

## Pengaruh Media Audio-Visual Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar

**Shakila Khaira Ardiani<sup>1\*</sup>, Fitriani Br Sitepu<sup>2</sup>, Pilma Sindy Arizka<sup>3</sup>, Sri Yunita<sup>4</sup>, Reh Bungana Br Perangin-angin<sup>5</sup>**

Universitas Negeri Medan, Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, 20221, Sumatera Utara, Indonesia

\*Correspondence e-mail: [shakilakhaira21@gmail.com](mailto:shakilakhaira21@gmail.com)

Diterima: Mei Tahun; 2025 Revisi: Mei Tahun; 2025 Diterbitkan: Juni 2025

### Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswapada Pendidikan kewarganegaraan. Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Populasi yang digunakan adalah siswa kelas V SDN 105313 Namo Rube Julu yang berjumlah 3 kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *random sampling* dengan perolehan kelas sampel yaitu kelas V<sub>1</sub> berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V<sub>2</sub> berjumlah 30 siswa sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 20 butir soal *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *post-test* sebesar 90 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 83,33. Persentase peningkatan *n-gain* hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 76,76% pada kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 67,13% pada kategori sedang. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio-visual sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa kelas V pada Pendidikan kewarganegaraan V SDN 105313 Namo Rube Julu T.P 2024/2025.

**Kata Kunci:** Sparkol Videoscribe, Hasil Belajar, Pendidikan Kewarganegaraan

## ***The Influence of Audio-Visual Media Sparkol Videoscribe on Elementary School Students' Learning Outcomes in Civic Education***

### **Abstract**

*This study was conducted to determine the effect of using audio-visual media sparkol videoscribe on student learning outcomes in Civic Education. The type of research applied is quantitative research with a quasi-experimental design. The population used was grade V students of SDN 105313 Namo Rube Julu totaling 3 classes. The sampling technique used random sampling with the acquisition of sample classes, namely class V1 totaling 30 students as the experimental class and class V2 totaling 30 students as the control class. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 20 pre-test and post-test questions. The results showed that the experimental class had an average post-test score of 90 higher than the average post-test score of the control class of 83.33. The percentage increase in n-gain learning outcomes of students in the experimental class was 76.76% in the high category and the control class was 67.13% in the medium category. So it can be concluded that there is an influence of the use of audio-visual media Sparkol Videoscribe on the learning outcomes of grade V students in Civic Education V SDN 105313 Namo Rube Julu Academic Year 2024/2025.*

**Keywords:** Sparkol Videoscribe, Learning Outcomes, Civic education

**How to Cite:** Ardiani, S. K., Sitepu, F. B., Arizka, P. S., Yunita, S., & Angin, R. B. B. P. (2025). Pengaruh Media Audio-Visual Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Sekolah Dasar. *Reflection Journal*, 5(1), 396–404. <https://doi.org/10.36312/rj.v5i1.2901>



<https://doi.org/10.36312/rj.v5i1.2901>

Copyright© 2025, Ardiani et al  
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang cinta tanah air, memiliki kesadaran hukum, dan mampu hidup rukun dalam keberagaman. Pembelajaran PKn bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa, seperti hak dan kewajiban warga negara, toleransi, gotong royong, serta penghargaan terhadap perbedaan (Hasanah, 2024). Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran PKn diarahkan pada pendekatan berbasis pengalaman dan kontekstual, melalui diskusi, bermain peran, proyek sosial,

serta eksplorasi nilai-nilai kebangsaan yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari (Sari & Wahyuni, 2021).

Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membangkitkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Media pembelajaran berperan penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Nurrita, 2018). Sementara itu menurut Reiser dan Dempsey, pandangan mengenai media pembelajaran adalah sebagai alat fisik yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran kepada para peserta didik (Yaumi, 2018). Definisi ini menekankan bahwa setiap jenis peralatan yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti peralatan visual, komputer, atau perkakas lainnya, dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

Namun, berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V SDN 105313 Namo Rube Julu, proses pembelajaran PKn masih menggunakan media PowerPoint yang kurang menarik, statis, dan minim animasi. Hal ini berdampak pada rendahnya keaktifan siswa di kelas serta kurangnya pemahaman terhadap materi. Siswa hanya membaca teks di layar tanpa interaksi atau pengalaman belajar yang mendalam. Fenomena ini bukanlah kasus tunggal; penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint yang tidak disertai animasi atau elemen interaktif cenderung menurunkan partisipasi siswa dan berdampak negatif terhadap hasil belajar (Isnawati, 2020; Lestari & Kurniawan, 2021).

Pada era modern ini, sangat diperlukan untuk menyediakan metode pembelajaran yang mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), mengingat bahwa generasi saat ini merupakan generasi yang sangat terkait dengan kemajuan teknologi (Irwinza et al., 2022). Salah satu bentuk media yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah media audio visual. Media audio visual sebagai gabungan atau kombinasi antara elemen audio dan visual (Ayu, 2018). Media audio visual adalah sebuah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Media ini memiliki keunggulan karena menggabungkan aspek-aspek dari dua jenis media, yakni media audio dan media visual, sehingga memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan pemahaman siswa (Arifin, et al., 2023).

Salah satu contoh dari media audio visual yang dapat mendukung proses pembelajaran adalah *Sparkol Videoscribe*. *Videoscribe* merupakan alat yang membantu pengguna dalam membuat video yang menarik serta memberikan kesan yang menarik. *Videoscribe* merupakan inovasi dalam dunia media yang digunakan untuk menciptakan video yang memiliki dampak yang berkesan (Arifin, et al., 2023). Aplikasi ini memungkinkan pembuatan video dalam bentuk animasi yang melibatkan gambar, teks, dan suara (Indriyani & Putra, 2018). *Sparkol Videoscribe* merupakan media pembelajaran berbentuk video animasi yang terdiri dari serangkaian gambar yang disusun secara berurutan untuk membentuk video utuh (Pamungkas, et al., 2018). *Sparkol Videoscribe* adalah sebuah pembelajaran berbasis video yang menampilkan materi secara berurutan melalui penggunaan gambar, tulisan, animasi, dan diiringi dengan suara. Materi pembelajaran disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara, yang memungkinkan peserta didik untuk fokus dengan baik dan dalam suasana belajar yang menyenangkan. Dampaknya, materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, dapat diterapkan, serta mudah diingat oleh siswa. Saat siswa berhasil memahami materi pembelajaran, siswa mampu mengkomunikasikannya (Rahayu & Masniladevi, 2020).

Penelitian ini difokuskan pada materi "Negaraku Indonesia", karena merupakan salah satu materi penting dalam membentuk identitas dan rasa nasionalisme siswa sejak dulu. Materi ini mencakup simbol-simbol negara, dasar negara, dan makna kebangsaan yang relevan untuk membangun kesadaran sebagai warga negara. Indikator hasil belajar yang diukur dalam penelitian ini meliputi: (1) kemampuan siswa memahami makna simbol-simbol negara, (2) mengenali dasar negara dan maknanya, dan (3) mengekspresikan sikap cinta tanah air secara verbal maupun non-verbal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio-visual *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya pada materi "Negaraku Indonesia" di SDN 105313 Namo Rube Julu Tahun Pelajaran 2024/2025.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian *Quasi Experiment Design* (eksperimen semu) dengan desain penelitian menggunakan *Pretest-Posttest One Group Control Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 105313 Namo Rube Julu pada bulan April – Mei 2025 Tahun Pembelajaran 2024/2025. Populasi yang digunakan adalah seluruh kelas V SDN 105313 Namo Rube Julu sebanyak 3 kelas. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random Sampling* dengan cara memilih dua absensi kelas V secara acak. Sampel yang digunakan adalah kelas V<sub>1</sub> dan kelas V<sub>2</sub> yang kedua kelas tersebut sama-sama berjumlah 30 siswa.

Penelitian ini menggunakan tiga jenis variabel, yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variabel kontrol. Variabel bebas yang digunakan berupa Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, variabel terikat yang digunakan berupa Hasil Belajar, dan variabel kontrol yang digunakan berupa Materi yang Diajarkan. Adapun materi yang diajarkan dalam penelitian ini yaitu Negaraku Indonesia. Instrumen penelitian yang digunakan berupa instrumen tes tertulis (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk pilihan berganda (*multiple choice*). Instrumen tersebut terdiri dari 40 butir soal yang disusun berdasarkan indikator pencapaian.

Adapun prosedur penelitian ini meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti akan mengadakan observasi awal di lokasi penelitian untuk memperoleh informasi, termasuk meminta izin kepada kepala sekolah SDN 105313 Namo Rube Julu agar observasi dan penelitian dapat dilaksanakan, menentukan populasi dan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, menentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan lembar kerja peserta didik, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa tes pilihan berganda. Selanjutnya tahap pelaksanaan dengan 3 pertemuan untuk memberikan *pre-test*, mengadakan kegiatan pembelajaran menggunakan media *powerpoint* pada kelas kontrol serta media *sparkol videoscribe* pada kelas eksperimen, dan memberikan *post-test*. Tahap akhir, yaitu tahap setelah mengetahui hasil *pre-test* dan *post-test* diperoleh sebagai data dalam penelitian ini. Data tersebut akan dianalisis menggunakan *software SPSS 22.0 for Windows*.

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data hasil *pre-test* dan *post-test*. Untuk mengetahui adanya perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*, maka dilakukan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis, dan Uji N-Gain. Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji Homogenitas dilakukan untuk mengetahui tingkat berpencarinya data kuantitatif atau tingkat kehomogenan data dalam satu populasi bersifat homogen atau tidak. Uji Hipotesis dilakukan Uji T bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbandingan signifikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa melalui *p* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis dilakukan dengan menggunakan rumus uji N-Gain menurut (Susanto, 2013):

$$N - gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

N-gain dapat diklasifikasikan dan akan ditampilkan pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1.** Klasifikasi N-gain

Nilai Gain	Kategori
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	Sedang
$0,3 \leq g$	Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 105313 Namo Rube Julu pada materi sistem pencernaan manusia pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini menggunakan 2 kelas sebagai sampel yaitu kelas V<sub>1</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas V<sub>2</sub> sebagai kelas kontrol. Penelitian ini diawali dengan pemberian *pre-test*

pada kedua kelas sampel. Setelah diperoleh hasil *pre-test*, kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda. Selanjutnya diberikan *post-test* untuk mengukur peningkatan kemampuan hasil belajar siswa.

### Hasil Analisis Data Penelitian

*Pre-test* diberikan kepada kedua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dilakukan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas. Dalam pembelajaran, kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan perlakuan yang berbeda. Setelah pemberian perlakuan yang berbeda di kedua kelas tersebut, maka di akhir pembelajaran diberikan *post-test* untuk mengetahui pengaruh pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut data *pre-test* dan *post-test* hasil belajar siswa seperti pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Data *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar Siswa

Jenis Tes	Kelas	N	Nilai Min	Nilai Maks	Rata-Rata	Standar Deviasi
Pretest	Eksperimen	30	30	70	52,67	10,063
	Kontrol	30	30	65	50,00	9,559
Posttest	Eksperimen	30	80	100	90,00	3,620
	Kontrol	30	65	100	83,33	8,841

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 52,67 dan 90,00 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar 50,00 dan 83,33. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio-visual sparkol videoscribe terhadap hasil belajar siswa kelas V pada Pendidikan kewarganegaraan di SDN 105313 Namo Rube Julu.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas yang digunakan adalah uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan bantuan SPSS 22.0 for Windows pada taraf signifikansi 5% atau 0,05. Data dikatakan berdistribusi normal jika harga  $\text{sig} > \alpha$  (0,05) dan sebaliknya jika harga  $\text{sig} < \alpha$  (0,05) maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Data uji normalitas data hasil belajar siswa seperti pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Jenis Tes	Kelas	Nilai Sig.	Taraf Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0.246	0.05	Normal
	Kontrol	0,135	0.05	Normal
Posttest	Eksperimen	0.082	0.05	Normal
	Kontrol	0.349	0.05	Normal

Tabel 3 di atas menunjukkan nilai signifikansi untuk data *pre-test* pada kelas eksperimen sebesar 0.246 yang berarti nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data dinyatakan terdistribusi normal. Nilai *pre-test* untuk kelas kontrol sebesar 0.135 yang berarti nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data dinyatakan terdistribusi normal. Sementara itu, data *post-test* pada kelas eksperimen sebesar 0.082 yang berarti nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data dinyatakan terdistribusi normal. Nilai *post-test* untuk kelas kontrol sebesar 0.349 yang berarti nilai signifikansi  $> 0.05$  maka data dinyatakan terdistribusi normal. Maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berasal dari sampel yang berdistribusi normal.

#### 2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dapat dilakukan dengan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan SPSS 22.0 for Windows, dengan ketentuan nilai signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Jika  $\text{sig} > \alpha$  (0,05) maka sampel berasal dari

populasi yang homogen. Apabila  $\text{sig} < \alpha (0,05)$  maka sampel berasal dari populasi yang tidak homogen. Data uji homogenitas data hasil belajar siswa seperti pada Tabel 4.

**Tabel 4. Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa**

Jenis Tes	Kelas	Nilai Sig.	Tarag Sig.	Keterangan
Pretest	Eksperimen	0.756	0.05	Homogen
	Kontrol			
Posttest	Eksperimen	0.097	0.05	Homogen
	Kontrol			

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas pada *pre-test* dan *post-test* di kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa kedua data homogen. Hal ini dapat dilihat pada hasil nilai *Levene Statistic* pada kedua data. Nilai *Levene Statistic* pada data *pre-test* kedua kelas diperoleh sebesar 0.756 sehingga nilai *Levene Statistic*  $> 0.05$  dan data homogen. Pada data *post-test* diperoleh nilai *Levene Statistic* sebesar 0.097 sehingga nilai *Levene Statistic*  $> 0.05$  dan data *post-test* bersifat homogen. Maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa dari kelas eksperimen (menggunakan media pembelajaran audio-visual *sparkol videoscribe*) dan kelas kontrol (menggunakan media pembelajaran *powerpoint*) berasal dari sampel yang homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Data yang telah dinyatakan terdistribusi normal dan homogen selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbandingan dari hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Independent Samples T-Test*. Hipotesis yang diuji pada awal tes (*pre-test*), yaitu:

- $H_0 : \bar{X}_1 = \bar{X}_2$ : Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama terhadap hasil belajar.
- $H_a : \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$ : Kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang berbeda terhadap hasil belajar.

Hasil uji hipotesis kemampuan awal siswa (*pre-test*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti pada Tabel 5.

**Tabel 5. Uji Hipotesis Data Pretest Hasil Belajar Siswa**

**Independent Samples Test**

Model		T	Sig.
Hasil Belajar Siswa pada Pretest	Equal variances assumed	1.052	.297
	Equal variances not assumed	1.052	.297

Berdasarkan Tabel 5, diketahui nilai signifikansi hasil belajar *pre-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0.297, berarti lebih besar dari 0.05 sehingga  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama.

Hipotesis yang diuji pada data *post-test* yaitu:

- $H_0 : \bar{X}_1 = \bar{X}_2$ : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan kewarganegaraan di SDN 105313 Namo Rube Julu.
- $H_a : \bar{X}_1 \neq \bar{X}_2$ : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada pendidikan kewarganegaraan di SDN 105313 Namo Rube Julu.

Hasil uji hipotesis kemampuan akhir siswa (*post-test*) kelas eksperimen dan kelas kontrol seperti pada Tabel 6.

**Tabel 6. Uji Hipotesis Data Posttest Hasil Belajar Siswa**  
**Independent Samples Test**

Model		T	Sig.
Hasil Belajar Siswa pada Pretest	Equal variances assumed	2.990	.004
	Equal variances not assumed	2.990	.004

Berdasarkan Tabel 6 diketahui nilai signifikansi hasil belajar *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar  $0.000 < 0.05$  artinya  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media audio-visual *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa pada Pendidikan kewarganegaraan di SDN 105313 Namo Rube Julu.

#### 4. Uji *N-Gain*

Persentase peningkatan *n-gain* hasil belajar siswa dihitung dengan *gain* yang dinormalisasikan (*n-gain*). Analisis persentase peningkatan *n-gain* hasil belajar siswa ditunjukkan pada Tabel 7.

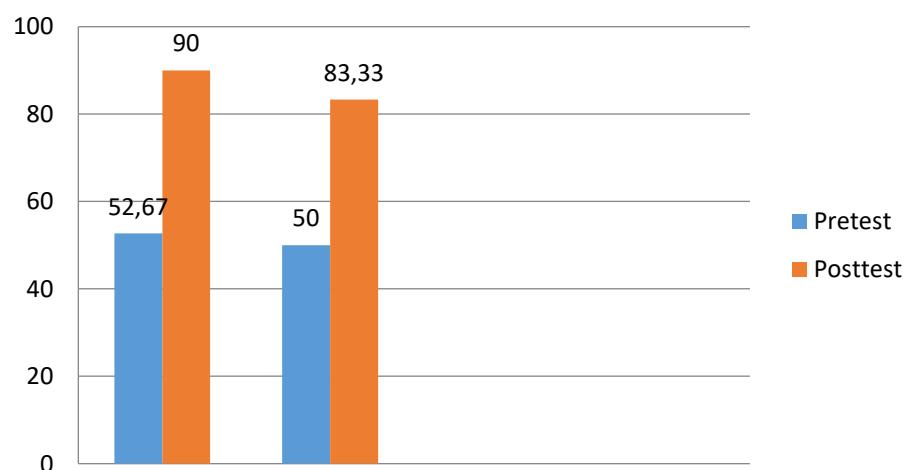
**Tabel 7. N-Gain Hasil Belajar Siswa**

Kelas	Minimum	Maximum	N-gain(%)	Kategori
Eksperimen	50	100	76,76	Tinggi
Kontrol	30	100	67,13	Sedang

Berdasarkan Tabel 7 diketahui adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Persentase peningkatan *n-gain* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 76,76% pada kategori tinggi dan kelas kontrol sebesar 67,13% pada kategori sedang.

#### **Hasil Belajar Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Sebelum dan Sesudah Diberi Pembelajaran Materi Negaraku Indonesia dengan Perlakuan yang Berbeda**

Pretest dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan awal siswa sehingga dapat menghasilkan kesimpulan bahwa kedua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki kemampuan awal yang sama. Sementara *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mempelajari sistem pencernaan manusia. Berikut data rata-rata nilai *pretest* dan *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan pada Gambar 1.



**Gambar 1. Nilai Rata-Rata Pre-test dan Post-test**

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan nilai *pre-test* yang diperoleh dari kelas eksperimen (media *sparkol videoscribe*) memperoleh nilai sebesar 52,67 sedangkan kelas kontrol (media *powerpoint*) memperoleh nilai sebesar 50. Kedua kelas mendapatkan nilai *pre-test* berada di bawah KKM mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yaitu 70. Sementara nilai rata-rata *post-test* kelas

eksperimen sebesar 90 dan kelas kontrol sebesar 83,33. Berdasarkan nilai rata-rata *post-test* diketahui bahwa kelas eksperimen (media *sparkol videoscribe*) memiliki nilai rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol (media *powerpoint*). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio-visual *sparkol videoscribe* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada pendidikan kewarganegaraan SDN 105313 Namo Rube Julu Pembelajaran 2024/2025. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jannah *et al.* (2019) yang menyatakan bahwa ada pengaruh signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran fisik berbasis *Sparkol VideoScribe* pada pembelajaran pokok bahasan suhu dan kalor kelas X di salah satu SMK di Jember.

### **Pengaruh Media Audio-Visual *Sparkol Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pendidikan Kewarganegaraan SDN 105313 Namo Rube Julu Tahun Pembelajaran 2024/2025**

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 76,77 (kategori tinggi), sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 67,13 (kategori sedang). Perbedaan rata-rata ini menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media *Sparkol Videoscribe* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen juga tercermin dari nilai *n-gain* yang termasuk dalam kategori tinggi, sementara kelas kontrol berada pada kategori sedang.

Secara lebih mendalam, hasil ini menunjukkan bahwa media *Sparkol Videoscribe* tidak hanya memberikan informasi dalam bentuk visual dan teks, tetapi juga menyajikannya secara dinamis dan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami dan mengingat materi pelajaran karena informasi disampaikan melalui perpaduan suara, animasi, dan ilustrasi visual yang menarik. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang banyak mengandung konsep abstrak seperti nilai kebangsaan dan norma sosial, media audiovisual seperti *Sparkol* dapat membantu mengkonkretkan konsep-konsep tersebut, sehingga lebih mudah diterima oleh siswa sekolah dasar.

Perbedaan hasil yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol juga dapat dijelaskan dari segi keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Kelas eksperimen yang menggunakan *Sparkol Videoscribe* menunjukkan respons belajar yang lebih aktif dan antusias karena media yang digunakan mampu menarik perhatian dan memfasilitasi gaya belajar visual-auditori. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan media *PowerPoint* konvensional cenderung menampilkan materi secara statis, hanya berupa teks dan gambar tanpa animasi atau suara. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa, yang pada akhirnya memengaruhi capaian hasil belajar mereka.

Penelitian ini diperkuat oleh temuan dari Hasanuddin *et al.* (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Sparkol Videoscribe* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang, dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol ( $X = 84,62 > Y = 61,92$ ). Demikian pula, studi oleh Irwina *et al.* (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *Sparkol* dalam pembelajaran mampu menghasilkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol ( $t_{hitung} = 7,837 > t_{tabel} = 2,086$ ), menegaskan efektivitas *Sparkol* sebagai media pembelajaran interaktif.

Persamaan antara hasil penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada meningkatnya hasil belajar akibat penggunaan *Sparkol Videoscribe*. Sementara itu, perbedaan terletak pada konteks jenjang pendidikan dan materi ajar yang digunakan. Pada penelitian Hasanuddin, fokusnya pada siswa SMK; Irwina meneliti siswa SMP; sedangkan penelitian ini berfokus pada siswa SD kelas V dengan materi "Negaraku Indonesia", yang berkaitan dengan nilai-nilai nasionalisme dan kebangsaan. Perbedaan ini menegaskan bahwa efektivitas *Sparkol Videoscribe* dapat berlaku lintas jenjang pendidikan dan materi pembelajaran, namun dampaknya mungkin bervariasi tergantung pada kesiapan siswa dan kompleksitas materi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio-visual *Sparkol Videoscribe* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Efektivitas ini terutama disebabkan oleh sifat media yang interaktif, menarik, serta mampu meningkatkan attensi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio-visual Sparkol Videoscribe berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SDN 105313 Namo Rube Julu Tahun Pembelajaran 2024/2025, di mana rata-rata nilai post-test kelas eksperimen sebesar 90 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 83,33. Temuan ini menegaskan bahwa Sparkol Videoscribe dapat meningkatkan pemahaman siswa secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Secara ilmiah, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pembelajaran aktif dan kontekstual di tingkat sekolah dasar. Sebagai rekomendasi, guru dan sekolah disarankan untuk memanfaatkan Sparkol Videoscribe dalam proses pembelajaran PKn maupun mata pelajaran lain, serta mendorong pelatihan penggunaan media inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

## REKOMENDASI

Berikut beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk peningkatan hasil belajar siswa secara berkelanjutan. Pertama, bagi para pendidik dan calon pendidik, disarankan untuk menguasai dan memanfaatkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe secara kreatif dan interaktif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Kedua, sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan dapat mengintegrasikan penggunaan media audio-visual seperti Sparkol Videoscribe dalam program pelatihan guru sebagai bentuk intervensi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi lanjutan dengan menambahkan variabel lain seperti minat belajar, keterlibatan siswa, atau menggunakan model pembelajaran berbeda untuk mengeksplorasi pengaruhnya terhadap hasil belajar secara lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, M. C., Damariswara, R., & Imron, I. F. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Videoscribe Berbasis Scientific Approach Pada Materi Dongeng Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas II Sdn Lirboyo 1 Tahun Ajaran 2021/2022. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 10(1), 242–258. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v10i1.604>
- Ayu, F. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2).
- Hasanah, U. (2024). Membangun Budaya Demokrasi Sejak Dini melalui Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Warga Negara*, 14(2), 55–63.
- Hasanuddin, Nurmayanti, Kahar, A., Tahir, M. H., & Akbar. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Sidenreng Rappang. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 1(2), 1–11.
- Indriyani, & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Jurnal Matematika*, 1(3), 353–362.
- Irwinda, E., Wibawa, R., Purnadi, A., Studi, P., Pendidikan, T., Ilmu, F., Mandalika, U. P., No, J. P., & Korespondensi, E. (2022). Pengaruh Desain Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Sakra Timur. *Lentera Pendidikan Indonesia*, 3(1), 209–213.
- Ismiyanti, N. (2020). Perancangan Pembelajaran IPA Menggunakan Software Videoscribe. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 50–58. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.11>
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8, 65–72.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1).

- Pamungkas, S. A., Ihsanudin, Novaliyusi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 486–495.
- Rahayu, M., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Hasil Belajar Materi Faktor Dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN Gugus IV Surantih. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2239–2249.
- Sari, M. R., & Wahyuni, L. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter melalui PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 3(1), 15–22.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2018). *MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*. Universitas Muhammadiyah.