



Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *VideoScribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif Nu Al-Manshuriyah Sangkong Bondor

Sapka Mawarzani¹, Ilmal Yaqien²

Program studi Pendidikan Ekonomi Koperasi Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu dan
Program Studi Teknik Komputer Universitas Teknologi Mataram

*Email: ahmadrazkany@gmail.com

Submit: 18-07-2025; Revised: 20-07-2025; Accepted: 22-07-2025; Published: 23-07-2025

ABSTRAK

Peneliti menemukan adanya masalah yang di hadapi siswa terkhusus pada mata pelajaran Ekonomi, siswa kelas XI masih ada hambatan dalam pembelajaran. Kurangnya penerapan pembelajaran yang inovatif menjadikan aktivitas pembelajaran kurang maksimal dan kurang menarik bagi siswa. Sehingga siswa masih ada yang di temukan tidak memperhatikan mudah jenuh dan mengantuk pada saat proses pembelajaran juga menjadi pemicu kurangnya antusias siswa dalam belajar. Hal ini yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas, perlu diterapkan media pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi serta memudahkan proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Diharapkan dengan media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif Nu Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Untuk Mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif Nu Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai metode pokok, observasi dan dokumentasi sebagai metode pelengkap. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik dengan rumus *Chi Square*. Hasil analisis diperoleh nilai = 24,59 sedangkan nilai *Chi Square* dalam tabel dengan db = 4 dengan taraf signifikansi 5% = 9,488 dengan demikian bahwa nilai *Chi Square* analisis lebih besar daripada nilai *Chi Square* tabel (24,59 > 9,488). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima yang berbunyi: ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif Nu Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini “signifikan”

Kata Kunci

Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe*, Minat Belajar



ABSTRACT

Researchers have identified problems faced by students, particularly in the subject of Economics. Eleventh-grade students continue to encounter obstacles in the learning process. The lack of implementation of innovative learning methods has resulted in less effective and less engaging learning activities. As a result, some students are found to be inattentive, easily bored, and even drowsy during lessons, which contributes to a lack of enthusiasm for learning. This condition leads to low student interest in the learning process. To overcome these problems, it is necessary to apply more engaging and varied learning media to help students better understand the material and facilitate the learning process. One of the media that can be applied in the teaching and learning process is Videoscribe-based learning media. It is expected that this media can increase students' interest in learning. The research problem in this study is: "Is there an influence of Videoscribe-based learning media on the learning interest of eleventh-grade students in the subject of Economics at SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder in the 2024/2025 academic year" The objective of this study is: "To determine the influence of Videoscribe-based learning media on the learning interest of eleventh-grade students in the subject of Economics at SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder in the 2024/2025 academic year." The data collection techniques used in this research include questionnaires as the primary method, with observation and documentation as supporting methods. The data were analyzed using statistical analysis with the Chi Square formula. The results of the analysis showed a calculated Chi Square value of 24.59, while the Chi Square value in the table with degrees of freedom ($df = 4$) and a 5% significance level is 9.488. Since the calculated value is greater than the table value ($24.59 > 9.488$), the null hypothesis is rejected and the alternative hypothesis is accepted. This indicates that: There is a significant influence of Videoscribe-based learning media on the learning interest of eleventh-grade students in the subject of Economics at SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder in the 2024/2025 academic year. It can be concluded that the results of this study are statistically significant.

Keywords

Videoscribe-Based Learning Media Interest in Learning





PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia guna membentuk karakter pribadi manusia untuk lebih baik. Menyadari hal tersebut, maka pendidikan sangat penting untuk kemajuan bangsa Indonesia. Karena pendidikan merupakan sarana bagi manusia untuk meningkatkan potensi dan kualitas dirinya. Melalui proses pembelajaran yang di dapatkan akan menambah pengetahuan dan wawasan bagi setiap individu, kelompok, ataupun masyarakat, Dengan demikian, di harapkan setiap individu untuk memiliki potensi kreatif, inovatif, skill, bakat-bakat yang tumbuh dan berkembang dalam segala bidang kehidupan. Maka melalui pendidikan ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk melihat bagaimana keberhasilan suatu negara tersebut. Pada beberapa daerah di Indonesia khususnya di daerah NTB, kualitas pendidikan di provinsi NTB berada pada urutan ke 33 dari 34 provinsi yang ada di Indonesia faktor penyebab rendahnya mutu pendidikan di provinsi NTB yaitu, 1. Adanya guru yang masih menggunakan model pembelajaran konvensional 2. Guru belum mampu mengintegrasikan keterampilan abad ke 21 dalam proses pembelajaran 3. Sebagian guru belum mampu memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran 4. Perangkat pembelajaran yang di gunakan adalah perangkat yang di beli di pasaran atau di *download* langsung dari internet tanpa memperhatikan kesesuaian serta kebenaran isi materi 5. Potensi lokal yang ada di NTB belum di mampatkan secara optimal dalam kegiatan belajar. Irwansyah dan Magfirah (2022:2). Begitupun menurut Satrianawati (2018) membahas berbagai teori dan konsep yang berkaitan dengan media dan sumber belajar dalam konteks Pendidikan, sebab media pembelajaran merupakan sumbe belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memudahkan didalam menyampaikan materi sehingga siswa dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh gurunya.

Begitu juga yang ditemukan di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder, selama Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) mulai dari Maret sampai Juli 2024 di SMA Al-



Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder, peneliti menemukan beberapa masalah mata pelajaran Ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang memuat banyak konsep abstrak dan teoritis, seperti mekanisme pasar, inflasi, kebijakan fiskal, serta permintaan dan penawaran. Di tingkat SMA, khususnya kelas XI, siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut akibat penyampaian yang cenderung monoton dan kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa serta kurangnya partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, seperti *Videoscribe*. *Videoscribe* merupakan aplikasi berbasis animasi whiteboard yang memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara visual, naratif, dan dinamis. Melalui penggunaan media ini, materi Ekonomi dapat disampaikan dengan lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Penyajian yang bersifat visual dan audio secara simultan mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif, khususnya dalam mata pelajaran Ekonomi kelas XI di SMA. Untuk mengatasi beberapa permasalahan di atas, diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan media pembelajaran berbasis *videoscribe*, media tersebut termasuk ke dalam media audio visual yang tidak hanya didengar saja melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. *Videoscribe* adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi tulis tangan. Didalam aplikasi ini terdapat banyak animasi keren dan unik, sehingga akan membuat siswa lebih suka dan terhibur dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran interaktif sangat erat kaitannya dengan pendekatan konstruktivis, di mana siswa membangun sendiri pengetahuannya melalui interaksi dan pengalaman belajar (Khoiruddin, Agung. 2020)



KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

Menurut (Djamarah dan Zain, 2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran Menurut Suryani, dkk. (2018: 5) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, yang menarik dengan demikian semakin menarik media yang di gunakan oleh guru Semakin tinggi pula tingkat keseruan siswa dalam belajar dan menambah minat belajar siswa, sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

VideoScribe merupakan aplikasi atau *software* untuk membuat video animasi dengan diawali *background* putih seperti *white board*. Video animasi ini bisa dikembangkan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. *Videoscribe* adalah salah satu cara kecil untuk melakukannya dengan membantu orang yang tidak terlatih membuat video yang menarik dan berkesan (Lindsay, 2015:83). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *vidioscribe* adalah pernakgkat lunak yang digunakan dalam pembuatan video animasi untuk di persentasikan atau untuk di tampilkan sebagi video dalam pembelajaran atau video presentasi.

Minat belajar adalah ketertarikan atau kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap suatu hal karna menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Minat timbul apabila seorang merasa bahwa apa yang di kerjakan berguna untuknya dan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan. Menurut djaali (2014;121) minat adalah rasa lebih suka ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan



suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Slemeto (2013:57) menerangkan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang. Minat merupakan sifat yang relative menetap pada diri seseorang. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisiten dan rasa senang. Menurut djaali (2014;121) minat adalah rasa lebih suka ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan suatu di luar diri. Semakin kuat dan dekat dengan hubungan tersebut semakin besar minat. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Siswa yang berminat terhadap suatu mata pelajaran akan mempelajari dengan sungguh sungguh, karena ada daya tarik baginya. Siswa yang mudah menghafal pelajaran yang menarik minat. Prose belajar akan berjalan dengan lancar apa bila disertai minat belajar. Oleh karna itu, guru perlu membangkitkan minat siswa dalam belajar yang diberikan mudah untuk di pahami. Diharapkan, dengan adanya penggunaan media pembelajaran berbasis *VideoScribe*, dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder pada Tahun Pelajaran 2024/2025.

Mata pelajaran ekonomi kelas XI di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang konsep dasar perekonomian, baik mikro maupun makro. Materi yang dipelajari pada tingkat ini mencakup topik-topik seperti permintaan dan penawaran, pasar, elastisitas, peran pemerintah dalam perekonomian, serta sistem dan pelaku ekonomi. Pemahaman yang baik terhadap materi ini sangat penting untuk membekali siswa dalam menghadapi tantangan ekonomi di kehidupan nyata. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ekonomi yang bersifat abstrak. Hal ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam strategi



pembelajaran yang mampu mengaitkan teori dengan konteks kehidupan sehari-hari serta menghadirkan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik peserta didik, seperti media berbasis digital atau animasi.

METODOLOGI

Rancangan penelitian dirumuskan dengan tujuan adanya arah yang jelas dan target yang hendak dicapai dalam penelitian. Jika tujuan penelitian jelas dan dirumuskan dengan baik, maka penelitian dan pemecahan masalah akan berjalan dengan baik pula. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, yaitu melakukan analisa data dengan prosedur statistik. Penelitian ini merupakan penelitian jenis kuantitatif *quasi eksperimental* yaitu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel atau hasil dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2018: 24).

Peneliti menggunakan desain penelitian quasi eksperimental. Sedangkan *One Group Pretest-Posttest Design* adalah strategi quasi eksperimen yang digunakan. Satu kelompok digunakan dalam desain ini, tetapi pengukuran dilakukan dua kali, sekali sebelum perlakuan dan sekali sesudahnya. Selain itu, penggunaan desain quasi experimental yang melibatkan pemberian *pre-test* sebelum menerima perlakuan untuk memastikan apakah perlakuan memiliki dampak (Bahtiar, 2012: 23). Adapun Ilustrasi di bawah menggambarkan desain penelitian sebagai berikut:

Gambar 1.2. Desain penelitian

Grup	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
<i>Experiment</i>	O1	X	O2

Keterangan:

O₁ : Pemberian angket awal *pretest* (sebelum diberikan perlakuan).

O₂ : Pemberian angket *posttest* pembelajaran berbasis *videoscribe* (setelah diberi perlakuan).

X : Penerapan media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada pembelajaran ekonomi



Dalam penelitian ini menggunakan populasi dan sampel, Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2017: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bondar Tahun Pelajaran 2024/2025 yang berjumlah 403 siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI 1 yang berjumlah 23 siswa. Menurut Sugiyono, (2017: 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 174) sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti.

Pada penelitian ini untuk pengambilan sampel menggunakan teknik yaitu random sampling, di mana pada teknik ini sampel diambil secara acak tanpa memperhatikan tingkatan yang ada dalam populasi, sehingga setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Sampel yang digunakan adalah satu kelas dari jumlah keseluruhan kelas XI di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bondar yaitu kelas XI 1 yang berjumlah 23 siswa, dimana kelas tersebut akan mendapatkan percobaan atau perlakuan pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *videosome*.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrument angket *pretest* dan *posttest* sebagai metode utama untuk mengumpulkan data yaitu dengan mengajukan serangkaian pertanyaan tertulis pada sejumlah individu/responden dan individu yang diberikan serangkaian pertanyaan tersebut diminta untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan sesuai dengan keadaan responden. Dalam angket ini terdiri dari lima alternatif pilihan jawaban yaitu: 1, 2, 3, 4 dan 5 dengan pemberian skor adalah sebagai berikut (1) sangat tidak setuju yaitu diberi skor 1, (2) tidak setuju yaitu diberi skor 2, (3) kurang setuju yaitu diberi skor 3, (4) setuju yaitu diberi skor 4 dan (5) sangat setuju yaitu diberi skor 5. Dan adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket/kuisisioner sebagai teknik pengumpulan data yang utama, dokumentasi dan observasi sebagai pelengkap. Adapun teknik analisis data yang



digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik dengan rumus *Chi-square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyusunan angket atau kuisioner menggunakan skala Likert. Instrumen disusun dengan 25 pernyataan dan 5 alternatif jawaban, dimana 5 jawaban memiliki masing-masing point. Jawabab Sangat Setuju (SS) Bernilai 5 point, Setuju (S) bernilai 4 point, Kurang Setuju (KS) bernilai 3 point, Tidak Setuju (ST) bernilai 2 point, dan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1 point. Instrument penelitian disusun berdasarkan indikator variabel dalam bentuk Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025. Sebelum merancang media pembelajaran, maka diperlukannya modul ajar sebagai panduan awal untuk mengetahui materi yang akan disampaikan ke siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Untuk perhittungan data menggunakan analisis data statistic, maka diajukan hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *VideoScribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025”. Maka perlu diubah terlebih dahulu kedalam hipotesis nihil (H_o) sehingga berbunyi “Tidak Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bondor Tahun Pelajaran 2024/2025” Adapun rumus yang digunakan dalam perhitungan data adalah :

$$X^2 = \left[\frac{\sum (f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$



Keterangan:

χ^2 = Nilai *Chi-Kuadrat*

f_o = Frekuensi Observasi

f_e = Frekuensi Harapan (Hasan, 2012:1)

Tabel 4.5 Tabel Kerja Untuk Pengujian Hipotesis Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Terhadap Minat Belajar

Subjek	Jawaban					Total
	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju	
Siswa A	53	170	62	12	6	303
Siswa B	47	193	24	7	3	274
Jumlah	100	363	86	19	9	577

Menentukan f_e

$$f_e = \frac{\text{Total Baris} \times \text{Jumlah Kolom}}{\text{Total Keseluruhan}}$$

$$f_e = \frac{100 \times 303}{577} = 52,512$$

$$f_e = \frac{100 \times 274}{577} = 47,487$$

$$f_e = \frac{363 \times 303}{577} = 190,622$$

$$f_e = \frac{363 \times 274}{577} = 172,377$$

$$f_e = \frac{86 \times 303}{577} = 45,161$$

$$f_e = \frac{86 \times 274}{577} = 41,285$$

$$f_e = \frac{19 \times 303}{577} = 9,977$$

$$f_e = \frac{19 \times 274}{577} = 9,022$$

$$f_e = \frac{9 \times 303}{577} = 4,726$$

$$f_e = \frac{9 \times 274}{577} = 4,273$$

f_o	f_e	$f_o - f_e$	$(f_o - f_e)^2$	$\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$
53	52,51	0,488	0,238144	0,004
170	190,622	-20,622	425,266	2,230
62	45,161	16,839	283,551	6,278
12	9,997	2,035	4,092529	0,410
6	4,726	1,274	1,623076	0,343
47	47,487	-0,487	0,234256	0,004
193	172,377	20,623	1.250,228	7,253
24	41,285	-17,285	298,771	7,236
7	9,022	-2,022	4,088484	0,453



3	4,273	-1,273	1,620529	0,379
JUMLAH				24,59
RATA RATA				2,73

Dalam tabel di atas, diketahui nilai yang telah didapat menggunakan rumus *Chi Square*.

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

$$x^2 = 24,59$$

Sesuai dengan hasil perhitungan *Chi Square* yang diperoleh melalui analisis mendapat nilai = 24,59, sedangkan nilai Chi Square dalam tabel db (C-1) x (R-1)= (5-1) x (2-1) = 4x1 = 4 dengan taraf signifikan 5%= 9,488 dengan demikian bahwa *Chi Square* tabel (24,59>9,488). Hal ini berarti hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang berupa angka dan kemudian diolah. Yang dimana dalam proses pembelajaran siswa kelas XI diberikan angket awal sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk melihat sikap awal siswa terhadap minat belajarnya pada mata pelajaran ppkn. Setelah pemberian angket awal langkah selanjutnya yaitu siswa kelas XI SMA diberikan materi permintaan, penawaran dan harga pasar

Dari analisis data tentang penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* terhadap minat belajar siswa maka *Chi Square* analisis yang ditemukan sebesar 24,59. Hasil yang kuat ini juga dikarenakan penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* ini mempengaruhi minat belajar siswa dan juga dapat dilihat dari antusias siswa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di dalam kelas, hingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini didukung oleh teori Daryanto (2010: 90-91) menyebutkan beberapa kelebihan media video bisa menampilkan gambar bergerak serta suara secara bersamaan yang



dimana hal tersebut membuat siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baru dan media video mampu menampilkan sebuah objek atau keadaan yang tidak bisa dilihat langsung dengan kasat mata. Jadi, penggunaan media video pembelajaran berbantuan aplikasi animmiz yang diterapkan di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa. Dari hasil *Chi Square* tabel menunjukkan bahwa XI 1 hitung sebesar 24,59 maka berdasarkan taraf signifikan 5% ternyata besar angka penolakan hipotesis nihil yang dinyatakan dalam XI 1 tabel adalah 9,488. Kenyataan ini menunjukkan bahwa XI 1 hitung lebih besar daripada XI 1 tabel dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi Ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder Tahun Pelajaran 2024/2025 di "Terima". Adapun hipotesis nihil (H_o) yang berbunyi Tidak Ada Pengaruh Media Pembelajaran berbasis *videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder Tahun Pelajaran 2024/2025 di "Tolak". Dari uraian di atas, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan dan membantu meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.

SIMPULAN

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Al-Ma'arif NU Al-Manshuriyah Sangkong Bonder Tahun Pelajaran 2024/2025. Dari paparan tersebut maka terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *videoscribe* terhadap minat belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan hasil XI 2 hitung lebih besar daripada XI 2 tabel ($24,59 > 9,488$) yang berarti hasil penelitian ini signifikan.



REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti dapat menyarankan kepada: Kepala sekolah hendaknya selalu memberikan motivasi kepada guru mata pelajaran ataupun wali kelas dalam penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan Kepada guru hendaknya dalam pembelajaran ekonomi dapat diselingi dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *videoscribe* agar proses pembelajaran di kelas lebih menarik dan manambah minat siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). *Pengantar media pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachtiar, F. (2012). *Identifikasi faktor penghambat siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler pencak silat di SMP Muhammadiyah Imogiri* (Skripsi tidak diterbitkan). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Djaali. (2014). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2020). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Irwansyah, M., & Magfirah. (2022). *Scientific approach dalam pembelajaran abad 21*. Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Khoiruddin, A. (2020). *Media pembelajaran interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Lindsay. (2015). *How to nail your next presentation*. Bristol, UK: Sparkol Books.
- Minarni. (2016). [Judul buku tidak dicantumkan secara lengkap – mohon dilengkapi].
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
(*Catatan: Nama penulis kemungkinan salah ketik dari "Slameto", diperbaiki menjadi "Slameto")
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kombinasi (Mixed methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., et al. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.