

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran VIdeoscribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa

Ludia Sri Rahayu K¹, Berliana², Derry Nugraha³

^{1,2,3}Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi

ludiasrirahayu@gmail.com¹berliana@unlip.ac.id², derrynugraha@unlip.ac.id³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media pembelajaran *VideoScribe* dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *VideoScribe* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan video animasi papan tulis yang menarik dan interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah 100 responden mahasiswa Universitas Linggabuana PGRI SUkabumi. Instrumen penelitian yaitu melalui kuesioner berupa google form terdiri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 70% mahasiswa perempuan. Hasil uji validitas menunjukkan $r_{tabel} > r_{hitung}$ yaitu sebesar 0.195 maka pertanyaan ditanyakan valid. Hasil uji reliabilitas sebesar $0.880 > 0.60$ maka dinyatakan reliabel. Hasil uji yaitu $F_{hitung} 25.539 > F_{tabel} 1.664$ artinya media pembelajaran dan motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar. Hasil uji T secara parsial berpengaruh terhadap hasil belajar karena hasil T hitung sebesar $2.586 > 1.664$. Implikasi penelitian ini adalah pentingnya mengintegrasikan teknologi multimedia seperti *VideoScribe* dalam pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif bagi mahasiswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Videoscribe*, Motivasi Belajar, Hasil Belajar

Abstract :This study aims to examine the effectiveness of using *VideoScribe* learning media in improving student motivation and learning outcomes. *VideoScribe* is a software that allows the creation of interesting and interactive whiteboard animation videos. The research method used is descriptive quantitative. The research sample was 100 student respondents of Linggabuana PGRI University SUkabumi. The research instrument is through a questionnaire in the form of a google form consisting. The results showed that 70% of students were female. The validity test results show $r_{table} > r_{count}$, which is 0.195, so the question is asked valid. The reliability test result is $0.880 > 0.60$, so it is declared reliable. The test results are $F_{count} 25.539 > F_{table} 1.664$, meaning that learning media and learning motivation have an effect on learning outcomes. The results of the T test partially affect learning outcomes because the results of T count are $2.586 > 1.664$. The implication of this research is the importance of integrating multimedia technology such as *VideoScribe* in learning to create a more interesting and effective learning environment for students.

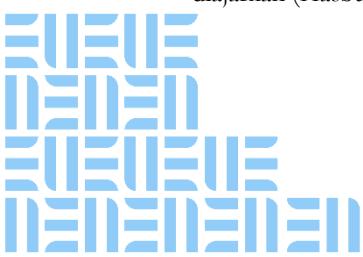
Keywords: Learning Media of Videoscribe, Learning Motivation, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pada saat ini, guru lebih dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi, tujuannya agar pembelajaran yang di berikan pada mahasiswa dapat menyongsong pembelajaran abad 21 (Amir & Nugraha, 2023). Oleh karena itu untuk terwujudnya pendidikan yang di harapkan maka diperlukan sebuah kurikulum dalam pelaksanaan pendidikan (Amir et al., 2024). Kurikulum merupakan suatu alat atau sarana yang telah dirumuskan untuk mencapai tujuan pendidikan. saat ini, pendidikan di Indonesia menggunakan kurikulum 2013 (Aulita et al., 2024). Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan banyak melakukan ceramah (Ginanjar et al., 2023). Siswa hanya duduk mendengarkan ceramah yang diajarkan guru (Joko & Nugraha, 2023). Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan cepat bosan dalam melakukan pembelajaran (Juliaty et al., 2018). Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang digunakan masih kurang memberikan gambaran yang jelas terhadap materi yang diberikan (Nuraha, 2023).

Upaya peningkatan kualitas pendidikan salah satunya adalah dengan cara memberikan motivasi saat proses pembelajaran (Nugraha, 2023a). Nugraha (2023) menyatakan bahwa kegagalan atau keberhasilan tergantung pada kemampuan siswanya (Nugraha, 2023b). Guru sebagai pendidik dan pengajar harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik di kelas sehingga siswa mampu berkonsentrasi dan menaruh minat pada proses pembelajaran (Nugraha, Derry, Joko, 2023). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan/bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian,minat,pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Syahlan & Nugraha, 2023).

Menyikapi hal tersebut diadakanlah metode pembelajaran berbasis *videoscribe* dalam upaya mengembangkan kreativitas siswa (Amin, 2019). Menurut Badariah (2021) *videoscribe* adalah salah satu bentuk media video dengan konsep papan tulis yang menggunakan gambar tangan dan seolah olah sedang menggambar atau menulis papan tulis (Badariah, 2021). *Videoscribe* memiliki karakteristik yaitu dapat menyajikan gambar, suara, animasi, teks, (materi pembelajaran) serta desain yang menarik sehingga membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang akan diajarkan (Hasbullah et al., 2022).



Menurut Hasam dkk (2019) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar (Hasam & Baroroh, 2019). Penelitian ini merupakan kategori penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Kuesiner di bagikan kepada mahasiswa di kampus Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi untuk mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Menurut Amlia (2023) metode penitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Amelia et al., 2023). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh efektivitas penggunaan media pembelajaran *videoscribe* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa. Metode yang digunakan adalah jenis penelitian yang bersifat kuantitatif. Lokasi penelitian dilakukan di Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi. Populasi yang digunakan adalah seluruh mahasiswa Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi. Sampel dari penelitian ini adalah 100 responden mahasiswa Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi Data pada penelitian ini didapatkan melalui *google form* yang dibagikan secara online kepada mahasiswa. Instrumen pada penelitian ini berupa kuesioner menggunakan likert skala dengan skala lima yang terdiri dari Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS) yang meliputi sejumlah pertanyaan mengenai efektifitas penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar terhadap hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan aplikasi *google form*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 100 responden mahasiswa yang berperan aktif dan bersedia mengisi pertanyaan melalui *google form*. Mayoritas adalah responden perempuan sebesar 70% dan responden laki-laki sebesar 30%. 60% Mahasiswa berasal dari semester 7, 20% dari semester 5, 15% dari semester 3 dan 5% semester 1. Dalam penelitian ini uji validitas dilakukan dengan 100 responden yang telah melakukan pengisian kuesioner. Diketahui $N = 100$ dan $\alpha = 5\%$, maka $r_{tabel} = 0,195$. Setiap butir pernyataan dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} > 0,195$ dari 13 pertanyaan berdasarkan perhitungan IBM SPSS dinyatakan valid. Dalam uji reliabilitas peneliti menggunakan teknik analisis *Cronbach Alpha*. Pada teknik analisis *Cronbach Alpha* suatu kuisisioner dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas

Tabel 1.1 Hasil uji reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.880	13

pernyataan variable media pembelajaran *videoscribe*, motivasi belajar, dan hasil belajar dinyatakan reliabel, karena nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60.

Hasil uji asumsi klasik pada uji normalitas, dasar pengambilan keputusan bisa dengan melihat nilai signifikansi pada tabel *Kolmogorov-Smirnov (Asymp.Sig.)*.

Tabel 1.2 Hasil uji normalitas

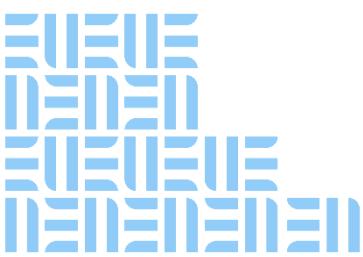
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.35965729
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.059
	Negative	-.087
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.



Nilai *Asymp. Sig.* (2-tailed) adalah 0.60 sehingga dapat disimpulkan bahwa model regresi telah memenuhi asumsi kenormalan.

Hasil uji multikolinearitas ketentuannya adalah jika VIF tidak lebih dari 10, dan mempunyai angka *tolerance* lebih besar dari 0,1.

Tabel 1.3 Hasil uji multikolinearitas

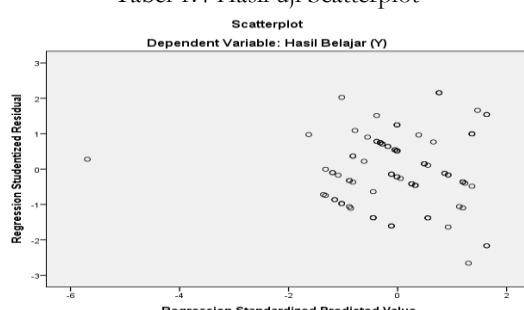
Model	Coefficients ^a			t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1 (Constant)	2.411	1.264		1.907	.059		
Media Pembelajaran (X1)	.266	.066	.402	4.032	.000	.680	1.470
Motivasi Belajar (X2)	.165	.064	.258	2.586	.011	.680	1.470

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Dilihat dari tabel, hasil uji Multikolinearitas bahwa VIF < 10 dan nilai tolerance > 0.10, sebesar 0.680 yang artinya Korelasi Independen tidak ada gangguan multikolinearitas.

Hasil uji heterokedastisitas ketentuannya adalah Jika titik-titik menyebar secara merata tanpa membentuk pola tertentu maka tidak terjadi heterokedastisitas.

Tabel 1.4 Hasil uji Scatterplot



Dari tabel diatas menunjukan bahwa titik menyebar yang berarti tidak terjadi heterokedastisitas.

Analisis regresi berganda bertujuan untuk menerangkan berapa besarnya pengaruh media pembelajaran *videoscribe* terhadap motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan SPSS

Tabel 1.5 Hasil uji regresi berganda

Model	Coefficients ^a			t	Sig.
	B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta		
1 (Constant)	2.411	1.264		1.907	.059
Media Pembelajaran (X1)	.266	.066	.402	4.032	.000
Motivasi Belajar (X2)	.165	.064	.258	2.586	.011

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Diperoleh nilai *Constant* (a) sebesar 2.411 sedangkan nilai koefisien regresi (b) sebesar 0,266 dan 0.165 .Persamaan regresi sederhana dapat dituliskan:

$$Y = a + b_1.X_1 + b_2.X_2$$

$$Y = 5,093 + 0,266X_1 + 165X_2$$

Uji F dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen.

Tabel 1.6 hasil uji F

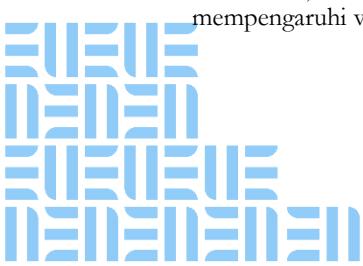
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	ANOVA ^a	
					t	Sig.
1 Regression	96.372	2	48.186	25.539		.000 ^b
Residual	183.018	97	1.887			
Total	279.390	99				

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

b. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X2), Media Pembelajaran (X1)

Dari *output* tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 25.539 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, maka model regresi dapat di pakai untuk memprediksi variabel Hasil Belajar Mahasiswa atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Media Pembelajaran *Videoscribe* (X_1), Motivasi Belajar (X_2) terhadap variabel Hasil Belajar Mahasiswa (Y)

Uji T digunakan untuk mengetahui apakah masing-masing variabel independen secara parsial mampu mempengaruhi variabel dependen atau tidak.



Tabel 1.7 Hasil uji T

Model	Coefficients ^a						Collinearity Statistics Tolerance
	B	Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.		
1	(Constant)	2.411	1.284	1.807	.059	.800	1.470
	Media Pembelajaran (X1)	.266	.066	.402	4.032	.000	.800
	Motivasi Belajar (X2)	.165	.064	.258	2.586	.011	.800

a. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Dari tabel di atas variable media pembelajaran *Videoscribe* (X_1) dapat diketahui hitung sebesar 1.470 dari 1.664, t hitung $>$ t tabel maka H_0 diterima dan H_a diterima yang berarti media pembelajaran *Videoscribe* (X_1) berpengaruh terhadap hasil belajar. Variable motivasi belajar (X_2) dapat diketahui t hitung sebesar 1.470 lebih dari 1.664, t hitung $>$ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a diterima yang berarti motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar.

Hasil uji Koefisiensi Determinasi R

Tabel 1.8 Hasil Uji Determinasi

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.587 ^a	.345	.331	1.374

a. Predictors: (Constant), Motivasi Belajar (X2), Media Pembelajaran (X1)

b. Dependent Variable: Hasil Belajar (Y)

Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,587. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,345, dari tabel di atas bisa dilihat bahwa R Square menunjukkan angka 34,5% yang berarti variabel *media pembelajaran* dan motivasi belajar memiliki pengaruh sebesar 34,5% terhadap variable hasil belajar

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian terdapat 100 responden mahasiswa yang berperan aktif dan bersedia mengisi pertanyaan melalui *google form*. Mayoritas adalah responden perempuan sebesar 70% dan responden laki-laki sebesar 30%. 60% Mahasiswa berasal dari semester 7, 20% dari semester 5, 15% dari semester 3 dan 5% semester 1. Hasil uji F dari *output* tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 25.539 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel Hasil Belajar Mahasiswa atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Media Pembelajaran *Videoscribe* (X_1), Motivasi Belajar (X_2) terhadap variabel Hasil Belajar Mahasiswa (Y). Hasil uji T variable media pembelajaran *Videoscribe* (X_1) dapat diketahui hitung sebesar 1.470 dari 1.664, t hitung $>$ t tabel maka H_0 diterima dan H_a diterima yang berarti media pembelajaran *Videoscribe* (X_1) berpengaruh terhadap hasil belajar. Variable motivasi belajar (X_2) dapat diketahui t hitung sebesar 1.470 lebih dari 1.664, t hitung $>$ t tabel, maka H_0 diterima dan H_a diterima yang berarti motivasi belajar berpengaruh terhadap hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., Setiaji, B., Primadewi, K., Habibah, U., Lounggina, T., Peny, L., Rajagukguk, K. P., Nugraha, D., Safitri, W., Wahab, A., Larisu, Z., Setiaji, B., & Dharta, F. Y. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Amir, M., & Nugraha, D. (2023). Peningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa Akibat Efek Penggunaan Model Pembelajaran Flipped Classroom Dan Mind Mapping. *JIPMukjt: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 4(2), 69. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/index>
- Amir, M., Syahlan, F., & Nugraha, D. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *JIPMukjt: Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 2(2), 45–56. <https://unsada.e-journal.id/jst/article/download/157/116>
- Aulita, D., Nurazizah, F., Meilinda, L., & Nugraha, D. (2024). Social Media As Source Study Generation Millennials. *Journal Economic and Economic Education*, 1(1), 36–40.
- Badariah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran VideoScribe dalam Pembelajaran Tematik

- di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(5), 1–9.
- Ginanjar, H., Nugraha, D., Noviar, N., & Rahmawati, R. (2023). *PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA STKIP PGRI SUKABUMI*. 4(1), 22–27.
- Hasam, A., & Baroroh, U. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB MELALUI APLIKASI VIDEOSCRIBE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *LISANUNA*, 9(2), 140–155.
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>
- Joko, & Nugraha, D. (2023). PENGARUH MOTIVASI BELAJAR DAN LINGKUNGAN KELUARGA TERHADAP HASIL BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 27–34. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4385>
- Juliaty, J., Firman, M., & Nugraha, D. (2018). Improving Mathematical Communication Capabilities By Realistic Mathematics Approach. (*jiml Journal of Innovative Mathematics Learning*, 1(3), 338. <https://doi.org/10.22460/jiml.v1i3.p338-344>
- Nugraha, Derry, Joko, F. S. (2023). *PENGARUH KEIKUTSERTAAN DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER/UKM DAN MINAT BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MAHASISWA*. 4(1), 1–8.
- Nugraha, D. (2023a). Akuntabilitas Pemimpin Pendidikan Berbasis Agama, Filsafat, Psikologi Dan Sosiologi. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(1), 194–205. <https://www.jurnal.goretanpena.com/index.php/JPE/article/view/1375>
- Nugraha, D. (2023b). Pengaruh metode simulasi demonstrasi terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 10(1), 1–8.
- Nuraha, D. (2023). *Meniti Sukses Akademis: Peran Fasilitas Sekolah dan Motivasi Prestasi pada Hasil Belajar Mahasiswa*. 1(1), 9–14.
- Syahlan, F., & Nugraha, D. (2023). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Journal of Education and Culture*, 53(9), 1689–1699.

