

Penerapan Media Pembelajaran Animasi menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Enrekang

Mita Margama Sudarji¹, Zulhajji², Sanatang³, Sugeng A. Karim⁴, Udin Sidik Sidin⁵
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar^{1,2,3,4,5}

*Email: mitamargama00@gmail.com¹; zulhajji@unm.ac.id²; sanatang@unm.ac.id³; sugengakarim@yahoo.com⁴; udin.sidik.sidin@unm.ac.id⁵

Diterima: 25-05-2026 | Disetujui: 02-06-2026 | Diterbitkan: 04-06-2026

ABSTRACT

This study aims to determine the improvement in learning outcomes of 11th-grade students, particularly in the Information and Communication Technology subject at SMA Negeri 1 Enrekang, following the implementation of Sparkol Videoscribe as a learning medium. This research employs Classroom Action Research (CAR) with data collection techniques including observation, documentation, and testing. The research sample consists of 33 students. The implementation of Sparkol Videoscribe media was used as a supplementary learning tool over two learning cycles, each consisting of three meetings. Based on observations, in the first cycle: 11 students were active in the first meeting, 19 in the second meeting, and 25 in the third meeting. In the second cycle: 14 students were active in the first meeting, 23 in the second meeting, and 25 in the third meeting. The results indicate that the use of Sparkol Videoscribe in the teaching of Information and Communication Technology falls under the "very good" category, with 27 students (82%) passing the post-test. Student responses to the use of animated learning media through Sparkol Videoscribe show that students became more active in asking and answering questions, as well as more engaged during teacher-led evaluations.

Keywords: Learning media, learning outcomes, Sparkol Videoscribe

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas XI, khususnya dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMA Negeri 1 Enrekang setelah menerapkan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi dan teknik tes. Sampel penelitian terdiri dari 33 orang. Implementasi media *Sparkol Videoscribe* dalam penelitian ini dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan selama II siklus pembelajaran yang terdiri dari 3 pertemuan. Berdasarkan observasi peneliti mencatat bahwa pada pertemuan pertama siklus I terdapat 11 siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, pertemuan kedua terdapat 19 siswa yang aktif dalam proses pembelajaran, dan pertemuan ketiga terdapat 25 siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, di siklus II pertemuan pertama terdapat 14 siswa yang aktif dalam pembelajaran, pertemuan kedua terdapat 23 siswa yang aktif dalam pembelajaran, dan pertemuan ketiga sebanyak 25 siswa aktif dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi berada pada kategori baik sekali yaitu dengan jumlah siswa yang lulus pada *posttest* sebanyak 27 orang (82%). Tanggapan siswa saat penerapan media pembelajaran animasi menggunakan *Sparkol Videoscribe* adalah siswa menjadi aktif dalam bertanya dan menjawab, serta siswa lebih aktif dalam kegiatan evaluasi yang dilakukan guru.

Kata kunci: Media pembelajaran, hasil belajar, sparkol videoscribe

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Sudarji, M. M. ., Zuhajji, Z., Sanatang, S., Karim, S. A. ., & Sidin, U. S. . (2026). Penerapan Media Pembelajaran Animasi menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Enrekang. *Educational Journal*, 1(4), 1576-1593. <https://doi.org/10.63822/873pvz44>

PENDAHULUAN

Dalam UU No. 23 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Pendidikan merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam kehidupan yang tentunya memiliki fungsi dan tujuan yang jelas.

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan dari pendidikan nasional juga perlu mendukung adanya teknologi yang terus berkembang dari waktu ke waktu. Penggunaan teknologi dalam pendidikan nasional menjadi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan inklusivitas sistem pendidikan. Salah satu mata pelajaran yang mendukung tujuan nasional dengan perkembangan teknologi adalah mata pelajaran Teknologi, Informasi dan Komunikasi (TIK).

Mata pelajaran TIK menjadi semakin penting dalam kurikulum pendidikan karena mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja modern. Namun, dalam beberapa kondisi, guru Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) biasanya masih menggunakan media konvensional (papan tulis), namun tidak semua materi dapat disajikan dengan menggunakan papan tulis. Dalam media pembelajaran dengan menggunakan papan tulis, materi hanya disampaikan melalui narasi dan penjelasan verbal langsung, setelah itu siswa dibimbing ke soal- soal latihan setelah spesifikasi soal model tertulis dan hasilnya didiskusikan bersama.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Enrekang, ditemukan beberapa masalah, yaitu guru di sekolah ini masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu media papan tulis (WhiteBoard). SMA Negeri 1 Enrekang menjadi tempat penelitian dikarenakan sekolah tersebut masih menggunakan pembelajaran konvensional, di mana mempengaruhi minat belajar siswa dalam pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, proses belajar mengajar di kelas hanya sebatas kegiatan guru, sehingga siswa menjadi pasif, kurang semangat dalam belajar mengajar, dan cenderung mengantuk pada saat pembelajaran berlangsung. Kegiatan belajar mengajar, interaksinya bersifat satu arah, hanya dari guru (teacher- centered learning). Penggunaan media yang monoton tersebut dapat mengakibatkan paradigma pengajaran masih dipertahankan dan belum diterjemahkan ke dalam paradigma belajar siswa. Sebagai solusi dari permasalahan di atas, maka dapat diimplementasikan media pembelajaran Sparkol Videoscribe yang merupakan salah satu inovasi baru dalam mengubah pembelajaran konvensional yang telah terlaksana saat ini menjadi pembelajaran yang lebih efektif dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

Sparkol Vidioscribe adalah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun dalam sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, Sparkol Vidioscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang sesuai dengan yang kita harapkan, sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Saat ini, perkembangan teknologi informasi sudah berkembang pesat. Selain mengembangkan alat teknis, banyak perangkat lunak juga dikembangkan, termasuk perangkat lunak Sparkol Vidioscribe. Sparkol

Videoscribe adalah aplikasi untuk membuat video dengan animasi yang ditulis tangan. Aplikasi ini memiliki banyak animasi yang keren dan unik, yang dapat membuat siswa lebih senang dan membuat kegiatan belajar mengajar mereka menjadi lebih menyenangkan. Pembuatan sparkol videoscribe juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan peserta didik dalam membuat media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe. Tidak hanya itu, software ini juga dapat digunakan sebagai sarana promosi, presentasi bisnis online, dan kegiatan lainnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penelitian yang berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi Sparkol Vidioscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran T Kelas XI Di SMA Negeri 1 Enrekang bertujuan untuk mengangkat temuan penelitian tentang isu-isu dalam pendidikan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Menurut Azwar (2015), penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan pada data-data numerik (angka) yang diolah dengan metode statistika. Menurut Surbana dan Surdrajat, penelitian kuantitatif ditinjau dari segi tujuan digunakan untuk menguji suatu teori, menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, serta untuk menunjukkan hubungan antar variabel dan pola yang sifatnya mengembangkan konsep, pemahaman, atau mendeskripsikan banyak hal. Definisi penelitian kuantitatif menurut pakar Creswell menyatakan bahwa penelitian kuantitatif merupakan pendekatan untuk menguji teori objektif dengan meneliti hubungan antar variabel. Variabel ini pada gilirannya dapat diukur dengan menggunakan prosedur statistik.

Penelitian kuantitatif ini menggunakan pendekatan tindakan kelas (Classroom Action Research), yang bertujuan untuk memperbaiki mutu praktik pembelajaran. Adapun pendekatan tindakan ini dibagi menjadi dua siklus, setiap siklus terdiri atas tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian dilakukan dengan menggunakan media Sparkol Videoscribe sebagai solusi dari pembelajaran konvensional agar lebih menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angka-angka yang dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik deskriptif.

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Enrekang yang berlokasi di Cakke, Tanete, Kecamatan Anggeraja, Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan penelitian dimulai pada bulan Oktober sampai dengan Desember tahun 2024.

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Enrekang tahun ajaran 2023/2024 yang mengikuti mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dengan jumlah 33 siswa. Karena jumlah populasi relatif kecil, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik ini merupakan bagian dari non-probability sampling, yaitu teknik pengambilan sampel dimana seluruh populasi dijadikan sampel (Sugiyono, 2018:124).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan

tes:

- Observasi, dilakukan untuk mengetahui keterlibatan dan aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya.
- Dokumentasi, digunakan untuk memperoleh data berupa foto kegiatan pembelajaran, daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian.
- Tes, digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media Sparkol Videoscribe. Tes yang digunakan berupa pre-test dan post-test.

Demikian bagian metode penelitian ini dirancang untuk menggambarkan secara sistematis proses dan strategi yang digunakan dalam penelitian guna mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Siklus I

a) Pertemuan 1

Pada akhir pembelajaran, guru menjelaskan, mengoreksi dan melengkapi proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait dengan materi yang diajarkan pada Siklus 1 yaitu tentang logika dan operasi perhitungan data.

Tabel 1 Analisis Perolehan Nilai *Pretest* Pertemuan 1 Siklus 1

Jumlah Nilai Total	2096
Nilai Terendah	48
Nilai Tertinggi	90
Rata-Rata (mean)	63,52
Median	61
Modus	61
Standar Deviasi	10.7
Jumlah Siswa Tidak Lulus	27
Jumlah Siswa Lulus	6
Persentase Kelulusan	18,18%

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

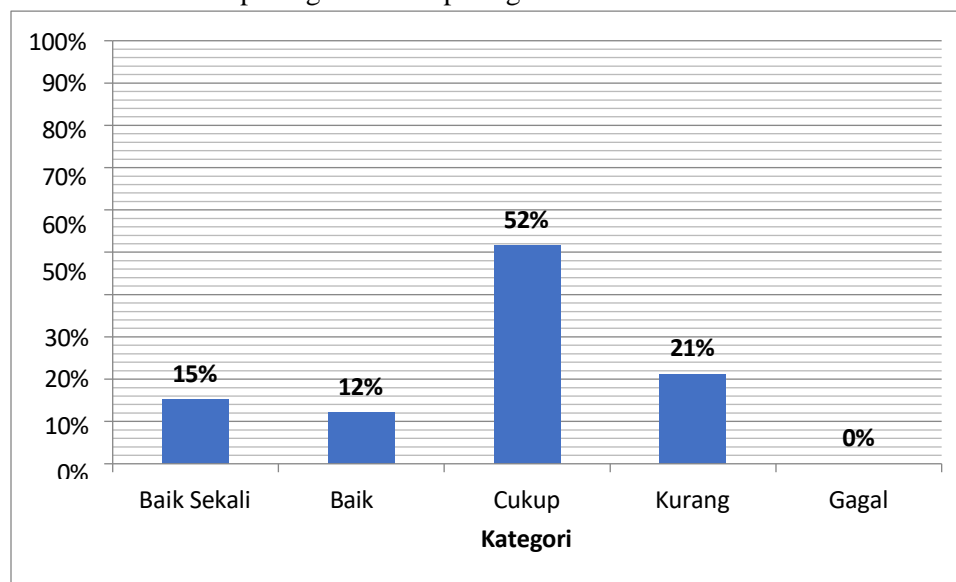
Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa dari 33 siswa pada pretest, jumlah siswa yang lulus berjumlah 6 orang dengan persentase 18,18%. Siswa yang tidak lulus berjumlah 27 orang dengan persentase 81,81%. Dengan nilai rata-rata kelas 63,52. Jadi kelulusan belajar siswa secara klasikal pada tes awal (Pre-Test) adalah 18,18%. Berikut ini distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada Pretest.

Tabel 2 Analisis Distribusi Frekuensi Pertemuan 1 Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80 – 100	Baik Sekali	5	15
66 – 79	Baik	4	12
56 – 65	Cukup	17	52
40 – 55	Kurang	7	21
30 – 39	Gagal	0	0
Total		33	100

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Berdasarkan tabel 4.2, maka diperoleh bahwa untuk kategori ketuntasan hasil belajar yang paling banyak diperoleh oleh siswa pada pertemuan 1 siklus 1 ini adalah kategori cukup sebesar 52% dengan interval skor 56 – 65. Hal ini dapat digambarkan pada gambar berikut



Gambar 1 Diagram Analisis Kategori Ketuntasan Belajar Siswa Pertemuan 1 Siklus I

b) Pertemuan 3

Berikut adalah hasil analisis pertemuan 2 dengan instrumen tes yang menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 3 Analisis Hasil Postest Pertemuan 3 Siklus I

Jumlah Nilai Total	2397
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	95
Rata-Rata (mean)	72.7

Median	68
Modus	65
Standar Deviasi	10.2
Jumlah Siswa Tidak Lulus	20
Jumlah Siswa Lulus	13
Persentase Kelulusan	39,4%

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

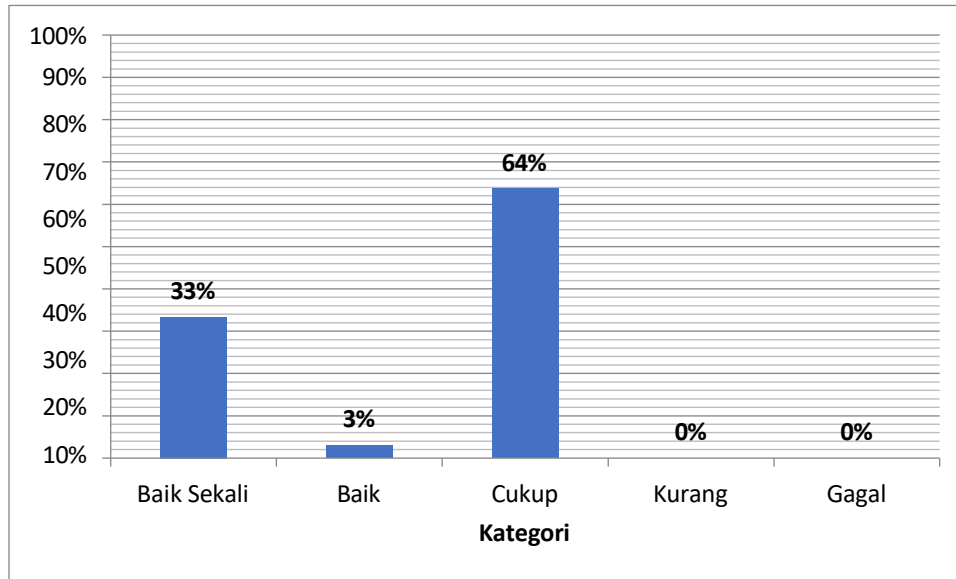
Berdasarkan Tabel 3 menunjukkan bahwa dari 33 siswa pada posttest, jumlah siswa yang lulus berjumlah 13 orang dengan persentase 39,4%. Siswa yang tidak lulus berjumlah 20 orang dengan persentase 60,6%. Dengan nilai rata-rata kelas 72,7. Jadi kelulusan belajar siswa secara klasikal pada tes akhir (Post-Test) adalah 39,4%. Berikut ini distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada Posttest.

Tabel 4 Analisis Distribusi Frekuensi Pertemuan 3 Siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80 – 100	Baik Sekali	11	33
66 – 79	Baik	1	3
56 – 65	Cukup	21	64
40 – 55	Kurang	0	0
30 – 39	Gagal	0	0
Total		33	100

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Berdasarkan tabel .4, maka diperoleh bahwa untuk kategori ketuntasan hasil belajar yang paling banyak diperoleh oleh siswa pada pertemuan 3 siklus 1 ini adalah kategori cukup sebesar 64% dengan interval skor 56 – 65. Hal ini dapat digambarkan pada gambar berikut



Gambar 2 Diagram Analisis Kategori Ketuntasan Belajar Siswa Pertemuan 3 Siklus I

a. Refleksi Siklus I

Pada siklus pertama terlihat bahwa siswa sudah mampu memahami materi Logika dan Operasi Perhitungan Data, namun masih ada siswa yang belum mencapai hasil yang diharapkan. Selama pelaksanaan siklus pertama peneliti melakukan pengamatan serta menganalisa hasil pembelajaran format dokumen pengolah kata dan diperoleh dari hasil yang masih kurang baik peneliti dan siswa.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada akhir pembelajaran, dapat disimpulkan sebagai refleksi bahwa guru dalam proses pembelajaran dengan animasi berbantuan *Sparkol Videoscribe* belum maksimal dalam penerapannya. Oleh karena itu, praktis tindakan Siklus I dilanjutkan ke Siklus II agar pembelajaran berlangsung secara optimal.

Tabel 5 Perbandingan Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siklus I

Pertemuan	Penilaian	Siswa Lulus	Siswa Tidak Lulus	Persentase (%)	Mean
Pertemuan I	<i>Pretest</i>	6	27	18,18	51,1
Pertemuan III	<i>Posttest</i>	13	20	39,4	72,7

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Tabel 5 menunjukkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, tampak bahwa dari pertemuan 1 ke pertemuan 3 terjadi peningkatan yang dapat dilihat dari jumlah siswa lulus yaitu yang mulanya berjumlah 6 dan bertambah menjadi 13 siswa. Hasil lainnya juga dapat dilihat dari mean yang mulanya sebesar 51,1 bertambah menjadi 72,7.

b. Analisis Hasil Observasi Siklus I
Tabel 6 Hasil Observasi Aktivasi Belajar Siswa Pada Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		n	%	n	%	n	%
A. Pendahuluan (Kegiatan Awal)							
1	Siswa yang hadir dalam proses pembelajaran	33	100	33	100	33	100
2	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	20	61	24	73	25	76
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan atau arahan dari guru	17	52	20	61	24	73
B. Kegiatan Inti Pembelajaran							
4	Siswa berinteraksi positif di dalam pembelajaran	11	33	29	88	32	97
5	Siswa merumuskan pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari	4	12	7	21	16	48
6	Siswa mengumpulkan data melalui kegiatan percobaan untuk memecahkan masalah	7	21	8	24	13	39
7	Siswa yang berani mengemukakan pendapat untuk memberikan kesimpulan	3	9	9	27	20	61
8	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau temannya	4	12	18	55	27	82
9	Siswa yang mendengarkan kesimpulan dari pembelajaran dari guru	6	18	26	79	29	88
C. Penutup							
10	Siswa mengikuti kegiatan evaluasi yang diberikan oleh guru	8	24	19	58	28	85
Rata-rata		33,3%		58,3%		74,9%	

Sumber : Hasil Olah Data 2025

Data peningkatan siswa dalam pembelajaran dapat diperoleh melalui observasi selama proses

pembelajaran yang dilaksanakan dalam setiap siklus. Berdasarkan Tabel 4.6 dapat disimpulkan bahwa dari 33 siswa, rata-rata siswa yang aktif dalam proses pembelajaran pertemuan 1 sebanyak 33,3%, pertemuan 2 sebanyak 58,3% dan pertemuan 3 sebanyak 74,9%.

2. Siklus II

a) Pertemuan 1

Pada akhir pembelajaran, guru menjelaskan, mengoreksi dan melengkapi proses pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa terkait dengan materi yang diajarkan pada Siklus II yaitu tentang logika dan operasi perhitungan data.

Tabel 7 Analisis Perolehan Nilai *Pretest* Pertemuan 1 Siklus II

Jumlah Nilai Total	2322
Nilai Terendah	55
Nilai Tertinggi	88
Rata-Rata (mean)	70,37
Median	71
Modus	63
Standar Deviasi	9.3
Jumlah Siswa Tidak Lulus	20
Jumlah Siswa Lulus	13
Persentase Kelulusan	39,4%

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Berdasarkan Tabel 7 menunjukkan bahwa dari 33 siswa pada pretest, jumlah siswa yang lulus berjumlah 13 orang dengan persentase 39,4%. Siswa yang tidak lulus berjumlah 20 orang dengan persentase 60,6%. Dengan nilai rata-rata kelas 70,37. Jadi kelulusan belajar siswa secara klasikal pada tes awal (Pre-Test) adalah 39,4%. Berikut ini distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada Pretest.

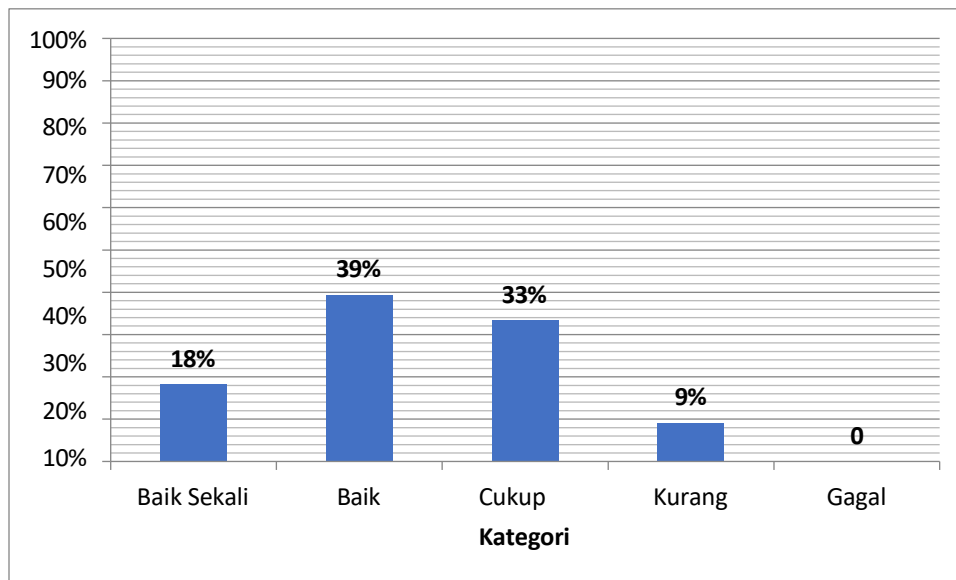
Tabel 8 Analisis Distribusi Frekuensi Pertemuan 1 Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80 – 100	Baik Sekali	6	18
66 – 79	Baik	13	39
56 – 65	Cukup	11	33
40 – 55	Kurang	3	9
30 – 39	Gagal	0	0
Total		33	100

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Berdasarkan tabel 8, maka diperoleh bahwa untuk kategori ketuntasan hasil belajar yang paling

banyak diperoleh oleh siswa pada pertemuan 1 siklus II ini adalah kategori baik sebesar 39% dengan interval skor 66 – 79. Hal ini dapat digambarkan pada gambar berikut



Gambar 3 Diagram Analisis Kategori Ketuntasan Belajar Siswa Pertemuan 1 Siklus II

a) Pertemuan 3

Dalam kegiatan tahap akhir pembelajaran, guru membimbing siswa untuk menarik kesimpulan dari materi yang telah diajarkan selama pembelajaran berlangsung. Berikut adalah hasil analisis pertemuan 3 dengan instrumen tes yang menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 9 Analisis Hasil Postest Pertemuan 3 Siklus II

Jumlah Nilai Total	2704
Nilai Terendah	65
Nilai Tertinggi	100
Rata-Rata (mean)	82
Median	83
Modus	65
Standar Deviasi	9,5
Jumlah Siswa Tidak Lulus	6
Jumlah Siswa Lulus	27
Persentase Kelulusan	82%

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Berdasarkan Tabel 9 menunjukkan bahwa dari 33 siswa pada posttest, jumlah siswa yang lulus berjumlah 27 orang dengan persentase 82%. Siswa yang tidak lulus berjumlah 6 orang dengan persentase

18%. Dengan nilai rata-rata kelas

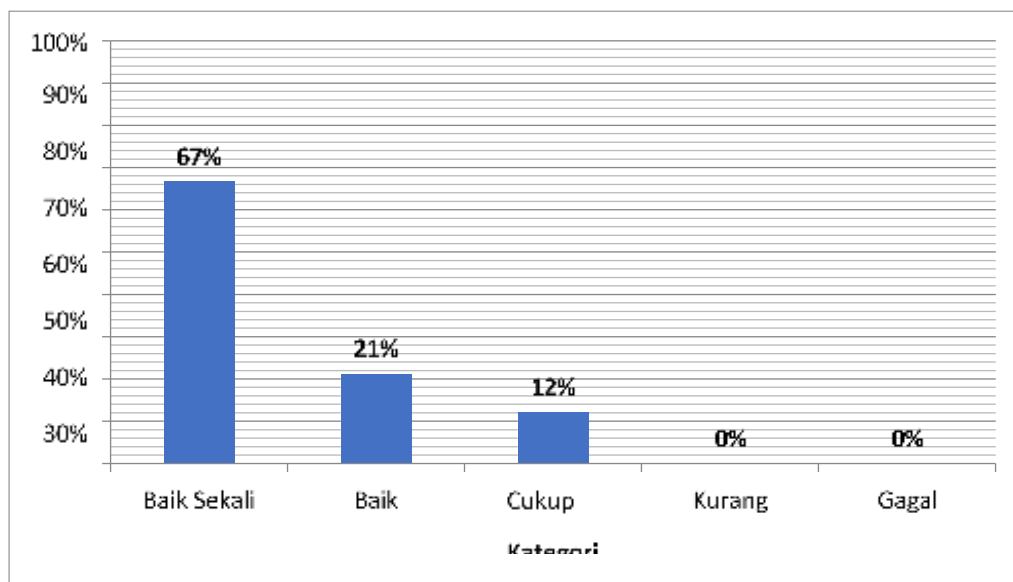
82. Jadi kelulusan belajar siswa secara klasikal pada tes akhir (Post-Test) adalah 82%. Berikut ini distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada Posttest.

Tabel 10 Analisis Distribusi Frekuensi Pertemuan 3 Siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
80 – 100	Baik Sekali	22	67
66 – 79	Baik	7	21
56 – 65	Cukup	4	12
40 – 55	Kurang	0	0
30 – 39	Gagal	0	0
Total		33	100

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Berasarkan tabel 10, maka diperoleh bahwa untuk kategori ketuntasan hasil belajar yang paling banyak diperoleh oleh siswa pada pertemuan 3 siklus II ini adalah kategori baik sekali sebesar 67% dengan interval skor 80 – 100. Hal ini dapat digambarkan pada gambar berikut



Gambar 4 Diagram Analisis Kategori Ketuntasan Belajar Siswa Pertemuan 3 Siklus II

a. Refleksi Siklus II

Pada siklus kedua menunjukkan bahwa siswa telah mampu memahami materi Logika dan Operasi Perhitungan Data, dan sebagian besar siswa telah mencapai hasil yang diharapkan. Selama tindakan siklus kedua peneliti melakukan observasi dan menganalisis hasil belajar komunikasi data yaitu diperoleh hasil yang baik sesuai kemampuan peneliti terhadap siswa.

Penerapan Media Pembelajaran Animasi menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Enrekang

(Sudarji, et al.)

Berdasarkan beberapa kategori di atas, sudah dapat menunjukkan bahwa secara keseluruhan telah terjadi peningkatan dalam proses pembelajaran, maka diputuskan untuk mengakhiri tindakan penelitian ini.

Tabel 11 Perbandingan Peningkatan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siklus II

Pertemuan	Penilaian	Siswa Lulus	Siswa Tidak Lulus	Persentase (%)	Mean
Pertemuan I	<i>Pretest</i>	13	20	39,4	70,37
Pertemuan III	<i>Posttest</i>	27	6	82	82

Sumber : Hasil Olah Data, 2025

Tabel 11 menunjukkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, tampak bahwa dari pertemuan 1 ke pertemuan 3 terjadi peningkatan yang dapat dilihat dari jumlah siswa lulus yaitu yang mulanya berjumlah 13 dan bertambah menjadi 27 siswa. Hasil lainnya juga dapat dilihat dari mean yang mulanya sebesar 70,37 bertambah menjadi 82.

Analisis Hasil Observasi Siklus II

Tabel 12 Hasil Observasi Aktivasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3	
		n	%	n	%	n	%
A. Pendahuluan (Kegiatan Awal)							
1	Siswa yang hadir dalam proses pembelajaran	33	100	33	100	33	100
2	Siswa menyimak tujuan pembelajaran yang akan dicapai	28	46	30	91	33	100
3	Siswa yang memperhatikan penjelasan atau arahan dari guru	21	64	26	79	29	88
B. Kegiatan Inti Pembelajaran							
4	Siswa berinteraksi positif di dalam pembelajaran	15	46	20	61	32	97
5	Siswa merumuskan pertanyaan mengenai materi yang akan dipelajari	13	39	15	45	16	48
6	Siswa mengumpulkan data melalui kegiatan percobaan untuk memecahkan masalah	10	30	19	58	23	70

7	Siswa yang berani mengemukakan pendapat untuk memberikan kesimpulan	9	27	19	70	28	85
8	Siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau temannya	10	30	18	55	27	82
9	Siswa yang mendengarkan kesimpulan dari pembelajaran dari guru	11	33	26	79	29	88
C. Penutup							
10	Siswa mengikuti kegiatan evaluasi yang diberikan oleh guru	8	24	19	58	28	85
Rata-rata		41,7%		69,6%		76,6%	

Sumber : Hasil Olah Data 2025

Data peningkatan siswa dalam pembelajaran dapat diperoleh melalui observasi selama proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam setiap siklus.

Berdasarkan Tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa dari 33 siswa, rata-rata siswa yang aktif dalam proses pembelajaran pertemuan 1 sebanyak 41,7%, pertemuan 2 sebanyak 69,6% dan pertemuan 3 sebanyak 76,6%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media pembelajaran animasi berbantuan Sparkol Videoscribe menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi logika dan operasi perhitungan data. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, yakni Siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing siklus terdiri dari beberapa tahapan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, hingga refleksi. Penelitian dihentikan pada Siklus II karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan berhasil tercapai, sehingga tidak diperlukan tindakan lanjutan. Pada tahap awal sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan pretest terhadap siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman awal serta kebutuhan belajar siswa terkait materi yang akan diajarkan. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang menandakan bahwa pemahaman mereka terhadap materi masih rendah. Kondisi ini menjadi dasar perlunya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Sparkol Videoscribe dipilih sebagai media pembelajaran karena memiliki kemampuan visualisasi yang tinggi melalui animasi, gambar, dan narasi yang interaktif. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, sehingga diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Dalam pelaksanaan Siklus I, materi disampaikan menggunakan *Sparkol Videoscribe*, dan siswa tampak mulai menunjukkan ketertarikan terhadap cara penyampaian materi yang baru tersebut.

Setelah pelaksanaan pembelajaran pada Siklus I, dilakukan evaluasi melalui tes hasil belajar untuk melihat perkembangan kemampuan siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dibandingkan hasil pretest. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, meskipun terdapat perbaikan, hasil belajar siswa secara keseluruhan belum memuaskan.

Menurut pendapat Sudjana (2004), hasil belajar merupakan bentuk penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, hasil evaluasi pada Siklus I belum mencerminkan penguasaan menyeluruh terhadap kompetensi yang ditargetkan dalam pembelajaran. Hal ini mendorong peneliti untuk melanjutkan ke Siklus II sebagai upaya perbaikan tindakan.

Siklus II dirancang dengan peningkatan kualitas media, penguatan interaksi selama pembelajaran, serta peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga memberikan motivasi tambahan dan membimbing siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Dengan pendekatan yang lebih aktif dan interaktif, siswa terlihat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selama pelaksanaan Siklus II, aktivitas siswa dalam proses pembelajaran meningkat secara signifikan. Mereka tampak lebih aktif bertanya, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Penggunaan *Sparkol Videoscribe* mampu memfasilitasi gaya belajar visual dan auditori siswa, sehingga materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Pada akhir Siklus II, dilakukan evaluasi pembelajaran untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan dua kali perlakuan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa tingkat kelulusan siswa meningkat secara signifikan. Sebagian besar siswa telah mencapai KKM, dan jumlah siswa yang tidak tuntas berkurang drastis dibandingkan pada Siklus I. Pencapaian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi berbantuan *Sparkol Videoscribe* memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Visualisasi materi yang disajikan secara menarik dan dinamis mampu meningkatkan pemahaman konsep serta membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Keberhasilan pada Siklus II ini menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, *Sparkol Videoscribe* tidak hanya menjadi alat bantu penyampaian materi, tetapi juga menjadi sarana yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Selain peningkatan hasil belajar, pembelajaran dengan *Sparkol Videoscribe* juga berdampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Mereka menjadi lebih percaya diri, aktif, dan terbuka dalam menyampaikan pendapat. Hal ini sangat penting dalam membangun suasana kelas yang kondusif dan komunikatif. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi yang sebelumnya dianggap sulit atau kompleks. Dengan bantuan animasi, konsep-konsep abstrak dapat dijelaskan secara lebih konkret, sehingga siswa tidak hanya menghafal, tetapi juga memahami makna dari materi yang dipelajari. Proses pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa terlibat secara langsung dan aktif. Mereka tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek yang berpartisipasi dalam proses tersebut. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran aktif yang menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II menunjukkan bahwa refleksi atas kekurangan pada Siklus I sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dapat mengidentifikasi kendala yang dihadapi siswa dan mencari solusi yang tepat melalui media yang sesuai dengan kebutuhan belajar mereka. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran animasi berbantuan *Sparkol Videoscribe* terlihat jelas melalui peningkatan aktivitas belajar yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap awal

sebelum diterapkannya media ini, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional.

Dalam metode tersebut, guru cenderung menjadi pusat kegiatan belajar mengajar, sedangkan siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Akibat dari metode yang monoton, siswa menunjukkan respons yang kurang aktif. Siswa tampak enggan bertanya, kurang tertarik pada materi, dan terlihat kesulitan dalam memahami konsep logika dan operasi perhitungan data yang diajarkan. Situasi ini menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan tidak mendukung terciptanya pembelajaran yang interaktif serta bermakna. Observasi pada pertemuan awal juga menunjukkan bahwa banyak siswa tampak bingung saat diberikan latihan soal atau diminta menjelaskan kembali materi. Hal ini mengindikasikan bahwa metode konvensional kurang mampu menjembatani kebutuhan belajar siswa yang beragam, terutama pada materi yang bersifat abstrak dan memerlukan penalaran logis. Perubahan signifikan mulai terlihat setelah diterapkannya media pembelajaran animasi dengan bantuan *Sparkol Videoscribe*. Media ini menghadirkan tampilan visual yang menarik, dengan animasi yang mendukung penjelasan materi secara bertahap, sehingga siswa dapat memahami konsep secara lebih jelas dan sistematis. Selain itu, narasi dalam media juga membantu siswa untuk mengaitkan antara visual dan makna materi yang disampaikan.

Dengan hadirnya *Sparkol Videoscribe* dalam proses pembelajaran, suasana kelas berubah menjadi lebih hidup. Siswa terlihat antusias menyimak penjelasan melalui animasi, dan mulai terlibat aktif dalam diskusi kelas. Siswa lebih sering mengajukan pertanyaan ketika ada bagian materi yang belum dipahami dan lebih berani menjawab pertanyaan dari guru. Aktivitas belajar siswa juga meningkat secara nyata. Siswa tidak hanya sekadar menyimak, tetapi juga mulai menunjukkan kemampuan berpikir kritis dengan merumuskan permasalahan dari materi yang ditampilkan. Selain itu, siswa mulai mampu menganalisis data yang disediakan dalam soal atau studi kasus yang ditayangkan melalui media animasi. Penggunaan *Sparkol Videoscribe* juga berdampak positif terhadap kemampuan siswa dalam mengikuti kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru. Sebelumnya, banyak siswa kesulitan menjawab soal evaluasi karena mereka tidak memahami konsep dasar. Namun setelah pembelajaran berbasis animasi, siswa lebih percaya diri dalam mengerjakan soal karena telah memahami langkah- langkah dan konsep yang dijelaskan dengan bantuan visualisasi. Tingkat partisipasi siswa selama evaluasi juga meningkat. Siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga mampu memberikan penjelasan logis terhadap jawaban mereka. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih mendalam, bukan sekadar hafalan. Selain aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor siswa juga berkembang. Sikap siswa terhadap pelajaran menjadi lebih positif. Siswa tampak lebih bersemangat hadir ke kelas, aktif bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan minat lebih besar terhadap materi pelajaran. Observasi yang dilakukan guru menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan inisiatif dalam belajar. Siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar, dan guru dapat berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses belajar mereka. Kegiatan belajar yang aktif ini juga berdampak terhadap kerja sama antar siswa.

Peningkatan aktivitas siswa ini menjadi bukti bahwa media pembelajaran seperti *Sparkol Videoscribe* mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara keseluruhan, tanggapan positif siswa terhadap pembelajaran berbasis animasi menjadi indikator bahwa inovasi media sangat diperlukan dalam proses pendidikan. Penggunaan *Sparkol Videoscribe* tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga membangun suasana belajar yang lebih dinamis dan mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa kelas XI sebelum penerapan media pembelajaran animasi menggunakan *Sparkol Videoscribe* di SMA Negeri 1 Enrekang berada pada kategori cukup dengan jumlah siswa yang lulus pada *pretest* sebanyak 6 orang (18,18%), sedangkan hasil belajar siswa kelas XI setelah penerapan media pembelajaran animasi menggunakan *Sparkol Videoscribe* di SMA Negeri 1 Enrekang berada pada kategori baik sekali dengan jumlah siswa yang lulus pada *posttest* sebanyak 27 orang (82%). Tanggapan siswa saat penerapan media pembelajaran animasi menggunakan *Sparkol Videoscribe* adalah siswa menjadi aktif dalam bertanya dan menjawab, serta siswa lebih aktif dalam kegiatan evaluasi yang dilakukan guru. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran yang awalnya hanya 11 siswa (33,3%) yang aktif dalam pembelajaran, meningkat menjadi 25 siswa (76,6%) yang aktif dalam pembelajaran.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pihak sekolah diharapkan memberikan fasilitas yang memadai serta menciptakan lingkungan belajar yang nyaman untuk mendukung proses dan prestasi belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran TIK. Upaya ini penting agar suasana belajar menjadi kondusif dan siswa termotivasi dalam mengembangkan potensinya. Bagi guru, disarankan untuk mempertimbangkan penggunaan media pembelajaran animasi seperti *Sparkol Videoscribe* sebagai strategi inovatif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga dianjurkan menggunakan metode dan pendekatan yang bervariasi agar pembelajaran tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses belajar. Sementara itu, siswa diharapkan memberikan dukungan terhadap variasi metode yang diterapkan oleh guru dan lebih aktif meningkatkan keterampilan belajar, terutama dalam bekerja sama, menyelesaikan tugas, serta memecahkan soal. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penerapan media *Sparkol Videoscribe* dengan pendekatan yang lebih menarik agar hasil penelitian lebih relevan dan aplikatif.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2004). *The definition and domain of the field*. Washington, DC: Association for Educational Communication and Technology.
- Ariyati, Y. (2021). *Sparkol Videoscribe sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*.
- Arsyad, A. 2014 *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persad.
- Fadlillah, M. (2014). *Desain Pembelajaran PAUD: Tinjauan Teoritik & Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J.D., & Smaldino, S.E (2002) *Instructional media and technologies for learning*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc
- Islam Bahrul dkk, 'Pendidikan anak melalui animasi', *Jurnal Internasional Grafik Komputer dan Animasi*, vol. 4 (2014).
- Khairil & Prama, W. G. (2012). Implementasi Pengamanan Database Menggunakan MD5. *Jurnal Media Infotama*.

Penerapan Media Pembelajaran Animasi menggunakan Aplikasi Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Enrekang
(Sudarji, et al.)

- Kemp, Jer Old. E. *Planning and producing audio-visual materials*, Crowell Harper and Row, Publisher,(New York, 1975).
- Kuswana, W. S. (2012). *Taksonomi Kognitif: Perkembangan Ragam Berpikir*. Remaja Rusda Karya.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri
- 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Maydianto & Muhammad, R. R. (2021). Rancang Bangun Sisten Informasi Point of Sale dengan Framework Codeigniter pada CV Powershop. *Jurnal Comasie*.
- Muhammad, N. (2019). *Pengaruh pemanfaatan audio visual sebagai media pembelajaran* M. Agri Triansyah, Indri Rahma Dewi Safitri PERISKOP (*Jurnal Sains dan Ilmu Pendidikan*), Vol. 1, No. 2, Juli – Desember 2021 75 Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Multimedia SMK Yadika Cirebon pada Mata Pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.
- Munandar, Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol video scribe pada mata pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur.
- Nurhadi, Z. F. & Achmad, W. K. (2017). Kajian tentang Efektivitas Pesan dalam Komunikasi. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*.
- Pamungkas, S. A., Ihsanudin, Novaliyusi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 127–135.
- Purwanto, (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam, 1–8.
- Rambega, U., L. (2016). Hubungan Antara Kemampuan Penalaran Formal dan Motivasi Belajar Fisika Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMPN 19 Bulukumba Kabupaten Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Romadoni, Wahyu. 2019. *Penerapan media pembelajaran berbasis video dengan aplikasi sparkol videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPS pada mata peajaran ekonomi Sma Muhammadiyah 2 Surakarta*. Skripsi. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suryani, N., & Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Ombak.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 232–245.