persentase pengujian *usability* dengan acuan dari 6 aspek pertanyaan yang telah ditentukan kemudian di dapatkan persentase keseluruhan yaitu 87,1% dan masuk dalam kategori “**Sangat Layak**”.

Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan dan di revisi kemudian di terapkan. Pada tahap ini peneliti melakukan uji produk media pembelajaran skala kecil dengan melihat respon dari siswa (pengguna materi) terhadap media pembelajaran *sparkol videoscribe* yang telah dikembangkan, uji coba ini terbatas dengan melibatkan 26 siswa, 13 orang siswa laki-laki dan 13 orang siswa perempuan.

No. Pertanyaan	SL	L	CL	KL
1	15	10	1	0
2	16	7	3	0
3	15	10	1	0
4	7	12	7	0
5	10	11	5	0
6	14	7	5	0

Setelah didapat data hasil pengujian maka dilakukan perhitungan. Hasil perhitungan skor dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

	Jumlah	Skor	Hasil
SL	77	4	308
L	57	3	171
CL	22	2	44
KL	0	1	0
Total			523

Skor total yang telah di dapat kemudian di hitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *usability*

$$\begin{aligned} \text{Index (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{523}{25 \times 6 \times 4} \times 100\% \\ &= \frac{523}{600} \times 100\% \\ &= 87,1\% \end{aligned}$$

Untuk menentukan kualitas menggunakan tabel kategori yang telah dibuat sebelumnya . Untuk kategori penilaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	21% - 40%	Kurang Layak
2	41% - 60%	Cukup Layak
3	61% - 80%	Layak
4	81% - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian *usability* dengan nilai 87,1 % masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan memenuhi aspek *usability*

2. Analisis data Uji *paired samples test*

Hasil yang diperoleh dari pengujian uji *paired samples test* untuk melihat peningkatan minat belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan acuan dari 3 aspek. Pernyataan yang telah ditentukan kemudian didapat persentase nilai signifikan (2-tailed) 0,000 < 0,05, maka hasil menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dan masuk dalam kategori “**Meningkatkan Minat Belajar**”

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba skala besar dengan memberikan soal *freetest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media yang telah di paparkan.

Berdasarkan hasil perhitungan SPSS didapatkan data sebagai berikut:

a. *Paired Samples Statistics*

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest X TKJ	70.0000	26	18.76166	3.67946
	Posttest X TKJ	88.2308	26	11.04648	2.16639

b. *Paired Samples Correlations*

	N	Correlation	Sig.
Pair 1. Preetest X TKJ & Posttest X TKJ	26	.755	.000

c. *Paired Samples Test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Pair 1. Preetest X TKJ - Posttest X TKJ	-.02321	12.06743	2.49017	-23.38937	-13.10017

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1. Preetest X TKJ - Posttest X TKJ	-.7321	25	.469

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian *Paired Samples Test* dengan nilai signifikansi (2-tailed) 0,000 <0,05 menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal (*preetest*) dengan variable akhir (*posttest*). Menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis yang peneliti lakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan, terdapat beberapa hal yang dapat peneliti simpulkan antara lain :

1. Media Pembelajaran *sparkol videoscribe* memiliki beberapa video yang dibuat berupa materi video pengenalan hardware, fungsi, sejarah komputer, dan perangkat-perangkat komputer didalamnya, media di upload melalui *youtube playlist*
2. Minat belajar siswa setelah diberikan *Preetest* kemudian diberikan media pembelajaran interaktif dengan *sparkol videoscribe* dan dilakukan pengujian *Posttest* terdapat hasil perbedaan yang signifikan sehingga media ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

SARAN

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti terhadap media pembelajaran interaktif dengan *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut:

1. Materi yang tercantum dalam media pembelajaran *sparkol videoscribe* di perbanyak kembali sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Air, & dkk. (2015). *How To Design Your Own Whiteboard Animation*. Bristol: Sparkol Books.

Air, Jon & dkk. 2014. *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heard*. Bristol, UK.: Sparkol Books

Abdul, Wahid Zaini (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup Dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Di Mi Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang.” Skripsi: Malang. UIN

Muhamad, Mashuri. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Flash Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teknik Pengambilan Gambar Di SMK Islam Annur Losari”. *Skripsi*. Kuningan. STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Dewi, N.S. (2016). “Pengembangan Media Pembelajarn Untuk *E-Learning* Berbasis *Schoology* Sebagai Suplemen Pmbelajaran Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital”. *Skripsi*. Kuningan. STKIP Muhammadiyah Kuningan

Sanjaya, Wina. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.

Sudjana, N. dan Rivai, A. (2001).*Media Pengajaran*.Bandung : C.V. Sinar Baru.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media Pembelajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*.Bandung:SinarBandungA lgesindo.

Sudjana, N. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar dan Mengajar* ,

Bandung : PT Remaja Rosdakary