



## Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Dengan Media *PowerPoint*

Yeny Martina<sup>1\*</sup>, Agus Ramdani<sup>1</sup>, Mahrus<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Pendidikan MIPA, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.7712>

Received : 20 Februari 2024

Revised : 13 Mei 2024

Accepted : 20 Mei 2024

**Abstract:** This research aims to determine the differences in students' biology learning outcomes using Sparkol Videoscribe based learning video media and Powerpoint media. The type of research used is quasi experimental. The population in this study were all class X students of High School students 1 Lembar which consisted of 6 classes with a total of 200 students. The sample was determined using purposive sampling technique. The samples used were classes X-1 and X-2, each class numbering 33 students. The research results showed that the learning outcomes of the two experimental classes had increased as seen from the post-test scores obtained, but the learning outcomes for experimental class 1 were higher than those in experiment 2 seen from the post-test average the score for experimental class 1 was 75,25 while experimental class 2 was 64,81. Normality test of pre-test and post-test data is normally distributed. In the homogeneity test, the pre-test data has a homogeneous variance, while the post-test data has a non-homogeneous variance. Hypothesis testing using the Independent sample t-test was taken based on the Equal variances not suggest value obtained a sig (2-tailed) value of  $0,016 < 0,05$ , which indicates Ho's rejection, so it can be concluded that there is a significant difference in biology learning outcomes using Sparkol videoscribe based video learning media with Powerpoint media in class X students of High School students 1 Lembar.

**Keywords:** Learning Outcomes, Sparkol Videoscribe Media, Powerpoint Media.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi siswa menggunakan media video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint*. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasy eksperimen* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 1 Lembar yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah total 200 siswa. Sampel ditentukan menggunakan teknik *Purposive sampling*. Sampel yang digunakan yaitu kelas X-1 dan X-2 dengan jumlah siswa masing-masing kelas yaitu 33 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar kedua kelas eksperimen mengalami peningkatan dilihat dari nilai *post-test* yang diperoleh, namun hasil belajar kelas eksperimen 1 lebih tinggi dari eksperimen 2 dilihat dari nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen 1 yaitu 75,25 sedangkan kelas eksperimen 2 yaitu 64,81. Uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal. Pada uji homogenitas data *pre-test* memiliki varian yang homogen sedangkan pada data *post-test* memiliki varian yang tidak homogen. Uji hipotesis menggunakan uji *Independent sample t-test* diambil berdasarkan nilai *Equal variances not assumed* diperoleh nilai *sig.(2-tailed)* yaitu  $0,016 < 0,05$  mengarahkan pada penolakan Ho, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar biologi menggunakan media video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas X SMAN 1 Lembar.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media *Sparkol Videoscribe*, Media *Powerpoint*.

Email: [yenimartina08@gmail.com](mailto:yenimartina08@gmail.com)

## Pendahuluan

Belajar merupakan sebuah proses yang terdapat di dalam dunia pendidikan dan telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Belajar dapat dipahami sebagai proses yang diorientasikan pada tujuan serta proses berbuat berdasarkan pengalaman yang telah diperoleh (Rusman, 2017).

Setiap proses pembelajaran tentunya diharapkan siswa akan mendapat hasil belajar yang maksimal. Menurut Hudhori (2023), Keberhasilan belajar disekolah dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh. Hasil belajar dapat tercapai disebabkan oleh beberapa faktor seperti keaktifan siswa, penerapan gaya belajar, motivasi belajar, kemampuan dalam memahami pembelajaran, lingkungan sekolah, guru, strategi belajar, fasilitas belajar dan lainnya.

Ramadhana dan Zuhaida (2021) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Indonesia masih tergolong rendah karena dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti karakteristik siswa dan keluarga, kemampuan membaca, motivasi belajar, minat dan strategi belajar. Kesulitan dan rasa bosan ketika belajar IPA adalah masalah yang perlu diperhatikan. Membuat proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan merupakan tugas dan kewajiban guru disekolah. Menurut Dewi *et al.* (2019), salah satu cara untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dalam meningkatkan hasil belajar adalah dengan mengubah situasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media pembelajaran dapat membuat kondisi belajar menjadi kondusif sekaligus menyenangkan.

Hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru biologi kelas X SMAN 1 Lembar, mulai tahun ajaran 2023/2024 sekolah mulai menerapkan kurikulum merdeka yang sedang diuji coba pada kelas X saja, sedangkan kelas XI dan XII masih menggunakan kurikulum 2013. Sumber belajar berupa buku paket dan LKPD. Proses penyampaian materi ajar kurang bervariasi karena dominan menggunakan media *Powerpoint* saja menyebabkan kurangnya partisipasi serta minat siswa dalam proses pembelajaran. Sekolah telah menyediakan fasilitas seperti LCD/Proyektor sehingga sebagai guru diharapkan dapat mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas pembelajaran yang ada untuk mendukung pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan dan memotivasi siswa untuk menerima materi yang disampaikan. Haryati *et al.* (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran yang digunakan sebagai sarana komunikasi non-verbal. Tidak tersedianya media pembelajaran dapat menghambat efektivitas kegiatan

belajar mengajar yang mengakibatkan hasil belajar yang kurang maksimal karena media pembelajaran berperan penting dalam mendorong partisipasi aktif siswa dengan menyediakan berbagai rangsangan dan pengalaman dalam belajar yang menarik dan interaktif.

Tammu *et al.* (2017) menyatakan bahwa biologi merupakan salah satu materi ajar yang cukup kompleks untuk dipelajari karena luasnya cakupan informasi yang ada dalam pembelajaran biologi serta berbagai konsep yang mempelajari mengenai kehidupan yang runtut dan saling berkaitan. Metode dan media penyampaian informasi yang menarik sekaligus efektif akan mempengaruhi minat serta hasil belajar siswa untuk mempelajari materi yang cukup kompleks tersebut. Berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio, media visual dan media audio visual. Media pembelajaran yang dapat digunakan dan selaras dengan materi biologi adalah media berbasis audio visual yaitu media *Sparkol videoscribe* dan media visual yaitu *Powerpoint*.

"*Sparkol videoscribe is a great for creating short whiteboard animations to explain certain concept, either by instructor or student*" (Joyce & B. White, 2015; Sulfian *et al.*, 2020). *Sparkol videoscribe* digunakan untuk membuat materi presentasi berupa video animasi yang menampilkan sebuah tangan yang bergerak sedang menulis ataupun menggambar sembari menjelaskan seperti seorang guru yang sedang menjelaskan di papan tulis. Selain menggunakan desain yang terdapat didalam aplikasi, pengguna juga dapat membuat desain animasi, grafik, dan gambar sesuai dengan keinginan kemudian memasukkannya kedalam aplikasi (Pardomuan & Limbong, 2022). Kelebihan *Sparkol videoscribe* ditinjau berdasarkan karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual yaitu dapat menggabungkan beberapa unsur media (teks, audio, dan gambar), memberikan stimulus yang baik kepada siswa, mampu memusatkan perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif. Kelebihan lain dari media ini juga yaitu menyajikan berbagai macam *template* atau desain yang menarik dan unik yang dapat dimasukkan kedalam video materi pembelajaran yang akan dibuat. (Afifah & Hidayat, 2018).

Selain media *Sparkol videoscribe*, media lain yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran adalah media *Powerpoint*. Media *Powerpoint* merupakan salah satu program aplikasi Microsoft Office yang digunakan untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Media *Powerpoint* membuat belajar menjadi mudah dan menarik karena didukung dengan tema yang beragam untuk memperindah tampilan presentasi. Untuk mencapai hasil yang diharapkan, guru dituntut untuk mampu memilih

dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Perbedaan media yang digunakan saat proses pembelajaran diduga akan memperoleh hasil belajar siswa yang berbeda (Kadarudin, 2018; Fitriatunisyah *et al.*, 2023).

## Metode

Jenis Penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu *quasi experiment* atau eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian dilakukan di SMAN 1 Lembar, Lombok Barat. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 200 orang. Sampel yang diambil dalam penelitian adalah 2 kelas yaitu kelas X-1 dan kelas X-2 dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 33 orang. Metode yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu menggunakan metode *purposive sampling*. Adapun desain atau rancangan penelitian disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1 Desain atau Rancangan Penelitian**

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Kelas Eksperimen 1	O <sub>1</sub>	X <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>
Kelas Eksperimen 2	O <sub>1</sub>	X <sub>2</sub>	O <sub>2</sub>

### Keterangan:

X<sub>1</sub> : Pembelajaran dengan media *Sparkol videoscribe*

X<sub>2</sub> : Pembelajaran dengan media *Powerpoint*

O<sub>1</sub> : Pemberian *pre-test* sebelum diberikan perlakuan

O<sub>2</sub> : Pemberian *post-test* setelah diberikan Perlakuan

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel dalam penelitian ini berdasarkan rekomendasi dari sekolah dan guru mata pelajaran. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dan *Powerpoint*, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu hasil belajar pada mata pelajaran biologi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian yaitu 1) siswa menjawab soal *pre-test* (tes kemampuan awal) untuk mengetahui pemahaman awal siswa terkait materi yang akan diajarkan, 2) siswa diberikan perlakuan/*treatment* dan, 3) siswa menjawab soal *post-test* (tes kemampuan akhir) untuk mengetahui

perbedaan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Instrumen penelitian terdiri dari lembar tes hasil belajar berupa soal *multiple choice* sebanyak 30 butir soal, media *Sparkol videoscribe* dan media *Powerpoint* yang berisi materi ajar Virus kelas X.

Uji instrumen yang terdiri dari uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus K-R 20 (Kuder Richardson). Analisis data penelitian menggunakan uji hipotesis *Independent sample t test* berbantuan IBM SPSS Versi 25. Sebelum dilakukan uji hipotesis, data terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang terdiri dari uji normalitas menggunakan uji *Komlogrov-Smirnov* yang bertujuan untuk mengetahui apakah data memiliki populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika nilai signifikansi < 0,05 maka data diasumsikan tidak berdistribusi normal dan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji statistika non-parametrik (Sutha, 2019). Uji prasyarat kedua yaitu uji homogenitas menggunakan uji *Levene* yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi memiliki varian yang sama atau tidak. Kriteria kelompok data dikatakan homogen jika nilai signifikansi > 0,05 dan dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansi < 0,05 (Pramesti, 2017). Uji hipotesis *Independent sample t test* dapat dilanjutkan jika data berdistribusi normal (syarat mutlak) dan data memiliki varian yang homogen. Uji *t* dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar berdasarkan rata-rata yang didapatkan oleh dua sampel. Kriteria pengambilan keputusan pada uji hipotesis yaitu jika nilai *sig.(2-tailed)* < 0,05 maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>o</sub> ditolak. Sedangkan jika nilai *sig.(2-tailed)* > 0,05 maka H<sub>a</sub> ditolak dan H<sub>o</sub> diterima (Winarni, 2018).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil Penelitian

Deskripsi hasil penelitian mencakup hasil uji instrumen soal (uji validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis.

### Hasil Uji Validitas Instrumen Soal

Penelitian menggunakan instrumen soal objektif berbentuk *multiple choice* sebanyak 30 butir soal dan berdasarkan hasil uji validitas diperoleh sebanyak 18 butir soal yang valid dan sebanyak 12 butir soal tidak valid yaitu soal nomor 4, 7, 8, 9, 13, 14, 16, 23, 24, 25, 26, dan 29. Soal yang tidak valid tersebut tidak dapat digunakan dalam penelitian.

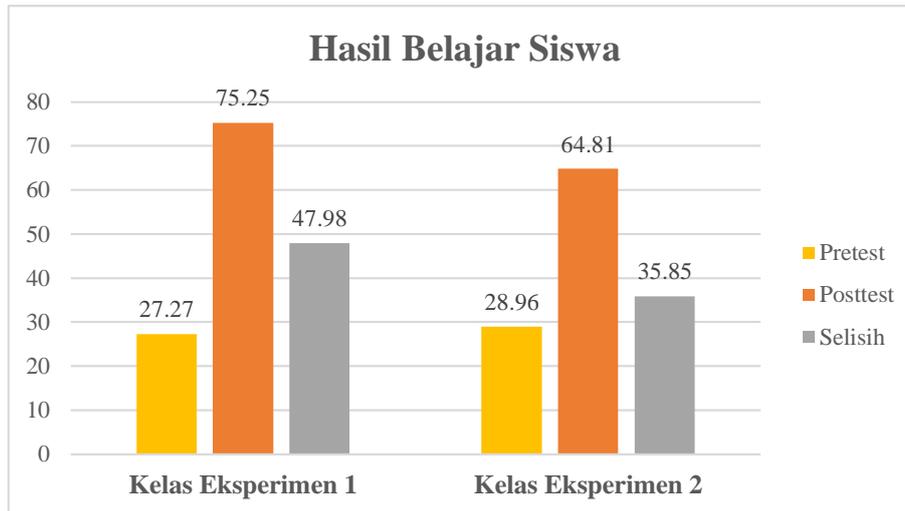
### Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal

Suatu instrumen selain dilakukan uji validitas juga harus dilakukan uji reliabilitasnya. Data dapat dikatakan reliabel jika data tersebut memang benar

dan sesuai kenyataan serta dapat memberikan hasil yang sama atau konsisten apabila digunakan untuk mengukur gejala yang sama dilain tempat. Berdasarkan hasil uji reliabilitas didapatkan 18 butir soal yang reliabel dengan kriteria reliabilitas tinggi yaitu berada antara nilai 0,60 – 0,79.

### Hasil Pre-test dan Post-test

Rangkuman data *pre-test* dan *post-test* mengenai hasil belajar hasil belajar siswa pada kelas X-1 (kelas eksperimen 1) dan kelas X-2 (kelas eksperimen 2) disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1 Diagram Perbedaan Rata-rata Hasil *Pre-test* dan *Postets* Kelas Eksperimen 1 dan Kelas Eksperimen 2

Berdasarkan data pada Gambar 1, siswa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan hasil belajar dilihat dari nilai *post-test* setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran. Pada kelas eksperimen 1 (media *Sparkol videoscribe*) hasil *pre-test* adalah 27,27 dan hasil *post-test* adalah 75,25 dengan *gain score* atau selisih adalah 48. Sedangkan pada kelas eksperimen 2 (media *Powerpoint*) hasil *pre-test* adalah 28,96 dan hasil *post-test* adalah 64,81 dengan *gain score* atau selisih adalah 36.

### Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan menggunakan rumus uji *Kolmogrov-Smirnov* berbantuan *IBM SPSS 25*. Hasil uji normalitas *pre-test* dan *posttest* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dikatakan berdistribusi normal karena nilai sig > 0,05, selengkapnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Data Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Tests of Normality				
	Kelas	Kolmogrov-Smirnov		Ket.
		N	Sig.	
<i>Pre-test</i>	Eksperimen 1	33	,200	Normal
	Eksperimen 2	33	,200	Normal
<i>Post-test</i>	Eksperimen 1	33	,085	Normal
	Eksperimen 2	33	,200	Normal

### Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji

homogenitas yang digunakan adalah uji *Levene* dengan bantuan *IBM SPSS Versi 25*. Interpretasi data dikatakan homogen jika hasil uji atau nilai *Based on Mean* > 0,05 dengan kata lain varian sama, dan

dikatakan tidak homogen jika hasil uji atau nilai *Based on Mean* < 0,05 dengan kata lain kedua varian berbeda.

Hasil uji homogenitas kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3 Data Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test***

Test of Homogeneity of Variance				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket.
<i>Pre-test</i>	1	64	,149	Homogen
<i>Post-test</i>	1	64	,006	Tidak Homogen

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Data hasil penelitian di uji hipotesis menggunakan uji *Independent sample t-test* berbantuan *IBM SPSS Versi 25*. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar biologi yang menggunakan media *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint*.

Hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas, didapatkan data hasil belajar kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 berdistribusi normal. Untuk uji homogenitas data *pre-test* kedua kelas memiliki varian yang homogen, sedangkan data *post-test* memiliki varian yang tidak homogen, sehingga nilai *sig* (2-tailed) diambil berdasarkan data *Equal variances not assumed*. Hasil uji hipotesis disajikan dalam Tabel 4.

**Tabel 4 Data Hasil Uji *Independent Sample t-test* Kelas Eksperimen 1 & Kelas Eksperimen 2**

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Perbedaan Hasil Belajar	Equal variances assumed	8.209	.006	2.487	64	.016
	Equal variances not assumed		.006	2.487	54.746	.016

Berdasarkan data pada Tabel 4 didapatkan nilai Uji *Levene* dengan *sig* adalah 0,006 < 0,05 sehingga nilai *Independent sampel t test* (*sig* 2-tailed) diambil dari nilai *Equal variances not assumed* yaitu 0,016 < 0,05 yang artinya mengarahkan pada penolakan *Ho*, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar biologi menggunakan media video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas X SMAN 1 Lembar.

Berdasarkan data hasil belajar siswa menggunakan media *Sparkol videoscribe* pada kelas eksperimen 1 (X-1) menunjukkan bahwa hasil belajar biologi siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* atau nilai sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media *Sparkol videoscribe* dan pada saat

*post-test* atau setelah diberikan perlakuan (Gambar 4.1). Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 70 pada saat *post-test*, sehingga pada kelas eksperimen 1 sebanyak 73% dari jumlah 33 siswa atau sebanyak 24 siswa yang mencapai nilai >70.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran menggunakan media *Sparkol videoscribe* dapat memicu siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam menerima materi pembelajaran karena materi yang disajikan dibuat lebih unik dan menarik ditambah dengan audio yang menjelaskan sebuah materi semakin memudahkan siswa dalam menerima informasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Yolanda *et al.* (2021), media *Sparkol videoscribe* mempunyai ciri khas sebagai media audio-visual yang mampu menggabungkan beberapa unsur seperti

tulisan, gambar, suara, animasi yang dapat merangsang agar penyampaian informasi atau materi menjadi lebih efektif, media ini juga dapat memicu kreativitas dan produktivitas siswa saat kegiatan belajar mengajar dikelas.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Powerpoint* pada kelas eksperimen 2 (X-2) dengan materi virus dan peranannya menunjukkan bahwa hasil belajar biologi siswa mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* atau nilai sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* dan pada saat *post-test* atau setelah diberikan perlakuan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu nilai 70 pada saat *post-test*, sehingga pada kelas eksperimen 2 sebanyak 52% dari jumlah 33 siswa atau sebanyak 17 siswa yang mencapai nilai >70.

Media *Powerpoint* memiliki pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Menurut Bahar *et al.* (2018), dengan menggunakan media *Powerpoint* sebagai sumber belajar diharapkan pembelajaran menjadi lebih kontekstual yang akan berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar. *Powerpoint* merupakan salah satu program yang dibuat untuk menampilkan multimedia yang menarik, murah, serta mudah dalam pembuatan dan penggunaannya.

Penggunaan media pembelajaran yang berbeda tentunya akan memberikan hasil belajar yang berbeda pula. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar biologi siswa menggunakan media *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint*. Uji hipotesis dihitung berdasarkan nilai *post-test* kedua kelas eksperimen. Hal ini merujuk pada Tabel 4.7 hasil uji hipotesis nilai *post-test* kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 menggunakan uji *Independent Sampke t-test* bahwa nilai *sig 2-tailed* yang diambil dari nilai *Equal variances not assumed* adalah  $0,016 < 0,05$  yang artinya mengarahkan pada penolakan  $H_0$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar biologi menggunakan media video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas X SMAN 1 Lembar.

Hasil belajar atau nilai siswa pada saat *post-test* berbeda dengan nilai *pre-test*. Maka dapat dinyatakan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan yang artinya kedua media pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar kelas eksperimen 1 yang diberi pembelajaran menggunakan media *Sparkol videoscribe* lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen 2 dengan pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* (Gambar 1).

Kelebihan yang dimiliki oleh media *Sparkol videoscribe* dan *Powerpoint* terletak pada desain media yang memiliki penyajian materi dengan didukung animasi gambar dan warna yang menarik. Namun terdapat kelebihan yang membuat media *Sparkol videoscribe* lebih unggul dibanding media *Powerpoint* sebagaimana yang dikemukakan oleh Afifah & Hidayat (2018) bahwa selain memiliki animasi yang dapat menggabungkan suara dan gambar yang bergerak, kelebihan lain dari media *Sparkol videoscribe* adalah media pembelajaran ini dapat dilakukan pengulangan artinya siswa yang masih kurang memahami materi ketika proses pembelajaran di kelas dapat mengulang materi dengan belajar secara mandiri di rumah karena video pembelajaran yang ditayangkan dapat diakses dengan mudah oleh siswa serta isi dan penjelasan materi sama dengan yang ditampilkan di kelas sehingga informasi atau materi yang disampaikan lebih cepat dipahami dan diingat. Sedangkan media *Powerpoint* hanya berisikan *point* atau inti dari materi yang dipelajari.

Jika dikaitkan dengan pengalaman yang didapatkan, siswa yang belajar menggunakan media *Sparkol videoscribe* memperoleh pengalaman belajar yang berbeda dari sebelumnya. Karena berdasarkan hasil observasi, media *Sparkol videoscribe* belum pernah digunakan di sekolah tersebut berbeda dengan media *Powerpoint* yang sering digunakan oleh siswa dan guru. Media *Sparkol videoscribe* dapat merangsang motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran karena dari awal pembelajaran sudah disuguhkan atau disajikan rangsangan dengan video animasi yang berbeda dan menarik. Proses penerimaan siswa terhadap materi pelajaran dengan media *Sparkol videoscribe* akan lebih berkesan sehingga dapat memicu antusias siswa dan mengurangi rasa jenuh saat belajar di kelas yang kemudian akan berpengaruh pada hasil belajar yang diinginkan.

Selain memiliki kelebihan, setiap media pembelajaran juga tentunya memiliki keterbatasan atau kelemahan. Pada media *Sparkol videoscribe*, beberapa kelemahannya antara lain 1) memerlukan waktu yang sedikit lebih lama dalam proses pembuatannya, dan 2) *videoscribe* merupakan video berbasis *online* sehingga dalam pembuatan materi *author* harus terhubung ke internet yang tentunya akan memerlukan sedikit biaya tambahan dibandingkan dengan media *Powerpoint*. Sedangkan pada media *Powerpoint* kelemahan yang dimiliki menurut Kamil (2018) adalah, 1) tidak semua materi dapat disajikan menggunakan media *Powerpoint*, 2) membutuhkan keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide dalam media ini agar mudah dicerna oleh pembaca, 3) memerlukan persiapan teknik-teknik jika ingin menyajikan animasi yang kompleks.

Hasil Penelitian ini serupa dengan penelitian yang telah dilaporkan oleh Dewi *et al.* (2019) dan Nafizah *et al.* (2021), bahwa penggunaan media *Sparkol videoscribe* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan media *Powerpoint*. Kemudian hasil penelitian yang dilaporkan oleh Wahdini *et al.* (2022), bahwa hasil belajar siswa menggunakan media video animasi lebih baik daripada menggunakan media *Powerpoint*.

Rendahnya hasil belajar kelas eksperimen 2 yang menggunakan media *Powerpoint* jika dibandingkan dengan kelas eksperimen 1 disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut yaitu 1) kurangnya antusias siswa selama proses pembelajaran berlangsung, 2) materi yang terdapat pada *slide Powerpoint* kurang efisien untuk dilakukan pengulangan karena materi yang terdapat pada *slide* hanya mencakup *point* atau intinya saja sehingga diperlukan usaha lebih untuk mencari penjelasan lebih rinci pada buku paket atau *internet* hal tersebut bagi sebagian siswa dapat mengurangi minat dan motivasinya untuk mempelajari kembali materi yang telah diberikan sebelumnya, namun bagi sebagian siswa yang memiliki karakteristik dengan rasa ingin tahu yang mendalam media *Powerpoint* ini akan menjadi media yang tepat untuk merangsang siswa untuk mendapat pengetahuan lebih terkait materi tersebut, 3) dan guru tidak dapat mengontrol setiap siswa dalam belajar karena keterbatasan waktu belajar di kelas, jumlah siswa yang banyak dan juga setiap siswa memiliki karakteristik serta kemampuan daya tangkap yang berbeda-beda.

Berdasarkan pemaparan di atas dengan melihat hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint*, namun secara klasikal kelas dengan media *Sparkol videoscribe* memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan ketuntasan klasikal kelas dengan media *Powerpoint*. Kedua media tersebut dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran akan tetapi agar lebih efektif, pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan dipelajari sehingga mempermudah guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Rusman, 2011; Arigiyati *et al.*, (2021), menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berhasil jika siswa diarahkan untuk memanfaatkan semua alat indranya. Semakin banyak indera yang digunakan saat menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dapat dimengerti, dipahami dan tersimpan dalam ingatan.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar biologi menggunakan media video pembelajaran berbasis *Sparkol videoscribe* dengan media *Powerpoint* pada siswa kelas X SMAN 1 Lembar.

## Referensi

- Afifah, N., & Hidayat, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*. 2(3), 189-200.
- Arigiyati, T, A., Kusumaningrum, B., & Kuncoro, K, S. (2021). Pemanfaatan Videoscribe Dalam Peningkatan Kompetensi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(1), 1-9.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bahar, I., Syamsiah., & Bahri, S. (2018). Penggunaan Media Powerpoint dan Animasi terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Makassar. *Jurnal Celebes Biodeversitas*. 2(1), 1-8.
- Dewi, C, S., Suprpto. P. K., & Badriah, L. (2019). Peranan Media Sparkol VideoScribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 4(2), 93-100.
- Fitratunisyah., Muhlis., Khairuddin., & Ramdani, A. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Video dan Media PowerPoint dalam Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) di Kelas X MIPA SMA Negeri 4 Kota Bima Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Imilah Profesi Pendidikan*. 8(3), 1654-1663.
- Haryati, T, E., Handayani, B, S., & Lestari, T, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Articulate Storyline 3* Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Classroom Action Reseach*. 6(2), 295-302.
- Hudhori, M. (2023). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Teks Biografi. *Journal of Classroom Action Reseach*. 5(1), 277-283.
- Kamil, P, M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Powerpoint dan Media Torso. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 3(2), 64-68.

- Nafizah, S. D., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Videoscribe Materi Pencemaran Lingkungan terhadap Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. 5(1), 1-10.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 1(1), 128-135.
- Pardomuan, G. N., & Limbong, A. (2022). *Pengantar Aplikasi Komputer*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN).
- Ramadha, I. E., & Zuhaida, A. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dengan Media *Flash Card*. *Journal of Classroom Action Research*. 3(2), 46-52.
- Sulfian, S., Muhiddin, M., & Ristiana, E. (2020). The Effect of Scribe Video Media on Students' Interest and Learning Outcomes on Human Digestive Organs Material in Class V of SDKE 32 UKKE'E Soppeng Regency. *Jurnal Dikdas*. 8(1), 57-69.
- Sutha, D. W. (2019). *Buku Ajar Biostatistika*. Malang: Media Nusa Creative.
- Tammu, R. M. (2017). Keterkaitan Metode dan Media Bervariasi Dengan Minat Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan (Teori dan Praktik)*. 2(1), 134-142.
- Wahdini, F. I., Sesmiarni, Z., Aprison, W., & Melani, M. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi dengan Menggunakan Powerpoint pada Mata Pelajaran Fikih di MIS Baitul Hasanah Muara Bungo. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(1), 561-572.
- Winarni, E. W. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yolanda, S. B., Mahardika, I. K., & Wicaksono, I. (2021). Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 9(2), 189-203.