

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Akuntansi*

Oleh

Cici Nur Tri Anggraini

NPM. 1602070009



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

2020



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata-1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, 09 November 2020, pada pukul 08:30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran *videoscribe* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**B⁺**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

Ketua



Sekretaris

Dr. H. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd

Dra. Hj. Svansuvurnita, M.Pd

ANGGOTA PENGUJI :

1. Marnoko S.Pd, M.Si
2. Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si
3. Mariati S.Pd, M.Ak

- 1.
- 2.
- 3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Cici Nur-Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Saya layak di sidangkan:

Medan, 02 November 2020

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing


(Marlatti S.Pd M.Ak)

Dekan,

Diketahui oleh :
Ketua Program Studi Pendidikan
Akuntansi


(Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd., M.Pd)


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

ABSTRAK

Cici Nur Tri Anggraini, NPM : 1602070009. Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis media pembelajaran *videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini berlokasi di perpustakaan. Penelitian ini bersumber primer adalah suatu referensi yang dijadikan sumber utama acuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu analisis media pembelajaran *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dari beberapa jurnal terdahulu, maka diperoleh hasil penelitian bahwa penggunaan media pembelajaran *videoscibe* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *Media Pembelajaran Videoscribe*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr, Wb.

Puji dan syukur penulis ungkapkan atas kehadiran Allah SWT yang telah, memberikan Taufik dan Hidayahnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Selanjutnya tak lupa pula mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah membawa risalahnya kepada seluruh umat manusia.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Skripsi ini berisikan hasil penelitian penulis yang berjudul “Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

Terwujudnya tugas ini tak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada ayahanda **Rusiadi** dan ibunda **Sumijah** yang telah mengasuh, mendidik, memberikan semangat, kasih sayang dan cinta yang sangat luar biasa serta doa maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Akuntansi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dan terima kasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak **Dr. Agussani, M.AP,** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Bapak **Dr. Elfrianto Nasution, S.Pd, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Syamsuryunita, M.Pd**, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ibu **Dra. Hj. Ijah Mulyani, M.Pd**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Dr. Faisal Rahman Dongoran, SE, M.Si**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, sekaligus penguji saya yang telah memberikan kesempatan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu **Mariati S.Pd, M.Ak**, selaku Dosen Pembimbing yang dengan sabar membimbing, memberikan waktu, motivasi dan ilmunya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak dan Ibu Dosen beserta Staf Biro Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang memberikan bimbingan selama dibangku perkuliahan.
8. Keluarga tercinta orang tua, abang dan adik-adik yaitu **Ahmad Nur Puastra, Bismawan Nur Fajarianto, Dandy Nur Ardiansyah, Eifan**

Nur Daffa Rhan Dhanu yang telah memberikan dukungan tiada hentinya kepada penulis.

9. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan yaitu **Miranda Alvianti Sinaga, Ferina Br Sinaga, Rafiqah Situmorang**, yang bersama-sama saling menyemangati dan memotivasi penulis.
10. Terimakasih kepada seluruh teman sekelas **VIII A Pagi Pendidikan Akuntansi** serta semua pihak yang telah memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu.

Akhir kata dari saya sebagai penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membaca dan penulis khususnya. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi saya, sekian dan terima kasih.

Medan, 04 November 2020

Cici Nur Tri Anggraini

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II : STUDI KEPUSTAKAAN	5
A. Deskripsi Teori.....	5
a. Media Pembelajaran.....	5
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	7
c. Animasi <i>Videoscribe</i>	7
d. Hasil Belajar.....	13
B. Penelitian Yang Relevan.....	16
BAB III : METODOLOGI PENELITIAN.....	19
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	19
a. Lokasi Peneltian	19

b. Waktu Penelitian	19
B. Sumber Data dan Data Penelitian	19
C. Instrumen Penelitian	22
D. Teknik Pengumpulan Data	22
E. Teknik Analisis Data	23
F. Rencana Pengujian Keabsahan Data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	26
A. Paparan Data dan Hasil Penelitian.....	26
B. Pembahasan Hasil Penelitian	33
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran	37

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	19
Tabel 4.1 Penelitian Literatur Yang Diulas.....	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Metodologi Penelitian Data Literatur.....	32
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....	41
Lampiran 2 K1	42
Lampiran 3 K2	43
Lampiran 4 K3	44
Lampiran 5 Berita Acara Bimbingan Proposal	45
Lampiran 6 Surat Keterangan Seminar Proposal	46
Lampiran 7 Berita Acara Seminar Proposal.....	47
Lampiran 8 Surat Keterangan Plagiat	48
Lampiran 9 Surat Permohonan Perubahan Judul	49
Lampiran 10 Surat Pengesahan Seminar Proposal.....	50
Lampiran 11 Surat Izin Riset	51
Lampiran 12 Surat Balasan Riset.....	52
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan Skripsi.....	53
Lampiran 14 Turnitin	54

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan kualitas sumber daya manusia jauh lebih mendesak untuk segera direalisasikan terutama dalam menghadapi era global. Oleh karena itu peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan hal penting yang harus di pikirkan dengan sungguh-sungguh.

Jika pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam pengemabangan sumber daya manusia, maka tenaga pendidik atau guru memiliki tanggung jawab penting untuk mengembangkan tugas dan mengatasi segala macam permasalahan yang muncul. Guru adalah komponen yang sangat penting dalam menentukan kualitas siswa atau sumber daya manusia semua itu tergantung pada proses belajar mengajar yang diberikan oleh guru.

Proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempegaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan yaitu untuk mengantarkan para peserta didik menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik secara intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

Hasil belajar dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik apabila dalam proses belajar mengajar guru memiliki keterampilan dalam mengajar dan dalam menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan perantara ataupun penyalur informasi antara guru dengan peserta didik. Perlunya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar bagi peserta didik yaitu agar dapat membangkitkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan hendaknya dapat mendorong peserta didik untuk dapat belajar dengan menggunakan potensi yang mereka miliki secara optimal. Media pembelajaran yang dapat dipilih yaitu media pembelajaran animasi *VideoScribe*.

Media pembelajaran animasi *VideoScribe* mengandung unsur suara, animasi, dan video yang dapat mempermudah guru dalam menyajikan materi pembelajaran dan dapat membuat siswa lebih memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Media *VideoScribe* adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk video atau animasi dengan konsep papan tulis putih dan menggunakan gambar tangan yang seolah-olah sedang menggambar atau menulis di papan tulis. Maka dari itu *VideoScribe* memiliki fungsi sebagai perantara dalam proses belajar mengajar.

Media *VideoScribe* memiliki beberapa karakteristik yaitu, dapat menyajikan gambar, animasi, suara, teks dan juga desain yang menarik yang dapat membuat siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang diajarkan oleh guru, serta pesan yang disampaikan lebih cepat dan mudah diingat sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas, Maka peneliti sebagai calon guru tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “**Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**”.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada hasil penelitian terdahulu seperti jurnal-jurnal yang berhubungan dengan media pembelajaran *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah media pembelajaran *videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis media pembelajaran *videoscribe* dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat untuk :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi bagi peneliti berikutnya dimasa yang akan datang, terutama yang berhubungan dengan hal yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan bahan referensi, serta dapat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru.

b. Bagi Guru

Diharapkan penelitian tentang media pembelajaran *VideoScribe* dapat dijadikan sebagai bahan alternatif bagi guru akuntansi dalam pengembangan kegiatan belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat memberikan wawasan atau pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pada bidang pendidikan serta dapat dijadikan bahan kajian terhadap analisis media pembelajaran *videosome* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

A. Deskripsi Teori

a. Media Pembelajaran

Penggunaan media sebagai sarana belajar dan mengajar telah lama dilakukan sejak manusia mulai melaksanakan proses ataupun aktivitas belajar. Tujuan penggunaan media ini sendiri adalah untuk membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Menurut Duludu (2017 : 9) “Media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan oleh pendidik/guru untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada siswanya sehingga siswa tersebut dapat terangsang ketika mengikuti kegiatan pembelajaran.”

Menurut Jalinus (2016 : 4) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.”

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran untuk

menyampaikan materi ajar kepada siswa yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar dan mengajar.

Menurut Sumiharsono (2018 : 14) “ Fungsi media pembelajaran dapat ditekankan dalam beberapa hal sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan cepat.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Menurut Sumiharsono (2018 : 15) “ Media pembelajaran juga memiliki nilai atau manfaat sebagai berikut :

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar mengajar. Misalnya guru menjelaskan dengan menggunakan gambar tentang binatang-binatang buas seperti harimau dan beruang atau hewan-hewan lainnya seperti gajah dan sebagainya.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran mengenai yang terlalu besar seperti sebuah

kapal laut dan yang terlalu kecil seperti bakteri atau benda kecil lainnya.

4. Memerlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Misalnya dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film yang bisa memperlihatkan tentang gerakan yang terlalu cepat seperti lintasan peluru dan gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Pribadi (2017 : 18) klasifikasi media pembelajaran terdiri dari 5 yaitu sebagai berikut :

- a. Media cetak merupakan jenis media yang sudah lama digunakan sebagai sarana dalam proses belajar. Media cetak ini juga merupakan media yang relatif murah dan memiliki sifat sangat fleksibel bagi penggunaannya, media ini berisi teks yang bervariasi seperti buku, brosur, *leaflet*, dan *handout*.
- b. Media grafis dan media pameran merupakan media yang digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memerlihatkannya di suatu tempat tertentu sehingga pesan dan informasi dari media ini dapat diamati dan dipahami oleh siswa. Contohnya seperti pameran realia, model, diorama dan kit.
- c. Media audio merupakan jenis media yang efektif dan efisien untuk digunakan sebagai sarana dalam proses belajar dan mengajar karena sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu melatih kemampuan penggunanya dalam mendengar informasi dan pengetahuan lisan secara komprehensif.
- d. Gambar bergerak merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contohnya seperti film dan video yang mampu memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata.
- e. Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang luas bagi penggunanya. Media ini dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan antara teks, audio, grafis, video dan animasi secara bersamaan.

c. *VideoScribe*

a. Pengertian *Videoscribe*

VideoScribe adalah software yang digunakan dalam membuat video dengan design animasi berlatar putih dengan sangat mudah dan menarik. Software

ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol. Salah satu perusahaan yang ada di Inggris. Membuat video pembelajaran sangat mudah dengan menggunakan *videoscribe*.

Menurut Khoirudin (2020 : 25) “*Videoscribe* merupakan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman secara langsung melalui komputer dan internet serta dapat pula menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun animasi.”

Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* adalah sebuah media pembelajaran dalam bentuk software yang berlatar putih yang dapat ditulis atau digabungkan dengan teks, audio atau animasi yang membuat proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan *Videoscribe*

Videoscribe memiliki beberapa kelebihan yaitu :

1. Aplikasi online dan bernuansa multimedia serta dapat berupa foto, gambar, teks, musik, dan *background* yang dapat dipilih sesuai keinginan.
2. Mempermudah mahasiswa untuk memahami materi yang diberikan oleh dosen.
3. Dapat meningkatkan motivasi serta keingintahuan dalam mempelajari serta memahami materi tersebut.
4. Mudah untuk mendapatkan materi.

Videoscribe juga memiliki beberapa kekurangan yaitu :

1. Video diakses secara online.
2. Video terlalu menekankan pada materi dari pada mengembangkan materi karena komunikasi yang bersifat satu arah atau balance.
3. Mahasiswa kesulitan untuk memahami dan tidak dapat mengikuti dengan baik jika dalam video pembelajaran tersebut *timer* atau waktunya terlalu cepat.

Menurut Khoirudin (2020 : 25) “ *Videoscribe* memiliki kelebihan dan kekurangan antara lain :

1. Kelebihan *videoscribe* yaitu :

- a. Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online.
 - b. Memberikan stimulus yang baik kepada siswa.
 - c. Memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif.
 - d. Dapat digunakan secara mandiri oleh siswa sehingga dapat diulang-ulang apabila perlu untuk menambah kejelasan.
 - e. Berperan sebagai *story teller*, sehingga dapat memicu kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.
2. Kekurangan *videoscribe* yaitu :
- a. Tidak bisa digunakan secara *offline*, sehingga apabila ingin menggunakan *videoscribe* harus terkoneksi pada internet. Sehingga dapat menimbulkan kesan penggunaannya yang tidak murah.
 - b. Video tidak bisa disimpan secara *offline* ataupun disimpan secara langsung di komputer melainkan harus dipublish terlebih dahulu di youtube atau media sosial sejenisnya baru kemudian dapat di download untuk dilihat secara *offline*.
 - c. Sebagai media pembelajaran berbasis mesin pembelajaran maka *videoscribe* merupakan pengalih kemampuan yang terbatas.
 - d. Pada versi trial hanya berlaku 30 hari dan selanjutnya harus beralih ke versi pro yang sifatnya tidak gratis.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa *videoscribe* memiliki kelebihan seperti mampu memusatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif, adapun kekurangannya seperti hanya bisa digunakan pada saat *online* saja sehingga dalam penggunaannya membutuhkan biaya.

c. Langkah-langkah *Videoscribe*

Menurut Khoirudin (2020 : 29) “ Dalam pembuatan *videoscribe* dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut :

1. Download aplikasinya di my.sparkol.com/download, maka akan muncul tampilan dan akan otomatis mendownload *software*. Setelah proses download selesai.
2. Instal *software* sebagaimana menginstal *software-software* lain pada umumnya.

3. Setelah menginstal *software*, akan muncul tampilan seperti tambillan berikut ini :



4. Silahkan untuk mendaftar terlebih dahulu dengan klik “*Create New Account*”. Selanjutnya akan muncul tampilan seperti gambar dibawah ini :

Sign up for a Sparkol account

Sign up for a Sparkol account to get started.

Email address

First name

Last name

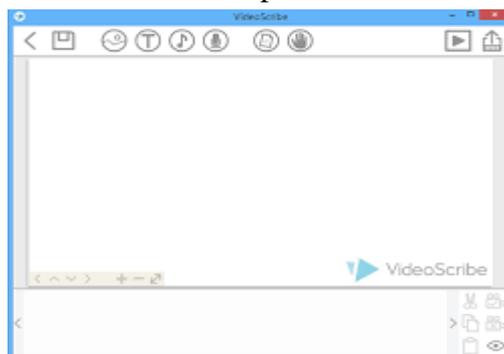
Password (at least 6 characters)

I agree to Sparkol's [terms and conditions](#)

SIGN UP

By using sparkol.com you agree to our use of cookies.

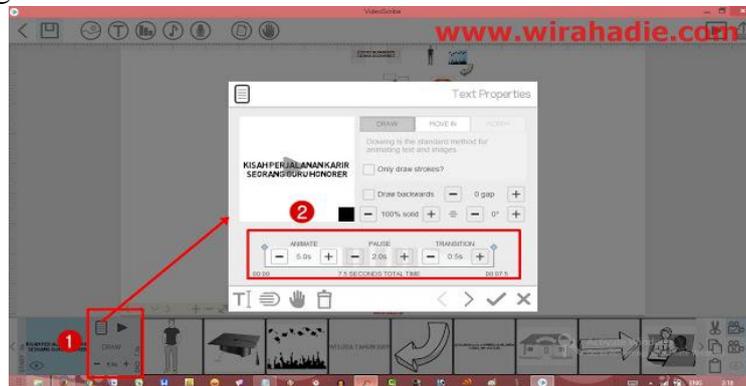
5. Isi email , nama dan *password*, klik “*i agree*’ lalu *sign up*.”
6. Setelah selesai melakukan registrasi, akan mendapatkan konfirmasi melalui *email* yang digunakan untuk melakukan pendaftaran dan *log in*.
7. Dibawah ini adalah tampilan utama *videoscribe*.



8. Selanjutnya masukan gambar/foto ataupun teks sesuai dengan kebutuhan yang telah dibuat sebelumnya. Semuanya dapat diatur posisinya sesuai dengan kebutuhan.

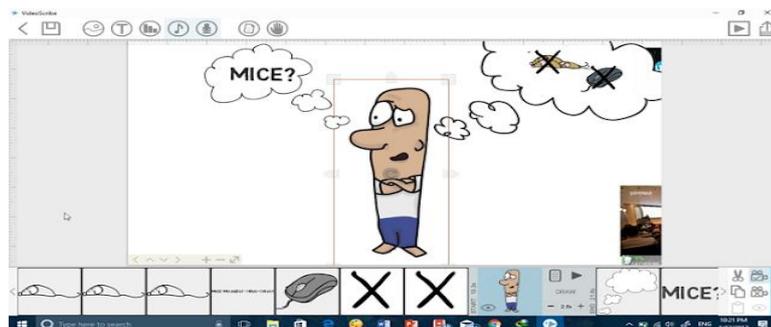


9. Jika semua gambar atau teks sudah dimasukkan sesuai dengan kebutuhan, sekarang saatnya untuk mengatur waktu slide pada tiap item gambar atau tulisan.



Keterangan :

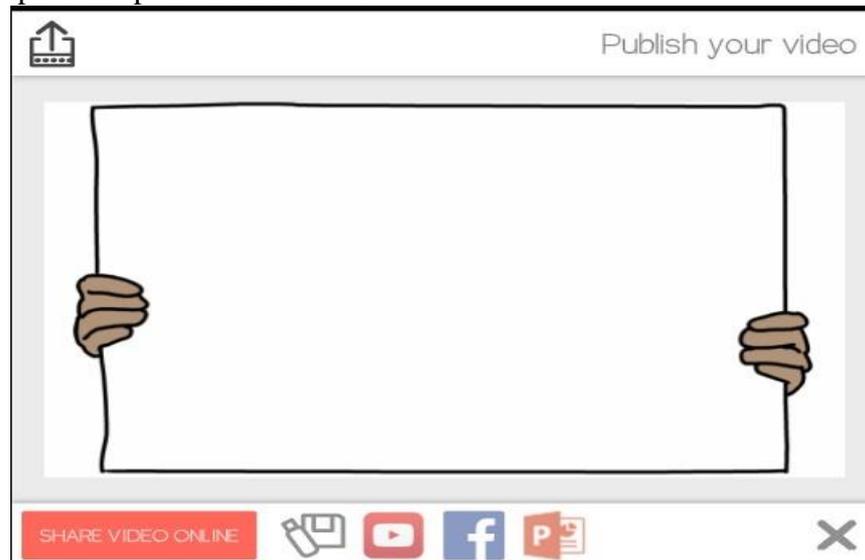
- 1) Animate : untuk mengatur waktu tampilan animasi, gambar, atau tulisan.
 - 2) Pause : untuk mengatur waktu berhenti yang pada tampilan setiap *scene* atau slide.
 - 3) Transition : untuk mengatur waktu transisi tiap slide dan jika semuanya sudah sesuai, klik tanda centang.
10. Jika video sudah selesai, sebelum menyimpan atau mempublish hasil *videoscribe*, *review* terlebih dahulu hasil proyek untuk melihat apakah hasil *videoscribe* sudah sesuai dengan harapan atau belum.



Setelah hasil edit sudah selesai maka selanjutnya tahap menyimpan video dengan cara meng-*upload* ke *youtube*, *facebook* atau *power point* dengan klik simbol pojok kanan atas.



11. Selanjutnya pilih media sosial untuk mengupload hasil *videoscribe*. Misalnya memilih *youtube* untuk *upload* video, klik *icon youtube* seperti tampilan dibawah ini.



Setelah itu tunggu sampai video selesai di *render* oleh sistem. Proses *rendering* memang membutuhkan waktu yang relatif cukup lama tergantung durasi dari video yang dibuat. Jika video telah berhasil terupload akan muncul pemberitahuan dan hasil *videoscribe* dapat dilihat di *youtube*. Jika ingin menyimpan permanen ke laptop atau komputer maka kita dapat men-*download* melalui *channel youtube* tersebut.

Pemilihan media pembelajaran animasi *videoscribe* pada mata pelajaran akuntansi di nilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media buku yang diterapkan selama ini dinilai kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil

Pada umumnya hasil adalah segala sesuatu yang dapat dilihat langsung dan dapat diperoleh melalui proses pengujian atau pengukuran tertentu.

Menurut Purwanto (2019 : 44) “Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil merupakan segala sesuatu yang dapat diperoleh melalui aktivitas dan proses pengujian tertentu.

b) Pengertian Belajar

Menurut Purwanto (2019 : 43) “Belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri mahasiswa/siswa dengan cara berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Setiawan (2017 : 1) “Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman dan menyangkut aspek kepribadian.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif pada siswa dengan cara latihan.

c) Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2019 : 54) hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan ketentuan tujuan pendidikan.

Menurut Husamah (2018 : 20) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar. Perubahan itu berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pemaparan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil dari usaha yang telah dilakukan dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan setelah mengalami proses belajar mengajar. Untuk mengembangkan hasil belajar siswa, maka hendaknya pelajaran dibuat dengan suasana yang menantang, merangsang, dan mengugah daya cipta siswa untuk menemukan dan mengesankan.

d) Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Setiap kegiatan tentunya terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi suatu kegiatan sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan atau tidak. Begitu pula dengan proses belajar terdapat faktor-faktor yang dapat datang dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik. Faktor-faktor tersebut

mempunyai pengaruh besar terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Setiawan (2017 : 11) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain :

- a. Faktor internal terdiri dari :
 1. Faktor jasmani meliputi :
 - 1) Kesehatan, kesehatan akan sangat berpengaruh terhadap belajar seseorang, bila dalam kondisi sehat tentunya orang tersebut akan mampu dan sanggup dalam mengikuti proses belajar dengan baik.
 - 2) Cacat tubuh, cacat yang dialami seseorang akan berpengaruh dan mengganggu dalam proses belajar seseorang.
 2. Faktor psikologis meliputi :
 - 1) Intelegensi merupakan kecakapan menghadapi, menyesuaikan situasi baru dengan efektif, menggunakan konsep abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.
 - 2) Perhatian, sebagai keaktifan jiwa (suatu objek) yang dipertinggi.
 - 3) Minat, sebagai kecenderungan seseorang untuk tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang disenangi.
 - 4) Bakat adalah kemampuan untuk belajar, dan kemampuan akan terealisasi menjadi kecakapan nyata setelah belajar.
 - 5) Motivasi, berkaitan dengan tujuan, dimana tujuan terbentuk karena adanya dorongan.
 - 6) Kematangan, merupakan suatu tingkat perkembangan seseorang dimana bagian tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
 - 7) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi reaksi.
 3. Faktor kelelahan, kelelahan dalam diri seseorang meliputi kelelahan jasmani dan rohani.
- b. Faktor eksternal terdiri dari :
 1. Faktor keluarga, keluarga mempunyai peranan dan berpengaruh sangat penting dalam membentuk belajar dari seorang anak.
 2. Faktor sekolah, sekolah merupakan lembaga formal yang berfungsi untuk membantu peserta didik mendapatkan pendidikan sesuai dengan perkembangannya. Dalam pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses belajar.
 3. Faktor masyarakat, masyarakat merupakan salah satu faktor luar yang berpengaruh terhadap belajar.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal meliputi faktor kesehatan,

faktor psikologis dan faktor kelelahan. Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Sehingga apabila faktor-faktor tersebut berdampak positif bagi peserta didik maka hasil yang dicapai siswa akan positif.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini dapat dilihat dari berbagai kajian pustaka dibawah ini :

1. Shafira Aulia Hakim (2017) dengan judul “Pengaruh Media *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Makhuk Hidup Dengan Lingkungan Di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar”. Dari penelitian ini diperoleh kesimpulan bahwa ketuntasan belajar siswa secara individual berjumlah 17 siswa tuntas sedangkan secara klasikal persentase ketuntasan siswa adalah 85% siswa dinyatakan tuntas dan penggunaan media *videoscribe* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi makhluk hidup dengan lingkungan di kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar dimana $t_{hitung} = 13,785 \geq t_{tabel} = 2,093$.
2. Silfiani (2019) dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis *Embedded Test* Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone”. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SMAN 17 Bone Kabupaten Bone. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 17 Bone yang berjumlah 65 orang siswa. Penelitian ini memiliki kesimpulan bahwa hasil belajar fisika siswa menggunakan media pembelajaran

videoscribe berbasis *embedded test* pada kelas X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone dilihat dari kategorisasi penilaian rata-rata adalah baik.

- Putri Dwi Suryani (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Padang”. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar yang diajar menggunakan media *videoscribe* dengan hasil belajar yang diajar tanpa menggunakan media *videoscribe* pada pembelajaran Seni Rupa SMPN 4 Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan bentuk eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 4 Padang yang berjumlah 569 siswa. Teknik pengambilan sampel *purposive random sampling*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada peningkatan hasil belajar siswa yang diajar memakai media *videoscribe* dengan nilai siswa media *videoscribe* dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. Dimana dapat disimpulkan bahwa media *videoscribe* berpengaruh terhadap nilai dalam pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 4 Padang.

Dari tiga kajian pustaka diatas, mempunyai karakter penelitian yang berbeda dari segi sekolah, kelas, mata pelajaran, dan metode pelajaran yang digunakan.

Dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang penulis ambil datanya dari jurnal-jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran

videoscribe. Meskipun nantinya terdapat beberapa kesamaan yang berupa kutipan atau pendapat dalam landasan teori peneliti.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang beralamat di Jl. Mukhtar Basri No. 3 Medan.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian direncanakan pada pada bulan Agustus sampai dengan Oktober 2020.

Tabel 3.1
Rencana Waktu Pelaksanaan

No	Jenis kegiatan	Bulan/minggu											
		Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Surat ijin penelitian	■											
2	Pengumpulan data		■	■									
3	Pengelolaan data				■	■							
4	Penyusunan skripsi						■	■	■				
5	Bimbingan skripsi									■	■		
6	Sidang meja hijau											■	■

B. Sumber Data dan Data Penelitian

Sebagai penelitian kepustakaan, maka sumber data ada dua macam yang akan dipaparkan sebagai berikut :

1. Sumber primer adalah suatu referensi yang dijadikan sumber utama acuan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber primer yang digunakan adalah

jurnal-jurnal yang telah terindeks OJS (*Online Journal System*). Adapun sumber data sementara dalam penelitian ini adalah :

- a. Irma Sakti, (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makasar Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*. Volume 1, No. 2. April 2019. Halaman 49-54”.
- b. Riyanto, dkk (2017) dengan judul “Penerapan Media Karikatur Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Kuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-IBU Program Studi Pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Edubiolik*. Volume 2, No. 2. September 2017. Halaman 18-25”.
- c. Syamsuriana Basri, dkk (2018) dengan judul “ Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Penerapannya*. Volume 2, No. 2. November 2018. Halaman 84-89”.
- d. Rini Indayani, dkk (2019) dengan judul “Media *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA (Asam, Basa, dan Garam) di SMP Negeri 11 Jember Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Seminar Pendidikan Fisika*. Volume 4, No. 1. November 2019. Halaman 36-38 ”.

- e. Cita Sari Dewi, dkk (2019) dengan judul “Peranan Media Sparkol *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Lintas Minat Biologi Kelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Volume 4, No. 2. November 2019. Halaman 93-100”.
- f. Fitria Rahmawati, dkk (2016) dengan judul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Videoscribe* Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kedungwaru Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*. Volume 5, No. 2. Mei 2016. Halaman 1039-1047”.
- g. Al Kausar, dkk (2020) dengan judul “Penerapan Model *Discovery Learning* Dengan Berbantuan Media *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koordinat Kartesius di SMPN 7 Banda Aceh. Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 5, No. 1. Februari 2020. Halaman 62-69”.
- h. Edison (2017) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Di IAI Muhammadiyah Bima Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Basicedu*. Volume 1, No. 2. 2017. Halaman 59-65”.
- i. Nurul Hidayati, dkk (2019) dengan judul “Pengembangan Berbasis *Videoscribe* Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran

Pengelolaan Kas Kelas XI Perbankan SMK Negeri 1 Jombang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidika Akuntansi*. Volume 8 No. 4. 2019. Halaman 449-453”.

- j. Miftahul Jannah, dkk (2019) dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Bebas *Sparkol Videoscribe* Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK di Jember Pada Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Volume 8, No. 2. Juni 2019. Halaman 65-72”.

2. Sumber sekunder adalah referensi-referensi pendukung dan pelengkap bagi sumber primer. Dalam penelitian ini sumber sekunder berupa buku literature yang berhubungan dengan penelitian.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat berkenaan dengan validitas, reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu studi pustaka

Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kepustakaan, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian berupa data-data kepustakaan yang telah dipilih, dicari, disajikan dan dianalisis. Sumber data penelitian ini mencari data-data

kepuustakaan yang substansinya membutuhkan tindakan pengolahan secara filosofis dan teoritis. Data yang disajikan adalah data yang berbentuk kata yang memerlukan pengolahan supaya ringkas dan sistematis. Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengumpulkan buku dan jurnal –jurnal ilmiah tentang media pembelajaran *videoscribe*. Kemudian dipilih, disajikan, dan dianalisis serta diolah supaya ringkas dan sistematis.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang terpenting dalam suatu penelitian. Data yang diperoleh akan dianalisis pada tahap ini sehingga dapat ditarik kesimpulan. Aktivitas dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah penulis untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui wawancara kemudian data tersebut dirangkum, dan di seleksi sehingga memberikan gambar yang jelas kepada penulis. Penulis dalam penelitian ini memfokuskan pada pemustaka khususnya yang berhubungan dengan kenyamanan membaca.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya setelah data direduksi adalah data display atau menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan

dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya yang paling sering digunakan adalah teks yang bersifat naratif.

c. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah yang terakhir dilakukan dalam penelitian ini adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Simpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya kurang jelas sehingga menjadi jelas setelah diteliti.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif pengecekan keabsahan data meliputi uji kredibilitas, uji transferabilitas, uji dependabilitas, uji konfirmasi.

Menurut Sugiyono (2016 : 366) “ uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas interbal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *confirmability* (obyektivitas).

Namun yang lebih utama adalah uji kredibilitas data yakni melakukan yaitu melakukan perpanjangan pengamatan, meningkatkan ketekunan, triangulasi, menggunakan bahan referensi lain dan member check.

1. Triangulasi sumber, dalam pengujian kredibilitas data ini dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji data yang ada, maka dilakukan pada jurnal-jurnal penelitian terdahulu. Dari sumber data tersebut kemudian

di deskripsikan, dikategorikan mana pandangan yang sama, yang berbeda dan yang spesifik.

2. Triangulasi Teknik, dalam pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Bila dengan tiga teknik pengujian kredibilitas tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan atau yang lain untuk memastikan data mana yang benar.
3. Triangulasi waktu, dalam pengujian kredibilitas data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau kondisi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sampai ditemukannya kepastian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Paparan Data Hasil Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang beralamatkan di Jl. Mukhtar Basri No. 3 Medan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode dokumentasi dari sumber jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian penulis. Jurnal yang peneliti jadikan sumber dalam penelitiannya yaitu :

Tabel 4.1
Penelitian Literatur Yang Diulas

Judul Penelitian	Aspek Materi	Aspek Tampilan Antar Muka	Aspek Media
Irma Sakti, (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Videoscribe</i> Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makasar Tahun Ajaran 2017/2018. Jurnal Fisika dan Pembelajarannya Volume 1, No. 2. April 2019. Halaman 49-54”. (Metode Eksperimen)	Penyampaian materi dilakukan dengan berbeda yaitu pada kelas kontrol penyampaian materi disampaikan dengan cara konvensional atau dengan cara ceramah sedangkan pada kelas eksperimen penyampaian materi disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran <i>videoscribe</i> .	Menurut siswa bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis <i>videoscribe</i> lebih menarik dari pada menggunakan metode konvensional.	Siswa terlihat aktif di dalam pembelajaran, tidak bosan dan lebih antusias.
Riyanto, dkk (2017) dengan judul “Penerapan	Penyampaian materi dilakukan dengan 2 siklus yaitu pada siklus pertama masih	Dilakukan dengan 2 siklus.	Keaktifan mahasiswa mulai terlihat pada proses

<p>Media Karikatur Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Kuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kalas-A Angkatan 2014-IBU Program Studi Pendidikan Biologi IKIP Budi Utomo Malang Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Edubiolik. Volume 2, No. 2. September 2017. Halaman 18-25". (Metode Penelitian Tindakan Kelas)</p>	<p>banyak mahasiswa yang kurang aktif dalam bertanya maupun menyimpulkan materi, dan pada siklus kedua keaktifan mahasiswa mulai membaik karena mahasiswa sudah memiliki keberanian dalam bertanya maupun menyimpulkan materi.</p>		<p>pembelajaran yang dilakukan pada siklus kedua.</p>
<p>Syamsuriana Basri, dkk (2018) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Sparkol Videoscribe</i> Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Fisikan dan Penerapannya.</p>	<p>Kegiatan dalam proses belajar dan mengajar menjadi lebih efektif.</p>	<p>Aspek keefektifan media dilihat dari nilai hasil belajar <i>pre test</i> menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa.</p>	<p>Keefektifan media pada proses kegiatan pembelajaran dilihat dari kelas kontrol dan kelas eksperimen.</p>

<p>Volume 2, No. 2. November 2018. Halaman 84-89”.</p> <p>(Metode Eksperimen)</p>			
<p>Rini Indayani, dkk (2019) dengan judul “Media Sparkol <i>Videoscribe</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA (Asam, Basa, dan Garam) di SMP Negeri 11 Jember Tahun Ajaran 2019/2020. Jurnal Seminar Pendidikan Fisika. Volume 4, No. 1. November 2019. Halaman 36-38 ”.</p> <p>(Metode Eksperimen)</p>	<p>Penyampaian materi dengan menggunakan media sparkol <i>videoscribe</i> dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan.</p>	<p>Menurut siswa media sparkol <i>videoscribe</i> ini sangat unik dan menarik perhatian siswa.</p>	<p>Media memiliki peran yang berarti dalam meningkatkan hasil belajar siswa</p>
<p>Cita Sari Dewi, dkk (2019) dengan judul “Peranan Media Sparkol <i>Videoscribe</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Lintas Minat Biologi Kelas XI IPS SMA Swasta PGRI 43 Singaparna Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan</p>	<p>Penyampaian materi dilakukan dengan 3 tahap, yaitu pada tahap pertama media menyajikan konten yang diberikan untuk menstimulasi peserta didik agar terfokus pada materi, tahap kedua media disajikan pada saat akan mengerjakan soal yang ada tujuannya untuk merangsang siswa agar mampu mencari informasi sebanyak mungkin</p>	<p>Pada tahap pertama peserta didik antusias untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media, pada tahap kedua peserta didik fokus mencari informasi terkait pertanyaan yang ada pada media dan kemudian berdiskusi bersama kelompok, dan pada tahap ketiga terjadi</p>	<p>Media sparkol <i>videoscribe</i> mampu menjadi pemicu diskusi antar peserta didik sehingga terjadi interaksi antar peserta dengan guru.</p>

<p>Biologi. Volume 4, No. 2. November 2019. Halaman 93-100". (Metode Eksperimen)</p>	<p>yang kemudian akan dianalisis dan dipresentasikan, dan pada tahap ketiga media disajikan setelah presentasi selesai, yang berisikan tentang point-point dan sekaligus jawaban dari pertanyaan yang ada.</p>	<p>banyak diskusi antar peserta didik.</p>	
<p>Fitria Rahmawati, dkk (2016) dengan judul "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan <i>Videoscribe</i> Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kedungwaru Tahun Ajaran 2014/2015. Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Volume 5, No. 2. Mei 2016. Halaman 1039-1047". (Metode Pengembangan)</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran fisika berbasis model inkuiri terbimbing berbantuan <i>videoscribe</i> yang layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalor.</p>	<p>Respon siswa menunjukkan bahwa siswa senang dan memberikan respon positif, siswa juga senang karena dapat langsung mengaplikasikan pelajaran dan lebih berani dalam mengemukakan pendapat.</p>	<p>Tidak ditemukan</p>
<p>Al Kausar, dkk (2020) dengan judul "Penerapan</p>	<p>Pada penyampaian materi peneliti menampilkan beberapa ilustrasi</p>	<p>Dengan penggunaan gambar yang diilustrasikan dalam penyampaian</p>	<p>Melalui pembelajaran dengan menerapkan</p>

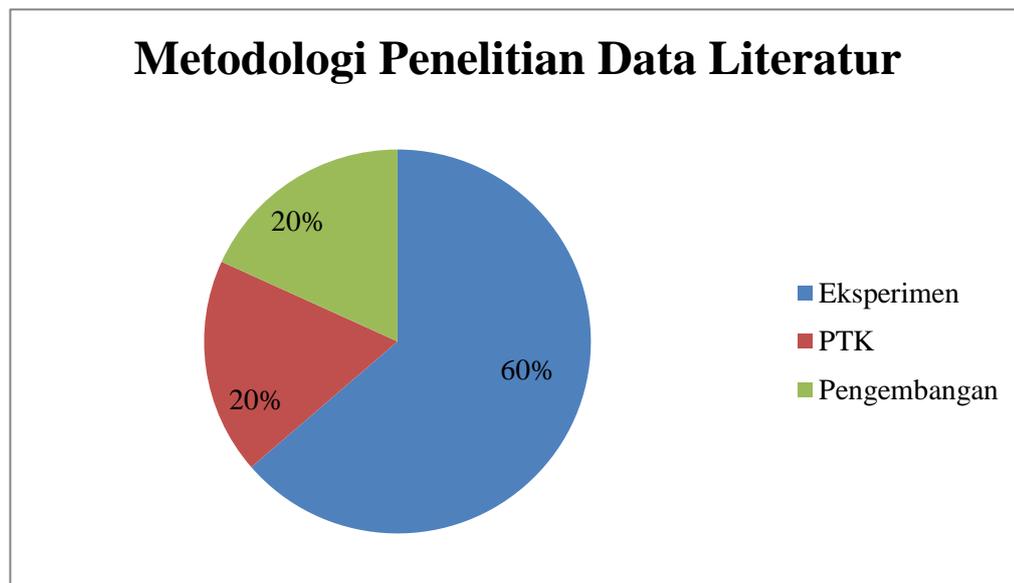
<p>Model <i>Discovery Learning</i> Dengan Berbantuan Media <i>Videoscribe</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koordinat Kartesius di SMPN 7 Banda Aceh. Tahun Ajaran 2019/2020. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Volume 5, No. 1. Februari 2020. Halaman 62-69". (Metode Eksperimen)</p>	<p>gambar mengenai materi koordinat kartesius yang ada di kehidupan sehari-hari, seperti gambar catur dan denah rumah.</p>	<p>materi membuat siswa lebih tertarik dan dapat mengidentifikasi sendiri tentang bagaimana yang dimaksud dengan koordinat kartesius.</p>	<p>model <i>Discovery Learning</i> dan penggunaan media <i>videoscribe</i> hasil belajar siswa menjadi sangat baik.</p>
<p>Edison (2017) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Di IAI Muhammadiyah Bima Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal Basicedu. Volume 1, No. 2. 2017. Halaman 59-65". (Metode Penelitian)</p>	<p>Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan dua tahap, dimana pada tahap pertama hal yang dilakukan meliputi penyiapan rencana pembelajaran untuk tindakan siklus 1, penyusunan media pembelajaran <i>videoscribe</i>, penyusunan lembar observasi dan lembar refleksi. Pada tahap 2 yang dilakukan meliputi penyiapan rencana pembelajaran untuk tindakan siklus 2 berdasarkan refleksi pada siklus 1, bimbingan pemantapan pembuatan media</p>	<p>Berdasarkan kegiatan yang dilakukan pada 2 tahap terlihat terjadinya peningkatan hasil belajar mahasiswa, media ini juga sangat menarik.</p>	<p>Penggunaan media pembelajaran berbasis <i>sparkol videoscribe</i> dapat meningkatkan kualitas hasil belajar,S</p>

Tindakan Kelas)	pembelajaran <i>videoscribe</i> , menyiapkan lembar observasi dan refleksi.		
Nurul Hidayati, dkk (2019) dengan judul “ Pengembangan Berbasis <i>Videoscribe</i> Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Kas Kelas XI Perbankan SMK Negeri 1 Jombang Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Volume 8 No 4. 2019. Halaman 449-453”. (Metode Pengembangan)	Peserta didik terlebih dahulu diberikan penjelasan tentang media pembelajaran yang dikembangkan yaitu <i>videoscribe</i> untuk mata pelajaran pengelolaan kas. Setelah diberikan penjelasan peserta didik diarahkan untuk melihat video dan diminta untuk mengisi lembar angket respon siswa yang telah disediakan oleh peneliti.	Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis <i>videoscribe</i> sebagai bahan pengamatan pada mata pelajaran pengelolaan kas menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran <i>videoscribe</i> siswa lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.	Media pembelajaran <i>videoscribe</i> sangat layak digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran pengelolaan kas.
Miftahul Jannah, dkk (2019) dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i> Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK di Jember Pada Tahun Ajaran 2018/2019. Jurnal Pembelajaran	Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran <i>videoscribe</i> membuat siswa menjadi lebih mudah dalam mempelajarinya, siswa juga memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran <i>videoscribe</i> .	Siswa menjadi lebih santai dan lebih mudah mempelajari pembelajaran.	Dengan menggunakan media pembelajaran <i>videoscribe</i> dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran karena media ini terkesan lebih menarik.

Fisika. Volume 8, No.2. Juni 2019. Halaman 65-72". (Metode Eksperimen)			
---	--	--	--

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa penelitian diatas sebagai sumber data peneliti yang akan dianalisis hasilnya, peneliti mendapatkan informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya yang dikaji ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas/Kejuruan dan Universitas. Peneliti juga memperoleh informasi bahwa sebagian besar penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah dilakukan dengan menggunakan Metodologi Eksperimen, Pengembangan dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Gambar 4.1
Metodologi Penelitian Data Literatur



Mengacu pada gambar 4.1 metode penelitian Eksperimen yang paling banyak digunakan pada studi Literatur terdahulu sebesar 60% dari data peneliti karena metode eksperimen bersifat menggunakan suatu media baru disuatu lembaga pendidikan serta menguji kevalidannya apakah media yang baru dirancang tersebut menumbuhkan minat belajar siswa atau tidak. Dalam jurnal Irma Sakti (2019) menyatakan bahwasannya dengan adanya metode penelitian eksperimen dapat membuat peneliti melakukan perlakuan terhadap 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* sedangkan pada kelas kontrol diberikan perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran *videoscribe*.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari studi literatur terdahulu yang peneliti analisis, peneliti menyimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran *videoscribe* dapat membuat siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rini Indayani, dkk (2019) Media pembelajaran *videoscribe* yang digunakan sebagai media pembelajaran, siswa berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran *videoscribe* sangat unik dan menarik dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* dapat dilakukan dengan beberapa tahap, seperti penelitian yang dilakukan oleh Cita Sari Dewi, dkk (2019) Media pembelajaran *videoscribe*

ditampilkan dalam tiga tahap. Pada tahap pertama media pembelajaran *videoscribe* diberikan untuk menstimulasi peserta didik agar lebih terfokus pada materi yang akan dipelajari, pada tahap ini peserta didik sangat antusias dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada pada media. Pada tahap kedua media pembelajaran *videoscribe* disajikan pada saat peserta didik akan mengerjakan lembar kerja yang bertujuan untuk merangsang peserta didik agar mampu mencari informasi sebanyak mungkin yang kemudian akan dianalisis, pada tahap ini peserta didik sangat fokus dalam mencari informasi terkait pertanyaan yang ada pada media pembelajaran *videoscribe* kemudian berdiskusi dengan sesama kelompok untuk memecahkan permasalahan yang ada, setelah itu peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya. Pada tahap ketiga media pembelajaran *videoscribe* disajikan setelah presentasi kelompok selesai dilakukan sehingga mengakibatkan banyak terjadinya diskusi antara peserta didik dengan guru.

Guru mempunyai tugas utama yaitu mendidik, mengajar, membimbing dan mengevaluasi siswa. Dengan evaluasi guru dapat mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum, untuk mencapai tujuan pembelajaran guru wajib memberikan fasilitas dalam proses pembelajaran agar proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menciptakan suasana kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga interaksi belajar mengajar berlangsung secara efektif. Oleh karena itu guru harus menggunakan fasilitas pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, contohnya seperti menggunakan fasilitas media pembelajaran *videoscribe*. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Syamsuriana, dkk (2018) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran

sparkol videoscribe efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik karena setelah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *videoscribe* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *videoscribe*.

Pada studi literatur terlebih dahulu yaitu dalam penelitian Al kausar, dkk (2020) Media pembelajaran *videoscribe* digunakan sebagai media penyajian materi, dimana pada kegiatan pembelajaran peneliti menampilkan beberapa ilustrasi gambar mengenai materi pembelajaran yang ada di kehidupan sehari-hari. Penggunaan gambar-gambar tersebut dimaksudkan agar siswa tertarik dan dapat mengidentifikasi sendiri tentang materi yang disampaikan.

Penyampaian materi pembelajaran terhadap peserta didik bertujuan untuk membantu siswa memahami dengan jelas materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran dan untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian Irma Sakti (2019) penyampaian materi dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dimana pada kelas eksperimen penyampaian materi menggunakan media *videoscribe* dan pada kelas kontrol penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan tidak menggunakan media *videoscribe*. Pada kelas eksperimen siswa terlibat aktif didalam pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan lebih antusias. Sedangkan pada kelas kontrol siswa kurang aktif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran *videoscribe* dapat meningkatkan

hasil belajar siswa karena media *videoscribe* membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang di dalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan belajar akan tercapai jika respon siswa positif dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian Miftahul Jannah, dkk (2019) menyatakan bahwa setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe* diketahui bahwa siswa merespon positif terhadap media pembelajaran *videoscribe* pada proses pembelajaran karena *videoscribe* memberikan situasi belajar yang santai dan mengurangi kejenuhan siswa di dalam kelas sehingga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai analisis media pembelajaran *videoscribe* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang diperoleh dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa :

- a. Penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Penggunaan media pembelajaran *videoscribe* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Respon siswa positif atau baik sehingga media pembelajaran *videoscribe* positif digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dijalankan ada beberapa saran yang dapat diajukan, sebagai berikut :

- a. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
- b. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dapat mengembangkan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al kausar, dkk. 2020. Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Koordinat Kartesius di SMPN 7 Banda Aceh . *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Matematika*. Vol. 5, No. 1. Februari 2020. Halaman 62-69.
- Cita, Sari, Dewi, dkk. 2019. Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol. 4, No. 2. November 2019. Halaman 84-89.
- Duludu, Ummysalam, A.T.A. 2017. *Buku Ajar Kurikulum dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Edison. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Di IAI Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu*. Vol. 1. No. 2. 2017. Halaman 59-65.
- Fitria, Rahmawati, dkk. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Videoscribe Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kedungwaru. *Jurnal Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*. Vol. 5, No. 2. Mei 2016. Halaman 1039-1047.
- Husamah, dkk. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Malang : UMM.
- Irma Sakti. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makasar. *Jurnal Fisika dan Pembelajarannya*. Vol. 1, No. 2. April 2019. Halaman 49-54.
- Jalinus, Nizwardi, dkk. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Khoiruddin, Agung. 2020. *7 Media Pembelajaran Interaktif*. Sidoarjo : Nizamia Learning Center.

- Miftahul, Jannah, dkk. 2019. Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*. Vol. 8, No. 1. Juni 2019. Halaman 65-72.
- Nurul Hidayati, dkk. 2019. Pengembangan Berbasis Videoscribe Sebagai Bahan Pengamatan Pada Mata Pelajaran Pengelolaan Kas Kelas XI Perbankan SMK Negeri 1 Jombang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Volume 8. No. 4. 2019. Halaman 449-453.
- Pribadi A, Benny. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Purwanto. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Rini, Indayani, dkk. 2019. Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP Dalam Pembelajaran IPA (Asam, Basa dan Garam). *Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Fisika*. Vol. 4, No.1. November 2019. Halaman 36-38.
- Riyanto, dkk. 2017. Penerapan Media Karikatur Berbasis Sparkol Videoscribe Matakuliah Genetika Mahasiswa Biologi Kelas-A Angkatan 2014-IBU. *Jurnal Edubiolik*. Vol. 2, No. 2. September 2017. Halaman 18-25.
- Setiawan, Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2018. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur : Pustaka Abadi.
- Syamsuriana, Basri, dkk. 2018. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jenepono. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Terapannya*. Vol. 2, No. 2. November 2018. Halaman 84-89.

Yusup, Muhammad, dkk. 2016. *Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Sistem Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi*. Tecnomedia Journal (TMJ)

Lampiran 1

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi :

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Tempat dan Tanggal Lahir : Benteng Teladan, 08 Maret 1999
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Alfalah III
Anak Ke : 3 dari 5 Bersaudara

Nama Orang Tua :

Nama Ayah : Rusiadi
Nama Ibu : Sumijah
Alamat : Dusun Benteng Teladan

Pendidikan Formal :

1. TK Tunas Medica Tamat Tahun 2004
2. SD Negeri 050694 Tamat Tahun 2010
3. MTS. Swasta Swadaya Tamat Tahun 2013
4. SMA Negeri 1 Padang Tualang Tamat Tahun 2016
5. Tahun 2016-2020, Tercatat sebagai Mahasiswa Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Akuntansi di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Medan, November 2020
Hormat Saya

Cici Nur Tri Anggraini

Lampiran 2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056 Ext. 22,23,30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form : K – 1

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
 Program Studi : Pendidikan Akuntansi
 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

 Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Cici Nur Tri Anggraini
 NPM : 1602070009
 Program. Studi : Pendidikan Akuntansi
 Kredit Kumulatif : 140 SKS

IPK = 3,49

Persetujuan Ket./Sekret. Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran Animasi <i>VideoScribe</i> Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akl SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020.	
	Pengaruh Model Pembelajaran Prombing Prompting Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akl SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020.	
	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Snowball Trowing</i> Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akl SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 27 Februari 2020
 Hormat Pemohon,

Cici Nur Tri Anggraini

Keterangan:
 Dibuat rangkap 3

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 3



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6619056 Ext.22,23,30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Form K-2

Kepada : Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di –
Tempat

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr. wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *VideoScribe* terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AKL SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Mariati S.Pd, M.Ak

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 04 Maret 2020
Hormat Pemohon,

Cici Nur Tri Anggraini

Keterangan

- Dibuat rangkap 3 :
- Asli untuk Dekan / Fakultas
 - Duplikat Untuk Ketua / Prog. Studi
 - Triplikat Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

Lampiran 4

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3**

Nomor : /II.3-AU /UMSU-02/F/2020
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

*Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cici Nur Tri Anggraini
N P M : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Video Scribe* terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AK1 SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020
Pembimbing : Mariati.,S.Pd.,M.Ak

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **04 Maret 2021**

Medan, 09 Rajab 1441 H
04 Maret 2020 M

Wassalam
Dekan


Dr. H. Efrianto .,M.Pd.
NIDN 0115057302

Dibuat rangkap 4 (Empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan :
WAJIB MENGIKUTI SEMINAR

Lampiran 5



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AKL SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Dosen Pembimbing : Mariati S.Pd M.Ak

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Tanda Tangan
05/05/2020	BAB I : Perbaiki Manfaat penelitian BAB II : Referensi harus tercantum dalam daftar pustaka BAB III : Penyesuaian waktu penelitian, penjelasan uji penelitian dan angket	
15/05/2020	Penjelasan uji penelitian	
18/05/2020	Persetujuan seminar proposal	

Medan, 18 Mei 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Dosen Pembimbing

(Mariati S.Pd M.Ak)

Lampiran 6



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT KETERANGAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 16020700099
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Adalah benar telah melaksanakan Seminar Proposal Skripsi pada :

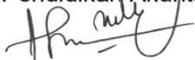
Hari : Selasa
Tanggal : 09 Juni 2020
Dengan Judul Proposal :

"Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan/diberikan Kepada Mahasiswa yang bersangkutan, semoga Bapak/Ibu Pimpinan Fakultas dapat segera mengeluarkan surat izin riset mahasiswa tersebut. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik kami ucapkan banyak terimakasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Dikeluarkan di : Medan
Pada Tanggal: 19 Juli 2020

Wassalam
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi


Dra Ijah Mulyani Sihotang.,M.Si

Lampiran 7



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL PRODI PENDIDIKAN AKUNTANSI

Pada hari ini Selasa Tanggal 09 Juni 2020 telah diselenggarakan Seminar Prodi Pendidikan Akuntansi menerangkan bahwa:

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AKL SMK PAB 2 Helvetia Tahun Pembelajaran 2019/2020.

Disetujui/ tidak disetujui*)

No	Argument/ Komentar/ Saran
Judul	Judul sebaiknya diubah krn saudara akan mengalami kendala melaksanakan penelitian dgn judul ini disaat pandemi. Diskusikan judul dgn pembimbing utk diarahkan ke penelitian deksriptif saja (kajian literatur/pustaka) dengan menggunakan pendekatan kualitatif.
Bab I	1. Alur berpikir masalah susun kembali dengan baik. 2. Identifikasi masalah yang dikemukakan blm terlihat jelas di LBM
Bab II	Redaksi/referensi terkait materi pelajaran mhn disesuaikan dengan kesepakatan pembimbing, kalau judul diubah maka anda tidak meneliti disekolah dan tidak menggunakan siswa sbg sampel.
Bab III	Metode penelitian ini dirubah dan disesuaikan dengan topik/kajian penelitian yg akan diubah.
Lainnya	Bila ingin mengubah menjadi kualitatif, <u>sesuaikan dgn kerangka proposal kualitatif yg telah diedarkan fakultas</u>
Kesimpulan	[] Disetujui [] Ditolak [√] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan

Medan, 09 Juni 2020

TIM SEMINAR

Ketua,

Dra. Ijah Mulvani Sihotang, M.Si

Sekretaris,

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Pembimbing,

Mariati S. Pd M. Ak

Pembahas,

Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si

Lampiran 8



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website : ww.fkip.umsu.ac.id E-mail : fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertanda tangan dibawah in:

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “**Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**”. Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhamandiyah Sumatera Utara

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

YANG MENYATAKAN,



(CICI NUR TRI ANGGRAINI)

Lampiran 9

**UMSU**
Unggul • Layan • Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail : fkip@umsu.ac.id

Kepada : Yth. Ibu Ketua & Sekretaris
Program Studi Pendidikan Akuntansi
FKIP UMSU
Prihal : Permohonan Perubahan Judul Skripsi

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Cici Nur Tri Anggraini
N P M : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Mengajukan permohonan persetujuan perubahan judul Skripsi sebagaimana tercantum di bawah ini :

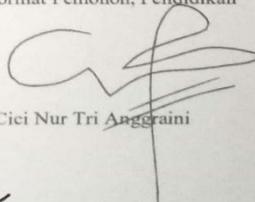
Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Kelas X AKL SMK PAB 2 Helvetia Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020

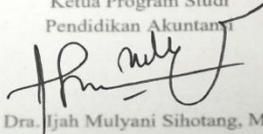
Menjadi : Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui
Dosen Pembimbing

Marijati S.Pd M.Ak

Medan, 24 Juni 2020
Hormat Pemohon, Pendidikan

Cici Nur Tri Anggraini

Diketahui Oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Akuntansi

Dra. Ijrah Mulyani Sihotang, M.Si

Lampiran 10



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PENGESAHAN PROPOSAL

Berdasarkan Hasil Seminar Proposal Prodi Pendidikan Akuntansi Yang Diselenggarakan Pada Hari Rabu Tanggal 09 Juni 2020 Menerangkan Bahwa:

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Proposal : "Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Proposal dinyatakan sah dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke skripsi

Medan, 20 Juli 2020

TIM SEMINAR

Ketua

(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Sekretaris

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Pembimbing

(Mariati S.Pd M.Ak)

Pembahas

(Dr. Faisal Rahman Dongoran, M.Si)

Lampiran 11



Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Muchtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400
Website: <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@yahoo.co.id

Nomor : 1174/II.3/UMSU-02/F2020 Medan, 04 Dzulhijjah 1441 H
Lamp. : -- 25 Juli 2020 M
Hal : **Mohon Izin Riset**

Kepada Yth.:
Bapak/Ibu **Kepala Perpustakaan UMSU**
Di
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat yang Bapak/Ibu Pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

N a m a : **Cici Nur Tri Anggraini**
NPM : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Penelitian : Analisis media pembelajaran videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Demikianlah hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.
Wassalamu'alikum Warahmatullahi Barakatuh

Dekan

Dr. H. Elfrianto S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0115057302

Tembusan :
- Peninggal

Jika anda melakukan riset hendaknya anda memperhatikan prosedur keselamatan dimasa Pandemi Covid-19, jangan terlalu memaksakan diri, utamakan keselamatan. #dirumahaja.

Lampiran 12



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
UPT PERPUSTAKAAN**

Jl. Kapt. Mukhtar Basri No. 3 Telp. 6624567 - Ext. 113 Medan 20238
Website: <http://perpustakaan.umsu.ac.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor: 349./KET/II.11-AU/UMSU-P/M/2020

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Cici Nur Tri Anggraini
NPM : 1602070009
Univ./Fakultas : UMSU/ Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Jurusan/P.Studi : Pendidikan Akuntansi/ S1

adalah benar telah melakukan kunjungan/penelitian pustaka guna menyelesaikan tugas akhir / skripsi dengan judul :

"Analisis Media Pembelajaran Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa"

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 25 Rabiul Awal 1442 H
11 November 2020 M

Kepala UPT Perpustakaan,



Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd

Lampiran 13



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. KaptenMukhtarBasri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id>E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Cici Nur Tri Anggraini
N.P.M : 1602070009
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Judul Skripsi : Analisis Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Skripsi	Tanda Tangan
08/10/2020	- Perbaikan BAB III - Perbaikan BAB IV	
22/10/2020	- Perbaikan Sumber Data Penelitian - Perbaikan Isi Pembahasan Penelitian - Perbaikan Daftar Puataka	
02/11/2020	ACC DI SIDANGKAN	

Diketahui/Disetujui
Ketua Prodi Pendidikan Akuntansi


(Dra. Ijah Mulyani Sihotang, M.Si)

Medan, 02 November 2020

Dosen Pembimbing


(Mariati, S.Pd M.Ak)

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Lampiran 14

Cici Nur Tri Anggraini - Pendd. Akt

ORIGINALITY REPORT

12%	12%	5%	8%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	lib.unnes.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uinsu.ac.id Internet Source	2%
3	jurnal.stkippersada.ac.id Internet Source	1%
4	downloadsoftwareterbaru88.blogspot.com Internet Source	1%
5	Submitted to Universitas Jenderal Soedirman Student Paper	<1%
6	Cita Sari Dewi, Purwati Kuswarini Suprpto, Liah Badriah. "Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi", JP BIO (Jurnal Pendidikan Biologi), 2019 Publication	<1%
7	media.neliti.com Internet Source	<1%

digilib.uin-suka.ac.id