

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN  
GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**INKA KRISTI BR GINTING  
NPM 2213034078**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG

Oleh

**INKA KRISTI BR GINTING**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi, khususnya materi dinamika litosfer yang bersifat abstrak. Penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa kurang tertarik dan sulit memahami materi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain one group pretest-posttest. Sampel penelitian adalah siswa kelas X-9 yang berjumlah 34 orang. Data dikumpulkan melalui kuesioner minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan media *Videoscribe*, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas, regresi linear sederhana, dan uji paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media *Videoscribe*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Videoscribe* berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Geografi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Videoscribe*, Minat Belajar.

## ABSTRACT

### PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG

BY

INKA KRISTI BR GINTING

This study was motivated by the low level of student interest in learning geography, particularly abstract material on lithosphere dynamics. The use of learning media that lacks variety causes students to lose interest and find it difficult to understand the material. Therefore, this study aims to determine the effect of using *Videoscribe* learning media on the learning interest of 10th grade students at SMA Negeri 12 Bandar Lampung. This study used a quantitative method with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 34 tenth-grade students. Data were collected through learning interest questionnaires before and after the use of *Videoscribe* media, then analyzed using normality tests, simple linear regression, and paired sample t-tests. The results showed an increase in student learning interest after the use of *Videoscribe* media. Thus, it can be concluded that *Videoscribe* media has a positive and significant effect on student learning interest in Geography learning.

**Keywords:** Learning Media, *Videoscribe*, Interest in Learning.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN  
GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG**

**Oleh**

**INKA KRISTI BR GINTING**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Geografi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2026**

Judul Skripsi : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN  
VIDEOSCRIBE TERHADAP MINAT BELAJAR  
SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN  
GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 BANDAR  
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Inka Kristi Br Ginting**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213034078**

Program Studi : **Pendidikan Geografi**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Pembimbing Pertama

**Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 198912072015042003

Pembimbing Kedua

**Meri Hellina, S.Pd., M.Pd.**  
NIP 199506062024062004

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**  
NIP 197411082005011003

Kordinator Program Studi  
Pendidikan Geografi

**Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**  
NIP 197505172005011002




**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Dian Utami, S.Pd., M.Pd.**

**Sekretaris : Meri Herlina, S.Pd., M.Pd.**

**Penguji : Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.**

  
.....  
  
.....  
  
.....

**2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.**  
NIP. 198705042014041001

**Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Maret 2026**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG”** merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil karya orang lain. Semua hasil yang tertuang dalam skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini merupakan hasil salinan atau dibuat oleh orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan akademik yang berlaku.

Bandar Lampung, 11 Maret 2026  
Pemberi Pernyataan



Inka Kristi Br Ginting  
NPM 2213034078

## RIWAYAT HIDUP



Inka Kristi Br Ginting dilahirkan di Desa Bunuraya, Kecamatan Tiga Panah, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara pada tanggal 30 September 2003 sebagai anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Tergiah Ginting dan Ibu Sayota Br Sinuraya. Penulis telah menyelesaikan pendidikan pertama di TK Syaloom GBKP Bunuraya yang telah diselesaikan pada tahun 2009-2010, Sekolah Dasar di SD Negeri Bunuraya pada tahun 2010-2016, Sekolah Menengah Pertama di SMP Santo Xaverius 2 Kabanjahe, pada tahun 2016-2019, dan Sekolah Menengah Atas di SMA Swasta Santa Maria Kabanjahe pada tahun 2019-2022, penulis diterima menjadi mahasiswa program studi pendidikan geografi di Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN dengan Nomor Pokok Mahasiswa (NPM) 2213034078. Pada Januari-Februari 2025 penulis melaksanakan KKN (kuliah Kerja Nyata) di Desa Sumber Jaya, Kecamatan Gunung Agung, Kabupaten Tulang Bawang Barat, Provinsi Lampung bersama dengan kegiatan PLP (Pengenalan Lapangan Persekolahan) di SMP Negeri 15 Tulang Bawang Barat. Di tahun yang sama pada bulan Januari-Februari.

## **MOTTO**

“Jangan Takut, Percaya Saja”

**(Markus 5:36)**

“Libatkan Tuhan dalam setiap urusanmu, maka yang tampak mustahil pun bisa terwujud”

**(Amsal 16:3)**

“Dan apa saja yang kamu minta dalam doa dengan penuh kepercayaan, kamu akan menerimanya”

**(Matius 21:22)**

“Orang tua menantikan kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan, jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan perjuangan mereka menghidupimu”

## **PERSEMBAHAN**

Segala puji syukur kepada Yesus Kristus atas penyertaanya dalam setiap langkah, serta kepada Bunda Maria yang senan tiasa menuntun dalam doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta Bapak Tergiah Ginting dengan Ibu Sayota Br Sinuraya.

Terimakasih atas cinta, dan kasih sayang, serta kepercayaan yang diberikan kepada penulis. Terimakasih sudah mendukung dan mengusahakan kebahagiaan dalam hidup penulis dari kecil hingga detik ini.

Kakak tercinta Theo Dorine Elyana Br Ginting, dan adik tersayang Elvita Karina Br Ginting yang telah memberi dukungan, semangat, dan doa serta motivasi kepada penulis.

Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., Ibu Dian Utami, S.Pd., M.Pd., dan Ibu Meri Herlina, S.Pd., M.Pd. Yang telah membimbing selama di bangku perkuliahan

Serta almamater tercinta,  
Pendidikan Geografi FKIP Universitas Lampung

## SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang maha pengasih dan maha penyayang, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Skripsi ini disusun berkat bimbingan dari Ibu Dian Utami, S.Pd., M.Pd., yang telah dengan sabar membimbing, memberikan kritik dan saran dalam menyusun skripsi ini, dan Ibu Meri Herlina, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dengan teliti, memberikan perhatian, dan motivasi, kepada Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku pembahas yang sudah memberikan bimbingan serta petunjuk demi terlaksananya penelitian ini hingga tersusun skripsi ini. terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani D.E.A., I.P.M., Asean., Eng. selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

5. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan lumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruab dan Ilmu Pendidikan Universitas.
7. Bapak Dr. Sugeng Widodo, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Geografi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembahas dalam penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen serta Staff Program Studi Pendidikan Geografi Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Lampung yang telah mendidik dan memberikan bekal ilmu pengetahuan untuk penulis di masa mendatang.
9. Kepada Sekolah di SMAN 12 Bandar Lampung yang telah memberi izin selama di sekolah.
10. Guru-guru pembimbing di SMAN 12 Bandar Lampung yang telah membimbing peneliti selama di sekolah.
11. Kepada Siswa/i Kelas X di SMAN 12 Bandar Lampung yang mengikuti mata pelajaran geografi. Terimakasih atas keceriaan, energi positif, dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini.
12. Kepada Ibu tersayang, Sayota Br Sinuraya, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Ibu adalah role model terbaik, sumber inspirasi, dan kekuatan terbesar dalam setiap perjuangan penulis. Karya ini adalah persembahan kecil untuk kebesaran hati dan pengorbanan Ibu yang tidak ternilai harganya
13. Kepada Ayah penulis Tergiah Ginting, yang mengubah impian yang tak sempat beliau raih menjadi kenyataan di tangan penulis. Setiap halaman skripsi ini adalah persembahan atas setiap pengorbanan yang beliau berikan. Ini bukan sekadar gelar penulis, tetapi juga kebanggaan Ayah yang akhirnya terwujud
14. Kepada seluruh keluarga besar, terima kasih atas dukungan dan doa yang menjadi kekuatan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Sahabat-sahabat penulis, Grace, Iren, Rani, Keren, Putri, Fatimatur, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan kehangatan yang telah menjadikan perjalanan

akademik ini penuh arti dan membuktikan bahwa penulis tidak pernah sendirian dalam setiap perjuangan

16. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terima kasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan selama proses penyelesaian skripsi ini.
17. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada diri sendiri atas keteguhan dan usaha yang telah dicurahkan dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Perjalanan ini mengajarkan bahwa setiap hambatan merupakan proses pembelajaran, hingga akhirnya penulis dapat bertanggung jawab menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Semoga bantuan dan dukungan yang diberikan memperoleh balasan berkat dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Bandar Lampung, 10 November 2025

Inka Kristi Br Ginting  
NPM 2213034078

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	6
1.3 Tujuan penelitian.....	6
1.4 Manfaat penelitian.....	6
1.5 Ruang lingkup penelitian .....	7
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Media pembelajaran .....	8
2.2 Media <i>Videoscribe</i> .....	11
2.3 Pembelajaran geografi.....	14
2.4 Teori konstruktivisme .....	15
2.5 Minat belajar .....	16
2.6 Karakteristi materi litosfer .....	18
2.7 Penelitian yang relevan .....	20
2.8 Hipotesis penelitian.....	21
2.9 Kerangka pikir.....	21
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
3.1 Jenis dan desain penelitian .....	23
3.2 Populasi sampel penelitian.....	26
3.3 Definisi oprasional variabel .....	27
3.4 Jenis dan sumber data.....	29
3.5 Teknik pengumpulan data .....	30
3.6 Instrumen penelitian.....	31
3.7 Uji kelayakan instrumen penelitian.....	33
3.8 Teknik analisis data.....	41
3.9 Uji hipotesis .....	41
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1 Hasil penelitian.....	44

4.1.1	Gambaran umum lokasi penelitian .....	44
4.1.2	Pelaksanaan penelitian <i>Videoscribe</i> .....	46
4.1.3	Penerapan media pembelajaran <i>videoscribe</i> .....	47
4.1.4	Minat belajar siswa .....	48
4.1.5	Pengaruh media <i>videoscribe</i> terhadap minat belajar .....	50
<b>4.2</b>	<b>Pembahasan penelitian .....</b>	<b>53</b>
4.2.1	Implementasi media <i>videoscribe</i> dalam pembelajaran .....	54
4.2.2	Minat belajar siswa .....	56
4.2.3	Pengaruh media <i>Videoscribe</i> terhadap minat belajar.....	57
<b>V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>60</b>
5.1	Kesimpulan .....	60
5.2	Keterbatasan penelitian .....	60
5.3	Saran.....	61
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data media yang digunakan oleh guru.....	3
2. Penelitian yang relevan .....	20
3. Skema one group <i>pretest-postes</i> .....	23
4. Jumlah populasi.....	26
5. Definisi oprasional variabel .....	28
6. Kategori skala likert .....	33
7. Rekapitas hasil uji validitas kuesioner minat belajar .....	34
8. Rekapitas hasil uji validitas kuesioner media <i>videoscribe</i> .....	35
9. Hasil uji reliabilitas kuesioner minat belajar.....	38
10. Hasil uji reliabilitas kuesioner media <i>videoscribe</i> .....	39
11. Jadwal dan pokok bahasan pelaksanaan penelitian.....	46
12. Hasil <i>pretest</i> siswa kelas X-9 .....	48
13. Hasil <i>posttest</i> Siswa kelas X-9 .....	49
14. Hasil uji normalitas <i>pretest posttest</i> .....	50
15. Hasil uji regresi linear sederhana .....	51
16. Hasil uji <i>paired sample t test</i> .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka pikir .....	22
2. Peta titik lokasi penelitian.....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat permohonan penelitian pendahuluan.....	67
2. Surat balasan penelitian pendahuluan tempat penelitian.....	68
3. Instrumen penelitian minat belajar.....	69
4. Instrumen penelitian media.....	71
5. Modul ajar.....	73
6. Surat izin penelitian.....	77
7. Hasil uji validitas instrumen minat belajar.....	78
8. Hasil uji validitas instrumen media <i>videoscribe</i> .....	82
9. Hasil uji reliabilitas instrumen minat belajar.....	89
10. Hasil uji reliabilitas instrumen media <i>videoscribe</i> .....	90
11. Hasil uji normalitas minat belajar.....	91
12. Hasil uji regresi linear sederhana.....	92
13. Hasil uji t ( <i>paired sample t test</i> ).....	93
14. Tabulasi hasil kuesioner <i>pretest</i> minat belajar.....	94
15. Tabulasi hasil kuesioner <i>posttest</i> minat belajar.....	96
16. Jumlah per-indikator hasil kuesioner minat belajar <i>pretest</i> .....	98
17. Jumlah per-indikator hasil kuesioner minat belajar <i>posttest</i> .....	99
18. Tabulasi hasil kuesioner media <i>videoscribe</i> .....	100
19. Hasil lembar kuesioner <i>pretest</i> .....	102
20. Hasil lembar kuesioner <i>posttest</i> .....	103
21. Dokumentasi penelitian.....	104
22. Surat keterangan balasan penelitian.....	107

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang dan Masalah

Era digital saat ini, media pembelajaran memegang peranan krusial dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, membantu menyederhanakan konsep yang kompleks, dan meningkatkan daya serap materi pelajaran. Kehadiran media pembelajaran yang tepat dapat mentransformasi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Guru dituntut menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pendekatan pembelajaran kini tidak lagi berpusat pada guru (*teacher-centered learning*), melainkan mengutamakan peran aktif siswa (*student-centered learning*). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi aspek penting untuk mendorong keterlibatan siswa, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman materi. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian materi yang efektif dan menarik. Menurut Saleh dkk (2023), perancangan media pembelajaran yang sistematis berperan penting dalam mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, media pembelajaran berbasis digital semakin menjadi alternatif yang tepat untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Minat belajar merupakan faktor internal yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Minat belajar berarti adanya ketertarikan dalam diri terhadap mata pelajaran, sehingga muncul keinginan untuk terus membaca dan mempelajari

materi. Minat belajar membuat seseorang akan merasa senang dan selalu ingin belajar kapan saja dan di mana saja, yang menjadi bagian dari konsep pembelajaran sepanjang hayat (Irwan, 2018). Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, memiliki motivasi intrinsik yang kuat, mampu mempertahankan fokus dan konsentrasi lebih lama, serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal.

Menurut Hanipa (2019) mengidentifikasi empat indikator utama minat belajar dalam teorinya, yaitu perasaan senang pada diri siswa, tingkat keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, ketertarikan siswa terhadap materi yang disampaikan guru, serta fokus perhatian siswa ketika guru menjelaskan materi pembelajaran.

Geografi merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam membentuk pemahaman siswa tentang hubungan antara manusia dan lingkungannya. Namun, dalam konteks pembelajaran Geografi, minat belajar menjadi kunci untuk membantu siswa memahami fenomena alam yang kompleks dan abstrak. Tanpa minat yang memadai, siswa akan kesulitan menghubungkan konsep teoretis dengan realitas geografis di sekitar mereka. Salah satu materi geografi kelas X yang cukup kompleks adalah dinamika litosfer, yang membahas fenomena alam seperti pergerakan lempeng tektonik, gempa bumi, dan gunung api.

Berdasarkan hasil wawancara pendahuluan dengan peserta didik kelas XI yang telah mempelajari materi litosfer di kelas X, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kurang menyukai mata pelajaran geografi, terutama pada materi litosfer dan atmosfer. Rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut disebabkan oleh adanya istilah-istilah khusus yang sulit diingat dan dipahami, sehingga membuat siswa merasa asing dengan konsep-konsep tersebut. Materi litosfer dan atmosfer memiliki karakteristik konkrit namun proses-prosesnya bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung, sehingga siswa kesulitan dalam membayangkan atau memvisualisasikan proses-proses yang terjadi di dalam bumi maupun di atmosfer. Kondisi-kondisi tersebut pada akhirnya mengurangi minat siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut dan menyebabkan siswa mudah kehilangan fokus, terutama jika pembelajaran tidak didukung oleh media pembelajaran yang tepat dan menarik.

Tabel 1. Data Media yang Digunakan Oleh Guru

No	Media yang digunakan guru
1	<i>PowerPoint</i>
2	<i>Canva</i>
3	Komik

Sumber: Wawancara Guru Geografi (2025)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Geografi, diketahui bahwa *PowerPoint* merupakan media yang paling sering digunakan dalam pembelajaran sehari-hari karena media ini dianggap praktis dan mudah dioperasikan. *Canva* digunakan sesekali untuk mempercantik tampilan presentasi, namun penggunaannya tidak seintensif *PowerPoint*. Sementara itu, komik digunakan sangat jarang dan hanya pada materi-materi yang dianggap memerlukan ilustrasi cerita, seperti proses pembentukan bumi atau fenomena bencana alam. Guru juga menyampaikan bahwa belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis animasi seperti *Videoscribe*, meskipun menyadari bahwa media tersebut berpotensi lebih menarik bagi siswa.

Keterbatasan variasi media pembelajaran ini semakin terlihat ketika dihubungkan dengan preferensi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, ditemukan bahwa mereka lebih tertarik pada media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual dan audio, seperti video animasi atau presentasi interaktif. Siswa mengaku merasa bosan dengan penggunaan *PowerPoint* yang monoton dan mengharapkan variasi media yang lebih menarik. Observasi guru juga menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas X-9 SMAN 12 Bandar Lampung memiliki kecenderungan belajar visual dan auditorik, dimana mereka lebih mudah memahami materi melalui gambar, animasi, dan penjelasan audio yang jelas. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara media yang tersedia dengan preferensi belajar siswa, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar mereka.

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Hal ini menunjukkan perlunya integrasi

media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat mengakomodasi karakteristik belajar siswa tersebut. Era digital saat ini, peserta didik semakin terbiasa dengan konten visual dan animasi yang dinamis serta interaktif. Pola belajar mereka berbeda dari generasi sebelumnya, di mana ketertarikan terhadap visualisasi materi yang atraktif lebih tinggi. Jika pendekatan pembelajaran tidak menyesuaikan dengan karakteristik tersebut, maka pembelajaran akan menjadi monoton, tidak kontekstual, dan kurang bermakna.

*Videoscribe* adalah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan oleh Sparkol, sebuah perusahaan teknologi yang berbasis di Bristol, Inggris. Aplikasi ini pertama kali diluncurkan pada tahun 2012 sebagai solusi untuk kebutuhan pembuatan video animasi *whiteboard* yang mudah digunakan. Pengembangan *Videoscribe* dilakukan oleh Tim Sparkol yang dipimpin oleh pendiri perusahaan dengan tujuan memfasilitasi pembuatan konten video edukatif, presentasi bisnis, dan materi promosi dengan gaya animasi *whiteboard* yang *engaging*, memungkinkan siapa saja membuat video animasi berkualitas tanpa memerlukan keahlian teknis yang mendalam.

*Videoscribe* mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 2014-2015, seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan kesadaran akan pentingnya konten visual dalam pembelajaran. Di dunia pendidikan Indonesia, penggunaan *Videoscribe* mulai populer pada tahun 2016-2017, terutama di kalangan guru yang ingin mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka. Adopsi awal terutama terjadi di sekolah-sekolah swasta yang memiliki fasilitas teknologi memadai, universitas untuk pembuatan materi perkuliahan, dan lembaga pelatihan serta kursus online. *Videoscribe* memiliki karakteristik unik sebagai media pembelajaran dengan gaya animasi *whiteboard* yang mensimulasikan proses menggambar di papan tulis putih, kemampuan menambahkan *voice over* untuk menjelaskan konten visual, kontrol waktu yang memungkinkan sinkronisasi audio dan visual, koleksi gambar, karakter, dan musik yang dapat digunakan, serta dapat menghasilkan video dalam berbagai format dan kualitas. Kelebihan *Videoscribe* meliputi kemudahan penggunaan dengan *interface* yang *user-friendly*, fleksibilitas konten yang dapat mengombinasikan teks, gambar, suara, dan musik, daya tarik visual dengan efek

animasi tulisan tangan yang menciptakan kesan personal, aksesibilitas yang dapat digunakan secara offline setelah instalasi, efektivitas pembelajaran dengan mengombinasikan modalitas visual dan auditori, serta efisiensi waktu dalam proses pembuatan dibandingkan *software* animasi lain. Namun, *Videoscribe* juga memiliki beberapa kekurangan, seperti fitur dan kustomisasi yang terbatas sehingga sulit membuat animasi yang benar-benar unik, sifat berbayar dengan versi gratis yang hanya bersifat uji coba dan menyertakan watermark, ketergantungan pada koneksi internet untuk mengakses beberapa aset, keterbatasan dalam menyajikan materi yang memerlukan simulasi kompleks, ukuran file yang besar untuk video beresolusi tinggi, serta sifatnya yang non-interaktif sehingga penonton tidak dapat memberikan respons secara langsung terhadap konten yang disajikan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi, termasuk *Videoscribe*, efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Asmawati dkk. (2022), menemukan bahwa *Videoscribe* sangat layak digunakan dalam pembelajaran Geografi di SMAN 4 Bukittinggi. Anjani dkk. (2023), melaporkan adanya peningkatan minat belajar siswa SMA Negeri 1 Sangasanga setelah menggunakan *Videoscribe*. Nugraha dkk. (2024) juga membuktikan bahwa *Videoscribe* dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa.

Penerapan media *Videoscribe* dalam mata pelajaran Geografi masih terbatas, khususnya pada materi dinamika litosfer. Kajian yang secara spesifik meneliti efektivitas *Videoscribe* dalam menyampaikan materi ini belum banyak dilakukan. Pembelajaran materi dinamika litosfer membutuhkan media yang dapat menyajikan informasi secara visual, dinamis, runtut, dan interaktif agar siswa lebih mudah memahami konsep-konsep yang disampaikan. Di sinilah peran media seperti *Videoscribe* menjadi sangat penting, karena mampu menampilkan ilustrasi bergerak yang disertai narasi. Fitur ini menjadikannya sangat cocok untuk menyampaikan materi pelajaran yang bersifat kompleks dan abstrak seperti dinamika litosfer.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini penting untuk mengisi kesenjangan pengetahuan yang ada sekaligus menjawab tantangan pembelajaran di era digital

dengan fokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Apakah media pembelajaran *Videoscribe* berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X (sepuluh) pada mata pelajaran geografi di SMAN 12 Bandar Lampung?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa kelas X (sepuluh) pada mata pelajaran geografi di SMAN 12 Bandar Lampung.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

### 1) Bagi Penulis

Sebagai salah satu mendapatkan gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan geografi jurusan ilmu pengetahuan sosial fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Lampung

### 2) Bagi siswa

Bagi siswa, penggunaan media *Videoscribe* dapat memudahkan pemahaman materi Geografi yang sering dianggap kompleks, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

### 3) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang efektif, seperti *Videoscribe*, guna meningkatkan minat belajar siswa.

#### 4) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan untuk pihak sekolah, dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung.

#### 5) Bagi Penelitian Lain

- a) Menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa
- b) Sebagai bahan rujukan dalam proses penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan media *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa

### 1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Menghindari terjadinya kesalahan penelitian, maka peneliti perlu memberikan ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup penelitian pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup subjek penelitian yaitu siswa kelas XI SMAN 12 Bandar Lampung
2. Ruang lingkup objek penelitian yaitu pengaruh media pembelajaran *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi
3. Ruang lingkup tempat penelitian ini adalah SMAN 12 Bandar Lampung
4. Ruang lingkup waktu penelitian yaitu tahun 2025/2026
5. Ruang lingkup ilmu yang digunakan yaitu ilmu pendidikan yang berfokus pada media pembelajaran dan minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran geografi.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran tersusun atas dua kata, yakni “media” dan “pembelajaran”. Kata media berasal dari bahasa latin medium yang berarti alat perantara, sarana penghubung atau yang berada ditengah. Media merupakan instrumen strategis yang menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. Adapun pembelajaran diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh pendidik dalam membantu peserta didik untuk menciptakan suasana belajar secara internal sebagai pendukung peristiwa belajar sehingga mencapai tujuan belajar di dalam lingkungan Pendidikan. Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam berjalannya suatu kegiatan proses belajar mengajar (Kaniawati dkk., 2023).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber terpercaya dimana pendidik memberikan informasi tersebut kepada peserta didik sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran (Haryadi dan Kansaa, 2021)

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada peserta didik, baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak, yang berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien (Ani Daniyati dkk., 2023).

- a) Menjadikan lebih mudah bagi siswa untuk memahami materi dengan berbagai bentuk dan metode belajar yang berbeda
- b) Kajian teori merupakan landasan konseptual yang digunakan untuk mendukung dan memperkuat pelaksanaan penelitian. Berdasarkan penelitian ini, kajian teori akan membahas tentang media pembelajaran, *videotube*, minat belajar siswa, dan materi geografi pada topik litosfer.
- c) Meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, sehingga mereka memiliki kemampuan untuk berpikir dan menganalisis materi pelajaran dengan baik.
- d) Membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu dalam proses pembelajaran (Putri Zaharah dkk., 2024).

Menurut Munawwarah (2019), beberapa kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *visual*.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indera
- c) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik.
- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Media dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi Pelajaran. Penggunaan media juga dapat membantu peserta didik dalam suatu konsep agar lebih mudah dan lebih menarik serta membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Miswar dkk., 2018).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media membantu memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta mengurangi sikap pasif peserta didik. Selain itu, media memberikan rangsangan yang sama kepada peserta didik, sehingga mereka dapat memiliki

pengalaman dan persepsi yang sejalan terhadap materi pembelajaran. Melalui media, pendidik juga dapat memperluas pengalaman belajar peserta didik melalui interaksi langsung dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik.

#### 1. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok (Munawwarah, 2019), sebagai berikut:

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi audio-visual
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan *computer*
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan *computer*

Sedangkan Anang Silahuddin (2022), mengklasifikasikan media pembelajaran kedalam 10 kategori sebagai berikut:

- a) Audio merupakan media yang menyampaikan pesan melalui suara tanpa visual.
- b) Cetak
- c) Audio-cetak
- d) Proyeksi visual diam
- e) Proyeksi audio visual diam
- f) Visual gerak
- g) Audio visual gerak
- h) Objek fisik
- i) Manusia dan lingkungan
- j) Komputer

Menurut Arief (2021), terdapat berbagai jenis media pembelajaran, mulai dari yang sederhana hingga yang berteknologi tinggi. Berdasarkan bentuknya, media dapat dibagi menjadi beberapa bentuk, sebagai berikut:

- a) Media auditif  
Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan suara, seperti radio, rekaman kaset, atau MP3.
- b) Media visual  
Media visual mengandalkan indera penglihatan, dan menyajikan informasi melalui gambar, foto, lukisan, atau *film strip*.
- c) Media audiovisual  
Media audiovisual menggabungkan unsur suara dan gambar sekaligus, sehingga memiliki kemampuan yang lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media visual atau audio saja.

Berdasarkan berbagai klasifikasi media pembelajaran yang telah dipaparkan di atas, *Videoscribe* dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis media sesuai dengan karakteristik dan teknologi yang digunakannya. Menurut pengelompokan Munawwarah (2019), *Videoscribe* termasuk dalam kategori media hasil teknologi yang berdasarkan computer, mengingat aplikasi ini memanfaatkan teknologi digital dan memerlukan perangkat komputer untuk proses pembuatan serta pengeditannya. Menurut perspektif klasifikasi Anang Silahuddin (2022), *Videoscribe* dikategorikan sebagai media audio visual gerak karena kemampuannya mengintegrasikan elemen audio berupa narasi dan musik latar dengan visual dinamis melalui animasi whiteboard yang bergerak secara bertahap. Selain itu, berdasarkan klasifikasi Arief (2021), *Videoscribe* tergolong sebagai media audiovisual yang menggabungkan unsur pendengaran dan penglihatan secara simultan. Berdasarkan karakteristik yang dimilikinya, *Videoscribe* secara spesifik dapat disimpulkan sebagai media audio visual gerak berbasis komputer yang menggabungkan elemen suara, visual dinamis, dan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa.

## **2.2 Media *Videoscribe***

### **1. Pengertian *Videoscribe***

Video Scribe Sparkol adalah *software* yang dapat digunakan dalam membuat *design* animasi berlatar putih dengan sangat mudah. *Software* ini dikembangkan

pada tahun 2012 oleh sparkol Salah satu perusahaan yang ada di Inggris (Munawwarah, 2019). *Videoscribe* dapat digunakan sebagai keperluan bisnis online, sebagai pengantar pembelajaran oleh guru atau dosen, juga untuk keperluan pendidik maupun peserta didik, serta mampu Menunjukkan kemampuan berpikir dan mengkombinasikannya melewati video animasi (Susanti, 2019)

*Videoscribe* merupakan sebuah *software* yang menyajikan sebuah hasil produk keluaran berupa audio visual atau video. Kemasan atas video ini ditujukan untuk memaparkan sebuah ide atau informasi secara cepat dan mudah. Selain itu memiliki segi ekonomis (Paksireja, P dan Zakaria, 2022).

Menurut Sholeh dan Sutanta (2019), menyatakan bahwa *Videoscribe* adalah aplikasi untuk membuat video animasi tulisan tangan secara otomatis. Aplikasi ini menyediakan berbagai animasi unik dan menarik yang dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan terhibur dalam proses pembelajaran. *Videoscribe* memungkinkan pengguna membuat presentasi berupa tulisan tangan, gambar, teks, dan suara yang tampak seperti digambar langsung di papan tulis. Kehadirannya diharapkan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian materi yang interaktif dan menyenangkan. Sedangkan menurut Silmi dan Rachmadyanti (2018), dalam Amin (2019), Media pembelajaran dengan sparkol *Videoscribe* merupakan salah satu media animasi yang merangkai gambar menjadi video. Media pembelajaran ini menyajikan materi dengan memadukan gambar, grafis, suara, dan desain yang menarik.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas maka dapat disimpulkan media *Videoscribe* adalah aplikasi yang dikembangkan oleh perusahaan Sparkol asal Inggris pada tahun 2012, yang digunakan untuk membuat video animasi *whiteboard* secara otomatis dengan animasi tulisan tangan. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menghasilkan video presentasi yang menggabungkan tulisan tangan, gambar, teks, suara, serta berbagai animasi menarik yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Menurut beberapa ahli, penggunaan *Videoscribe* sebagai media pembelajaran

dapat meningkatkan minat, perhatian, dan motivasi belajar peserta didik dengan cara penyajian materi yang kreatif dan menghibur. Media ini memadukan elemen grafis dan audio sehingga mampu menyampaikan informasi secara efektif dan menarik dalam kegiatan belajar mengajar.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Videoscribe*

Aplikasi *Videoscribe* memiliki keunikan daya tarik tersendiri dimana bisa digunakan oleh siapa saja tanpa harus ahli dalam bidang multimedia. *Videoscribe* dapat di gunakan dengan mudah oleh guru untuk membuat video animasi dengan memanfaatkan teknik penjelasan melalui visual berupa gambar dan audio. Guru dapat membuat materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan tanpa harus memiliki keahlian lebih dalam bidang teknologi hanya memerlukan ide dan kreativitas untuk membentuk cerita alur dalam video pembelajaran dengan menggunakan *Videoscribe* (Oka dkk., 2022).

Nerisa Meinia dkk (2020), mengungkapkan beberapa kelebihan media videoscribe, sebagai berikut:

- 1) Sprakol *Videoscribe* dapat di gunakan dengan mudah
- 2) Sparkol *Videoscribe* dapat di gunakan sebagai sarana kegiatan bisnis online
- 3) *Software* ini dapat digunakan sebagai sarana pengantar kegiatan pembelajaran berbasis audio visual sekaligus sebagai mesin pembelajaran
- 4) Penggunaannya bisa *offline*
- 5) Memiliki banyak ruang yang lebar pada *whiteboard* sehingga dapat berkreasi dan memodifikasi untuk tampilan yang sangat menarik

Kelebihan media pembelajaran berbasis *Videoscribe* menurut (Rahmadani dkk., 2023) sebagai berikut:

- 1) Media dapat diakses kapan saja dan dimana saja
- 2) Media dikemas dengan berbagai animasi dan ilustrasi
- 3) Media dapat menyampaikan konsep materi secara inti
- 4) Media dapat digunakan berulang-ulang

Kemudian Kelemahan Sparkol *Videoscribe* menurut Nerisa Meinia dkk (2020), Meskipun *software* ini dapat digunakan dengan cara *offline*, akan tetapi ada

beberapa *library* atau penggunaan animasi lainnya yang harus digunakan dengan menyambungkan internet atau *online*

- 1) Saat penggunaan *offline*, maka fitur suara atau musik instrumen pada *software* ini yang digunakan sebagai *background* tidak tersedia
- 2) Fitur dan kustomisasi yang terbatas sehingga sulit membuat animasi yang benar-benar unik, sifat berbayar dengan versi gratis yang hanya bersifat uji coba dan menyertakan *watermark*
- 3) Proses pembuatan membutuhkan waktu yang lebih lama, dan harus teliti
- 4) Ukuran file yang besar untuk video beresolusi tinggi

Menurut Oka dkk (2022), juga mengungkapkan beberapa kelemahan dari *Sparkol Videoscribe* diantaranya dibutuhkan peralatan khusus dalam penyajiannya, memerlukan tenaga listrik dan memerlukan ketrampilan khusus dalam Pemanfaatan merupakan turunan dari kata “manfaat”, yang mendapat imbuhan *pe-* dan *-an* yang berarti proses, cara, pembuatan memanfaatkan. Pemanfaatan adalah aktifitas menggunakan proses dan sumber-sumber belajar

### 2.3 Pembelajaran Geografi

Lingkungan memegang peranan penting dalam pembelajaran geografi. Geografi sendiri mempelajari hubungan timbal balik antara berbagai gejala di permukaan bumi. Geografi merupakan ilmu yang mengkaji persamaan dan perbedaan fenomena geosfer melalui sudut pandang lingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Mandasari dkk., 2024).

Pembelajaran geografi sebagai ilmu yang mengkaji hubungan timbal balik antar gejala di permukaan bumi. Dalam pembelajaran geografi peserta didik dituntut untuk turun langsung kelapangan agar dapat mengamati fenomena alam dan sosial dalam kehidupan sehari-hari, karena lingkungan berberan sangat penting dalam pembelajaran geografi. Sejalan dengan definisi hasil seminar dan lokakarya Ikatan Geografi Indonesia (IGI) di Semarang tahun 1988, geografi merupakan ilmu yang mempelajari persamaan dan perbedaan fenomena geosfer berdasarkan sudut pandang lingkungan dan kewilayahan dalam konteks keruangan (Nurlaela, 2016). Mata pelajaran geografi mempelajari tentang hubungan berbagai gejala dan

peristiwa yang terjadi di muka bumi, baik fisik maupun yang menyangkut makhluk hidup beserta permasalahannya melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional. Mata pelajaran geografi merupakan bagian integral dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pada tingkat pendidikan menengah mata pelajaran geografi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

Pembelajaran geografi bertujuan untuk menanamkan kesadaran tentang keadaan ruang pada suatu lingkungan. Pembelajaran geografi juga harus mampu untuk berbuat dalam rangka menjaga kelestarian di muka bumi, sehingga wawasan ke-Geografi-an dari peserta didik dapat mewujudkan karakter yang diharapkan dalam menjaga, memelihara, dan mengamankan Tanah Air (Sugandi, 2015).

Tujuan pembelajaran geografi terbagi menjadi 3 bagian yaitu: pengetahuan mengembangkan konsep dasar dan memiliki daya analisis yang berwawasan keruangan, sehingga mampu berorientasi terhadap tempat tinggalnya di dalam geosfer. Memahami arah, lokasi, jarak, bentuk, dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Rahman dkk, 2022).

Berdasarkan berbagai pendapat ahli yang telah diuraikan, dapat ditegaskan bahwa geografi merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari karena mempelajari keterkaitan antara manusia, lingkungan, dan berbagai fenomena yang terjadi di permukaan bumi melalui pendekatan keruangan, ekologi, dan regional dengan demikian peserta didik dapat memahami konsep arah, jarak, Lokasi, dan bentuk. Sehingga geografi berkontribusi dalam membentuk kesadaran dan pemahaman peserta didik terhadap lingkungan dan fenomena di sekitarnya.

## **2.4 Teori Konstruktivisme**

Konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan diperoleh melalui konstruksi individu itu sendiri. Dalam pembelajaran, pandangan konstruktivis menekankan pentingnya memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan strategi belajarnya secara sadar, sementara guru berperan sebagai pembimbing menuju tingkat pemahaman yang

lebih tinggi. Konstruktivisme juga berkaitan erat dengan metode pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*) (Masgumelar dan Mustafa, 2021).

Konstruktivisme merupakan pendekatan dalam pengajaran dan pembelajaran yang berpijak pada gagasan bahwa kognisi atau proses belajar merupakan hasil dari konstruksi mental, di mana setiap individu membangun pengetahuannya secara unik melalui pengalaman pribadi. Dalam pendekatan ini, belajar tidak dipandang sebagai proses menerima informasi secara pasif dari guru, melainkan sebagai proses aktif di mana peserta didik mengolah, menafsirkan, dan membentuk makna berdasarkan pengalaman mereka sendiri. Oleh karena itu, peran guru tidak lagi sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang membimbing dan mendukung siswa dalam mengembangkan pemahaman secara mandiri melalui keterlibatan aktif dalam proses belajar (Sugrah, 2020).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman dan proses mentalnya sendiri, dengan guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa menuju pemahaman yang lebih mendalam.

## **2.5 Minat Belajar**

Secara etimologi, minat diartikan sebagai usaha dan kemauan untuk mempelajari serta mencari sesuatu. Secara terminologi, minat merupakan keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap suatu hal. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat sebagai suatu motif yang menyebabkan individu berhubungan secara aktif dengan sesuatu yang menariknya. Minat mengandung unsur kognisi (mengetahui), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak) (Jamaluddin, 2016).

Menurut Irwan (2018), menyatakan bahwa minat merupakan dorongan atau aktivitas mental yang dapat merangsang perasaan senang terhadap sesuatu. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh melalui belajar, dengan belajar maka minat baru akan terbentuk dan akan menjadi penyanggah untuk belajar selanjutnya. Menurut (Siskawati dkk., 2016) minat merupakan salah satu aspek psikis yang

dapat mendorong manusia mencapai tujuan sehingga muncul keinginan untuk terus membaca dan mempelajari materi. Minat belajar membuat seseorang akan merasa senang dan selalu ingin belajar kapan saja dan di mana saja, yang menjadi bagian dari konsep pembelajaran sepanjang hayat (Irwan, 2018).

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi seseorang dengan lingkungannya. Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang secara sadar atau di sengaja. Kegiatan ini menunjukkan adanya keaktifan individu dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya (Pane dan Darwis Dasopang, 2017). Minat belajar merujuk pada ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran yang tercermin dari partisipasi aktif, kepedulian, dan hasrat untuk belajar secara efektif. Siswa yang menunjukkan ketertarikan terhadap pembelajaran menunjukkan antusiasme dan antusiasme terhadap materi pelajaran, memiliki kesadaran untuk belajar secara mandiri tanpa perlu didorong, serta memiliki semangat belajar yang tinggi (Agustin dkk., 2024).

Minat merupakan kecenderungan atau ketertarikan dalam diri seseorang terhadap suatu aktivitas, topik, atau bidang tertentu. Minat berperan sebagai dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat, mengeksplorasi, dan mempelajari hal-hal yang mereka sukai. Minat bersifat dinamis karena dapat berkembang atau berubah seiring pengalaman, lingkungan, dan potensi yang dimiliki seseorang. Minat belajar adalah dorongan intrinsik yang mendorong individu untuk aktif mencari pengetahuan, memahami informasi, dan mengikuti proses pembelajaran dengan semangat. Pada dasarnya seseorang akan merasa memiliki minat yang kuat apabila dirinya terlibat dalam suatu kegiatan atau aktivitas pembelajaran (Utami, 2018). Oleh karena itu, minat belajar menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan akademik dan perkembangan pribadi maupun profesional secara berkelanjutan (Zahirah dkk., 2024).

Minat adalah aspek psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu aktivitas demi mencapai tujuan. Minat meliputi aspek kognitif dan afektif yang saling berkaitan. Minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk

belajar demi memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat ini tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan, tetapi juga oleh tujuan belajar yang dipilih, baik untuk menguasai materi tujuan penguasaan maupun untuk menunjukkan kemampuan kepada orang lain tujuan kinerja (Achru, 2019).

Menurut Sari (2023), indikator minat belajar siswa terdiri dari :

- 1) memiliki perasaan senang
- 2) ketertarikan pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru,
- 3) perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi

Minat belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan berinisiatif dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah sering kali mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan belajar karena kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilakukan (Bella, 2024).

## **2.6 Karakteristik Materi Litosfer**

Litosfer merupakan lapisan terluar Bumi yang terdiri dari kerak Bumi dan sebagian kecil mantel bagian atas yang bersifat padat dan kaku. Istilah litosfer berasal dari bahasa Yunani, yaitu *lithos* yang berarti batuan dan *sphere* yang berarti lapisan. Litosfer dapat diartikan sebagai lapisan kerak Bumi paling luar yang tersusun atas batuan dengan ketebalan rata-rata sekitar 70 km. Dalam pembelajaran geografi di tingkat SMA, materi litosfer memiliki karakteristik penting karena cakupannya luas, meliputi teori pembentukan Bumi, tenaga endogen dan eksogen, batuan, mineral, hingga proses pembentukan tanah yang memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang cukup panjang. Kompleksitas materi ini mencakup berbagai subtopik seperti struktur internal Bumi, proses tektonisme, vulkanisme, seisme, dan siklus batuan yang saling berkaitan, sehingga membutuhkan pemahaman secara menyeluruh dan sistematis (Amalia, 2018) Selain cakupannya yang luas, materi litosfer juga memiliki tingkat keabstrakan yang bervariasi. Sebagian konsep bersifat konkret, namun banyak yang abstrak, seperti proses pembentukan Bumi yang berlangsung selama jutaan tahun sehingga sulit dipahami oleh siswa. Proses-proses geologis seperti metamorfisme, diferensiasi magma, dan pergerakan lempeng

tektonik tidak dapat diamati secara langsung dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memerlukan kemampuan visualisasi dan imajinasi yang tinggi. Dimensi spasial dan temporal materi ini sangat luas, mencakup fenomena dari skala lokal hingga global dengan rentang waktu geologis yang sangat panjang. Pembahasan litosfer meliputi fenomena yang terjadi mulai dari tingkat mineral mikroskopis hingga pergerakan benua dalam skala jutaan tahun, serta dari dampak lokal seperti erosi tanah hingga fenomena global seperti perubahan iklim yang dipengaruhi oleh aktivitas vulkanik (Yanmesli, 2018).

Selain aspek konseptual dan tingkat keabstrakannya, materi litosfer juga memiliki relevansi praktis yang tinggi bagi kehidupan sehari-hari. Pembahasan tentang sumber daya mineral, pemanfaatan tanah, dan mitigasi bencana dapat meningkatkan minat belajar siswa. Aplikasi praktis materi ini meliputi eksplorasi sumber daya alam, pertanian, konstruksi bangunan, serta perencanaan tata ruang yang mempertimbangkan kondisi geologis dan potensi bencana alam seperti gempa bumi dan longsor. Karakteristik penting lainnya adalah kebutuhan media visual yang kuat, karena proses geologis dan struktur internal Bumi sulit dijelaskan hanya melalui ceramah. Penggunaan media visual seperti peta geologi, diagram penampang Bumi, animasi proses tektonik, dan model tiga dimensi struktur batuan sangat diperlukan untuk membantu siswa memvisualisasikan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung (Larasaty, 2024).

## 2.7 Penelitian Relevan

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

	<b>Nama Dan Tahun Penelitian</b>	<b>Judul Penelitian</b>	<b>Metode Penelitian</b>	<b>Hasil Penelitian dan Kesimpulan</b>
1	Asmawati, M. L., Rianto, S., dan Setriani, L. (2022)	Kelayakan dan praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol <i>video scibe</i> terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMAN 4 di bukittinggi	metode Research and Development (R&D).	hasil total skor 174 dengan tingkat mean 4,37 dan tingkat persentase 87% dengan predikat “Sangat layak
2	Nugraha, D., Rahayu, L. S., dan Berliana, B. (2024).	Evektivitas penggunaan media pembelajaran <i>Videoscribe</i> untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif.	Hasil uji t menunjukkan bahwa variabel media pembelajaran <i>Videoscribe</i> (X1) dan motivasi belajar (X2) masing-masing memiliki nilai t hitung 1,470 yang lebih besar dari t tabel 1,664, sehingga $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima
3	Anjani.D, Sudarman, S. (2023).	Pengaruh model pembelajaran experiential dengan bantuan media pembelajaran sparkol <i>Videoscribe</i> terhadap minat belajar siswa di SMA negeri 1 Sangasanga	Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen	model pembelajaran konvensional sebesar 74,83 dan kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran experiential berbantuan sparkol <i>Videoscribe</i> sebesar 89,37.
4	Yanti, Y., dan Bukhori, I. (2023).	Pengembangan media pembelajaran berbantuan sparkol <i>video scribe</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Riset ini mengaplikasikan model R&D	terbukti memiliki hasil belajar lebih baik dan meningkat
5	Rahim, D. A., Eraku, S. S., dan Mohamad, N. (2023)	Pengembangan media pembelajaran animasi <i>video scribe</i> pada mata pelajaran geografi materi pengelolaan sumber daya alam Indonesia	metode penelitian ADDIE.	pengembangan media pembelajaran animasi <i>Videoscribe</i> layak digunakan dalam pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Biluhu

Sumber: Hasil Review (2025)

## 2.8 Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau pertanyaan penelitian yang masih harus diuji kebenarannya (Zaki dan Saiman, 2021).

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran VideoScribe terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung.

$H_1$  : Terdapat pengaruh media pembelajaran VideoScribe terhadap minat belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung.

## 2.9 Kerangka Pikir

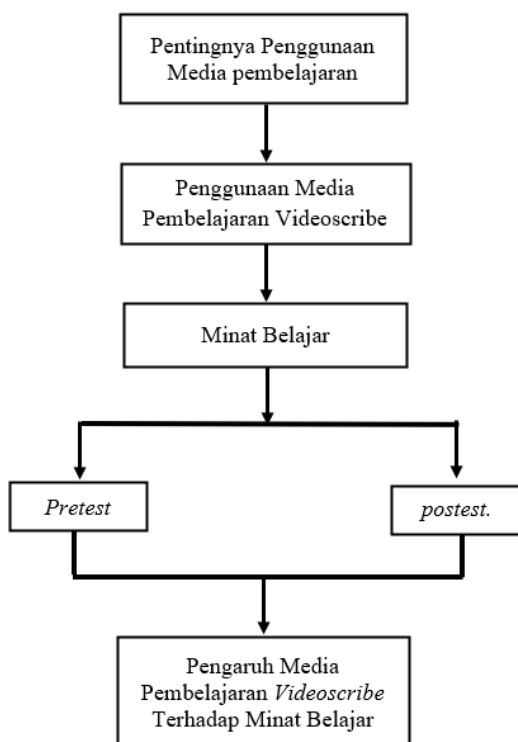
Kerangka pemikiran dalam penelitian ini disusun berdasarkan latar belakang dan landasan teori yang telah dijelaskan sebelumnya. Pembelajaran Geografi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung masih didominasi oleh penggunaan media presentasi sederhana seperti *PowerPoint* dan *Canva*. Penggunaan media yang terbatas ini berpengaruh terhadap rendahnya minat belajar siswa, khususnya di kelas X, yang pada akhirnya dapat berdampak pada hasil belajar mereka.

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan inovasi dalam proses pembelajaran Geografi melalui pemanfaatan media berbasis teknologi. Salah satu media yang dapat digunakan adalah *Videoscribe*, yaitu aplikasi yang memungkinkan penyajian materi dalam bentuk animasi menarik dan interaktif. Melalui penggunaan media *Videoscribe*, guru diharapkan dapat menyajikan materi Geografi secara lebih variatif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini dilakukan di satu kelas, yaitu kelas X di SMA Negeri 12 Bandar Lampung, dengan penerapan media *Videoscribe* dalam kegiatan pembelajaran Geografi. Fokus penelitian adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media *Videoscribe* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat belajar

siswa. Melalui kerangka berpikir tersebut, diharapkan media *Videoscribe* mampu menjadi salah satu alternatif inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran Geografi, khususnya untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas X.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian (2025)

### III. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif dengan pendekatan kuasi eksperimen. Penelitian kuantitatif adalah suatu bentuk penelitian ilmiah yang dilakukan secara sistematis untuk mengkaji bagian-bagian tertentu dari suatu fenomena serta hubungan sebab-akibat di antara bagian-bagian tersebut (Ph.D. Ummul dkk., 2022). Penelitian ini diartikan sebagai proses penyelidikan yang terstruktur terhadap suatu fenomena dengan cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif dan dianalisis menggunakan teknik statistik, matematika, atau metode komputasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Videoscribe* (X) terhadap minat belajar siswa (Y). Hubungan antara variabel bebas (media pembelajaran *Videoscribe*) dan variabel terikat (minat belajar siswa)

Bentuk desain pada penelitian ini, adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Skema *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pre Test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post Test</i>
T <sub>1</sub>	X	T <sub>2</sub>

Sumber: Sugiyono (2023)

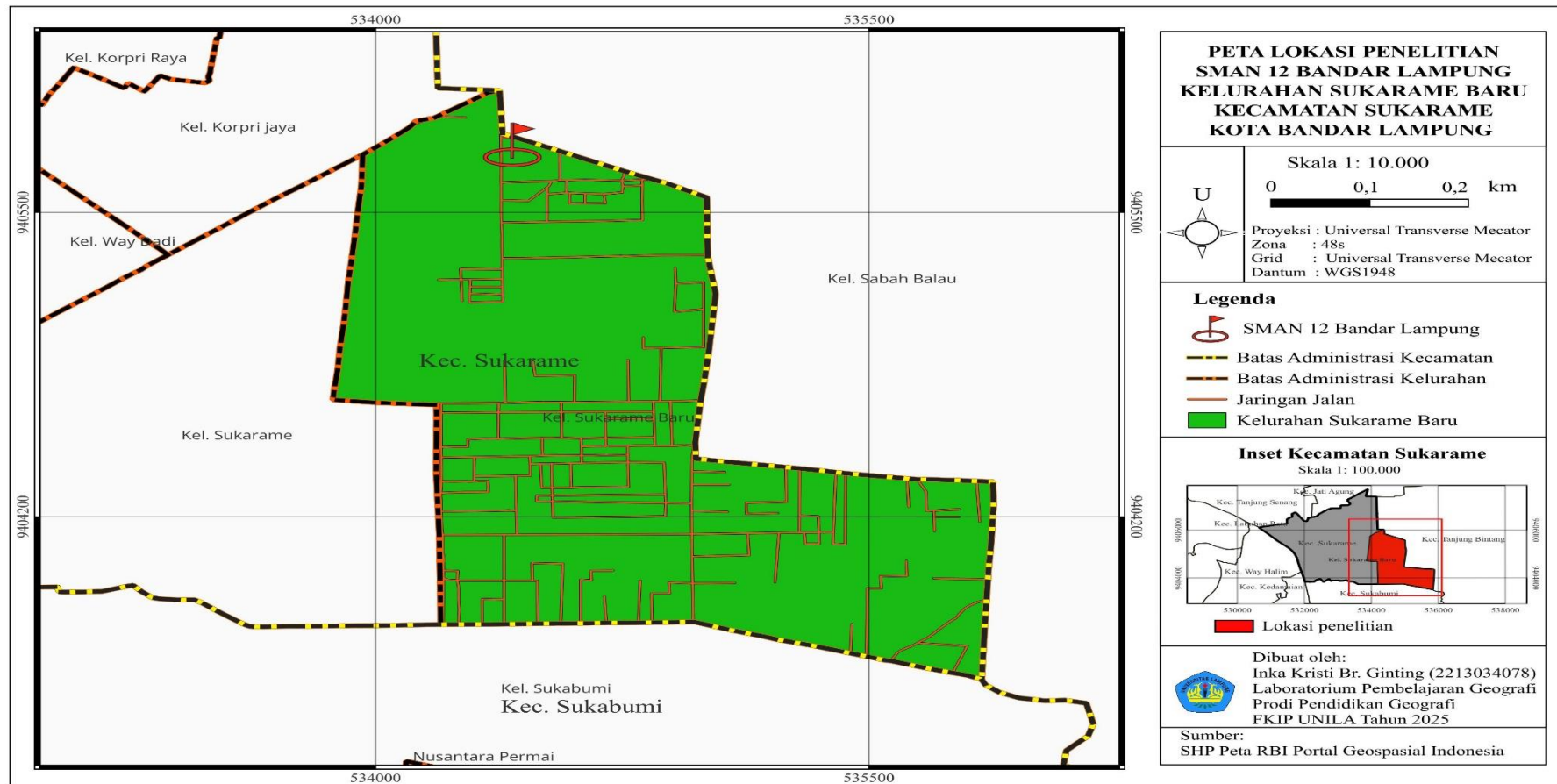
Keterangan :

T<sub>1</sub> : Pengukuran awal minat belajar (sebelum *treatment*)

X : Perlakuan (*treatment*) dalam penelitian ini berupa pemberian pembelajaran menggunakan media *Videoscribe*

T<sub>2</sub> : Pengukuran akhir minat belajar (setelah *treatment*)

Aspek etis penelitian, fokus pada satu kelompok yang mengalami permasalahan rendahnya minat belajar lebih tepat dibandingkan membagi kelompok dan menahan intervensi dari sebagian siswa yang justru membutuhkan bantuan tersebut. Desain ini memungkinkan pengukuran perubahan minat belajar secara *longitudinal* pada subjek yang sama dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran, sehingga dapat mengontrol variabel-variabel eksternal yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, *one group pretest-posttest design* merupakan pilihan desain penelitian yang tepat dan strategis untuk mengukur efektivitas media pembelajaran *Videoscribe* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi.



Gambar 2. Peta Titik Lokasi Penelitian (2025)

## 3.2 Populasi Sampel Penelitian

### 3.2.1 Populasi

Populasi dalam konteks penelitian adalah keseluruhan objek, individu, atau entitas yang menjadi sasaran atau lingkup penelitian. Populasi menurut Sugiyono (2023), populasi merupakan wilayah generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki jumlah dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti untuk diteliti dan diambil kesimpulannya. Populasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga mencakup objek serta benda-benda alam lainnya. Selain itu, populasi tidak hanya mengacu pada jumlah dari objek atau subjek yang diteliti, melainkan juga mencakup seluruh sifat atau karakteristik yang dimiliki oleh objek atau subjek tersebut. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X pada mata Pelajaran geografi di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

Tabel 4. Jumlah Populasi siswa kelas X

No	Populasi	
	Kelas	Jumlah Siswa
1	X1	35
2	X2	34
3	X3	35
4	X4	35
5	X5	35
6	X6	35
7	X7	35
8	X8	35
9	X9	34
10	X10	35
<b>Jumlah</b>		<b>348</b>

Sumber: Data SMA Negeri 12 Bandar Lampung (2025)

### 3.2.2 Sampel

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel diambil dengan memilih satu kelas dari sepuluh kelas X yang sudah terbentuk, yaitu kelas X-9 dengan jumlah 34 siswa. Pemilihan kelas X-9 didasarkan pada hasil belajar dan kemampuan belajar siswa yang hampir sama.

### **3.3 Definisi Oprasional Variabel**

Variabel penelitian merupakan atribut, nilai, atau karakteristik dari suatu objek, individu, atau aktivitas yang memiliki variasi tertentu antara satu dengan yang lain, yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti, dikaji informasinya, dan ditarik kesimpulannya (Ridha, 2020). Menurut Sugiyono (2023), Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara umum variabel penelitian terbagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional untuk setiap variabel. Adapun definisi operasional variabel dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini

Tabel 5. Definisi Oprasional Variabel.

No	Variabel	Devenisi Variabel	Indikator	Cara Mengukur	Kriteria
1	Video Scribe (X)	<i>Videoscribe</i> adalah aplikasi untuk membuat video animasi tulisan tangan secara otomatis (Sholeh & Sutanta 2019)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ketertarikan menggunakan media</li> <li>2. kemudahan memahami materi</li> <li>3. kejelasan tampilan visual .</li> </ol>	Diukur menggunakan kuesioner pembelajaran <i>Videoscribe</i> dalam bentuk skala Likert 1–5 yang diberikan setelah pembelajaran menggunakan media <i>Videoscribe</i> .	84–100 = Sangat Tinggi 68–83 = Tinggi 53–67 = Sedang 36–51 = Rendah 20–35 = Sangat Rendah .
2	Minat Belajar (Y)	Minat belajar berarti adanya ketertarikan dalam diri terhadap mata pelajaran, sehingga muncul keinginan untuk terus membaca dan mempelajari materi (Irwan, 2018).	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. memiliki perasaan senang</li> <li>2. ketertarikan pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru</li> <li>3. perhatian siswa pada saat guru menyampaikan materi.</li> </ol>	Diukur menggunakan kuesioner <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> dalam bentuk skala Likert 1–5, berdasarkan indikator dan subindikator minat belajar	84–100 = Sangat Tinggi 68–83 = Tinggi 53–67 = Sedang 36–51 = Rendah 20–35 = Sangat Rendah

Hasil Review (2025)

### 3.4 Jenis dan Sumber Data Penelitian

#### 3.4.1 Jenis Data penelitian

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu data yang berupa angka atau skor yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner oleh responden. Data yang sudah didapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan sistem statistik guna mengetahui hubungan antara dua variabel yang ada pada penelitian ini.

#### 3.5.2 Sumber Data Penelitian

Saat mengumpulkan sumber data, peneliti mengumpulkan sumber data berupa data primer dan data sekunder.

##### a) Data Primer

Data primer adalah data yang didapat dari sumber atau responden secara langsung tanpa melalui perantara. Penulis mengumpulkan data dengan menggunakan survei dan observasi. Data primer diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada siswa kelas X-9 yang sebagai responden penelitian. Kuesioner yang berisi sejumlah pernyataan yang disusun berdasarkan indikator dari variabel bebas (penggunaan media pembelajaran *Videoscribe*) dan variabel terikat (minat belajar siswa pada mata pelajaran Geografi. Selain itu, peneliti juga melakukan observasi langsung di lingkungan sekolah untuk melihat secara umum proses pembelajaran yang berlangsung. Observasi ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peneliti terhadap situasi belajar siswa serta mendukung data yang diperoleh dari angket agar lebih objektif dan kontekstual.

##### b) Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber informasi yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara atau pihak lain. Data ini dapat berupa bukti, dokumen historis, laporan tertulis, maupun arsip yang telah disusun dan disimpan sebelumnya. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh peneliti dengan meminta izin kepada pihak sekolah untuk mengakses informasi yang

relevan, seperti profil sekolah, jumlah siswa, struktur organisasi, serta sarana dan prasarana penunjang media pembelajaran.

### 3.5 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data, informasi, dan fakta-fakta yang diperlukan guna mendukung proses penelitian. Dalam penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif, dengan teknik pengumpulan data yang meliputi survei menggunakan kuesioner, observasi, dan dokumentasi.

Adapun penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

#### 1) Kuesioner

Pengukuran minat belajar peserta didik dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa penggunaan media *Videoscribe* dalam pembelajaran. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner) minat belajar yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat belajar siswa. Kuesioner awal (*pretest*) diberikan sebelum pembelajaran berlangsung untuk mengetahui tingkat minat belajar siswa pada kondisi awal. Kuesioner akhir (*posttest*) diberikan setelah pembelajaran menggunakan media *Videoscribe* untuk mengetahui adanya perubahan atau peningkatan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Instrumen ini disusun dalam bentuk skala Likert dengan lima kategori penilaian, dan digunakan untuk melihat sejauh mana pengaruh penggunaan media *Videoscribe* terhadap minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Geografi.

#### 2) Wawancara

Teknik pengumpulan data pertama yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru mata pelajaran Geografi di SMAN 12 Bandar Lampung pada tahap prapenelitian. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi

kelas, khususnya dalam hal minat dan partisipasi belajar siswa, yang akan menjadi dasar dalam pemilihan sampel penelitian. Harapannya, peneliti dapat mengidentifikasi kelas yang memiliki tingkat minat belajar yang belum optimal, sehingga perlakuan penggunaan media *Videoscribe* dapat diterapkan secara lebih tepat sasaran.

### 3) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung mengenai pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara terstruktur menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator aktivitas siswa dan penggunaan media pembelajaran. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Videoscribe*. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana keterlibatan siswa dalam pembelajaran, respons siswa terhadap media yang digunakan, serta sejauh mana media tersebut memengaruhi minat dan partisipasi belajar siswa. Hasil observasi ini digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian mengenai minat belajar.

### 4) Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang umum digunakan oleh peneliti, yang dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber informasi yang relevan dengan topik penelitian. Metode ini mencakup studi kepustakaan melalui bahan-bahan seperti buku, artikel ilmiah, berita, serta sumber terpercaya lainnya, dan juga dapat mencakup arsip-arsip berupa dokumen tertulis, gambar, foto, maupun rekaman video atau film yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk pengumpulan data tentang kondisi sekolah atau deskripsi tentang lokasi sekolah

## 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan topik penelitian. Sebagai "alat," instrumen

dalam penelitian harus dapat diukur dan teruji keakuratan serta konsistensinya. Sebelum instrumen berupa angket digunakan untuk mengumpulkan data dari responden, peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba instrument. Keakuratan instrumen sering disebut validitas, sementara konsistensinya dikenal sebagai reliabilitas. Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang memadai, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya dan sesuai dengan tujuan penelitian (Azizah dan Chaimatusadiah, 2025). Sugiyono (2023), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Kuesioner merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur variabel minat belajar siswa dan variabel media pembelajaran *Videoscribe*. Kuesioner disusun berdasarkan indikator dan subindikator yang telah ditetapkan dalam definisi operasional variabel. Variabel minat belajar siswa (Y) diukur melalui indikator perasaan senang, ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan guru, dan perhatian siswa saat guru menyampaikan materi.

Variabel media pembelajaran *Videoscribe* (X) diukur melalui indikator ketertarikan menggunakan media, kemudahan memahami materi, dan kejelasan tampilan visual. Setiap item kuesioner menggunakan skala Likert 1 sampai 5, di mana responden memberikan penilaian sesuai tingkat persetujuan atau pengalaman mereka terhadap pernyataan yang diajukan. Teknik ini dipilih karena efektif untuk mengumpulkan data kuantitatif dari sejumlah besar responden dan memungkinkan pengukuran sikap atau persepsi secara sistematis. Kuesioner minat belajar diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum perlakuan penggunaan media *Videoscribe* dan *posttest* setelah perlakuan, untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Data yang diperoleh dari kuesioner ini digunakan sebagai variabel terikat (Y). Instrumen minat belajar adaptasi dari Sari (2023) dan dimodifikasi menjadi 20 item yang valid dari 30 item asli pada penelitian sebelumnya. Kuesioner media pembelajaran *Videoscribe* diberikan setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Videoscribe*. Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas dan penggunaan media *Videoscribe* menurut persepsi siswa. Skor yang diperoleh dari kuesioner media digunakan sebagai data variabel bebas (X) dalam analisis

pengaruh media pembelajaran *Videoscribe* terhadap minat belajar siswa. Media pembelajaran *Videoscribe* juga berperan sebagai perlakuan (*treatment*) yang diberikan selama proses pembelajaran. Pelaksanaan penggunaan media diamati untuk memastikan perlakuan terlaksana sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun.

Penelitian ini menggunakan skala Likert sebagai dasar penilaian angket, dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 6 Kategori Skala Likert Untuk Angket

Keterangan	Simbol	Skor Item
Sangat Setuju	SS	5
Setuju	S	4
Netral	N	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Sumber: Sugiyono (2013)

### 3.7 Uji Kelayakan Instrumen Penelitian

#### 3.7.1 Uji Validitas

Validitas merupakan indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dikatakan valid apabila dapat menghasilkan data yang akurat dan sesuai dengan variabel yang menjadi fokus penelitian, semakin tinggi validitas suatu tes, semakin besar pula kemampuannya dalam mencerminkan realitas variabel yang diteliti. Sehingga dapat mencerminkan ketepatan alat ukur dalam mengungkap informasi yang dibutuhkan (Ramadhan dkk., 2024). Pengujian validitas dilakukan menggunakan metode korelasi item–total dengan bantuan program SPSS. Item dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel dan nilai signifikansi ( $p$ -value)  $<$  0,05.

##### 3.7.1.1 Uji Validitas Instrumen Minat belajar

Menyesuaikan konteks penelitian di SMA Negeri 12 Bandar Lampung dan memastikan instrumen tetap valid, peneliti melakukan uji validitas ulang menggunakan data kuesioner responden dengan metode korelasi item-total melalui SPSS

Tabel 7. Rekapitas Hasil Uji Validitas Kuesioner Minat Belajar

No Item	R Hitung	Sig	Status	Keterangan
Item 1	0,372	0,030	Valid	$r > 0,339$
Item 2	0,416	0,014	Valid	$r > 0,339$
Item 3	0,439	0,009	Valid	$r > 0,339$
Item 4	0,423	0,013	Valid	$r > 0,339$
Item 5	0,403	0,018	Valid	$r > 0,339$
Item 6	0,426	0,012	Valid	$r > 0,339$
Item 7	0,350	0,042	Valid	$r > 0,339$
Item 8	0,473	0,005	Valid	$r > 0,339$
Item 9	0,445	0,008	Valid	$r > 0,339$
Item 10	0,427	0,012	Valid	$r > 0,339$
Item 11	0,545	0,001	Valid	$r > 0,339$
Item 12	0,356	0,039	Valid	$r > 0,339$
Item 13	0,352	0,041	Valid	$r > 0,339$
Item 14	0,452	0,007	Valid	$r > 0,339$
Item 15	0,372	0,030	Valid	$r > 0,339$
Item 16	0,380	0,027	Valid	$r > 0,339$
Item 17	0,355	0,039	Valid	$r > 0,339$
Item 18	0,449	0,008	Valid	$r > 0,339$
Item 19	0,388*	0,023	Valid	$r > 0,339$
Item 20	0,386	0,024	Valid	$r > 0,339$

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 7 merupakan hasil uji validitas terhadap 20 item pernyataan yang menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai  $r$  hitung setiap item yang lebih besar dari  $r$  tabel (0,339) dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Nilai  $r$  hitung berkisar antara 0,350 hingga 0,545, yang menunjukkan korelasi positif dan signifikan antara setiap item dengan skor total *pretest*. Hasil ini membuktikan bahwa instrumen yang diadaptasi dari penelitian Sari (2023) tetap valid dan konsisten ketika digunakan pada sampel penelitian ini. Hal ini mengindikasikan bahwa setiap butir pernyataan memiliki korelasi positif dan signifikan dengan skor total instrumen, sehingga mampu mengukur konstruk minat belajar siswa secara akurat dan konsisten. Validitas tertinggi ditemukan pada Item 11 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,545 (Sig. = 0,001). Nilai korelasi yang tinggi ini menunjukkan bahwa Item 11 memiliki kontribusi yang sangat kuat dalam mengukur minat belajar siswa dan sangat representatif terhadap keseluruhan konstruk yang diukur. Item-item lain yang juga menunjukkan validitas tinggi adalah Item 8 ( $r = 0,473$ ), Item 14 ( $r = 0,452$ ), Item 18 ( $r = 0,449$ ), dan Item 9 ( $r = 0,445$ ).

Tingginya nilai validitas pada item-item tersebut mengindikasikan bahwa pernyataan-pernyataan ini mampu membedakan dengan baik antara siswa yang

memiliki minat belajar tinggi dengan siswa yang memiliki minat belajar rendah. Item 7 memiliki nilai koefisien korelasi terendah yaitu 0,350 (Sig. = 0,042), meskipun demikian item ini tetap dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung masih lebih besar dari  $r$  tabel dan nilai signifikansinya berada di bawah 0,05. Nilai korelasi yang relatif lebih rendah pada Item 7 dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain redaksi pernyataan yang kurang dipahami siswa atau item tersebut mengukur aspek yang lebih spesifik dari minat belajar. Namun demikian, karena item ini masih memenuhi kriteria validitas, maka tetap layak digunakan dalam instrumen penelitian.

### 3.7.1.2 Uji Validitas Instrumen *Videoscribe*

Untuk memastikan instrumen evaluasi media pembelajaran *Videoscribe* dapat mengukur kualitas media secara akurat, peneliti melakukan uji validitas menggunakan metode korelasi item-total melalui SPSS. Dengan jumlah responden ( $N$ ) = 30 dan taraf signifikansi  $\alpha$  = 0,05, maka diperoleh nilai  $r$  tabel sebesar 0,361 ( $df = N - 2 = 28$ ).

Tabel 8. Rekapitas Hasil Uji Validitas Kuesioner Media *Videoscribe*

No Item	R hitung	Sig	Status	Keterangan
Item1	0.704	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 2	0.814	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 3	0.647	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 4	0.796	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 5	0.834	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 6	0.786	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 7	0.771	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 8	0.736	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 9	0.700	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 10	0.645	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 11	0.555	0.001	Valid	$r > 0,339$
Item 12	0.641	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 13	0.651	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 14	0.644	0.000	Valid	$r > 0,339$

No Item	R hitung	Sig	Status	Keterangan
Item 15	0.776	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 16	0.601	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 17	0.797	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 18	0.659	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 19	0.692	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 20	0.779	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 21	0.618	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 22	0.606	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 23	0.762	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 24	0.795	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 25	0.674	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 26	0.543	0.002	Valid	$r > 0,339$
Item 27	0.656	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 28	0.518	0.003	Valid	$r > 0,339$
Item 29	0.695	0.000	Valid	$r > 0,339$
Item 30	0.664	0.000	Valid	$r > 0,339$

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 8 menunjukkan hasil uji validitas terhadap 30 item pernyataan instrumen media pembelajaran *Videoscribe* yang menunjukkan bahwa seluruh item dinyatakan valid. Hal ini dapat dilihat dari nilai  $r$  hitung setiap item yang lebih besar dari  $r$  tabel (0,361) dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Nilai  $r$  hitung berkisar antara 0,518 hingga 0,834, yang menunjukkan korelasi positif dan signifikan antara setiap item dengan skor total instrumen. Hasil ini membuktikan bahwa instrumen yang dikembangkan mampu mengukur kualitas media pembelajaran *Videoscribe* secara akurat dan konsisten. Validitas tertinggi ditemukan pada Item 5 dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,834 (Sig. = 0,000). Nilai korelasi yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa Item 5 memiliki kontribusi yang sangat kuat dalam mengukur kualitas media pembelajaran dan sangat representatif terhadap keseluruhan konstruk yang diukur. Item-item lain yang juga menunjukkan validitas tinggi adalah Item 2 ( $r = 0,814$ ), Item 17 ( $r = 0,797$ ), Item 4 ( $r = 0,796$ ), dan Item 24 ( $r = 0,795$ ). Tingginya nilai validitas pada item-item tersebut mengindikasikan bahwa

pernyataan-pernyataan ini mampu membedakan dengan baik antara media pembelajaran yang berkualitas tinggi dengan media pembelajaran yang berkualitas rendah.

Item 28 memiliki nilai koefisien korelasi terendah yaitu 0,518 (Sig. = 0,003), meskipun demikian item ini tetap dinyatakan valid karena nilai  $r$  hitung masih lebih besar dari  $r$  tabel dan nilai signifikansinya berada di bawah 0,05. Nilai korelasi yang relatif lebih rendah pada Item 28 dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain redaksi pernyataan yang bersifat lebih teknis atau item tersebut mengukur aspek yang lebih spesifik dari kualitas media pembelajaran. Namun demikian, karena item ini masih memenuhi kriteria validitas, maka tetap layak digunakan dalam instrumen penelitian. Secara keseluruhan, hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen evaluasi media pembelajaran *Videoscribe* memiliki tingkat validitas yang sangat baik dengan seluruh item valid, sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur yang handal untuk mengevaluasi kualitas media pembelajaran dalam penelitian ini.

### **3.7.2 Uji Reliabilitas**

Reliabilitas berasal dari kata *reliability*, yang mengacu pada tingkat kepercayaan terhadap hasil suatu pengukuran. Sebuah instrumen dikatakan reliabel apabila mampu menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan berulang kali pada kelompok subjek yang sama, selama kondisi atau aspek yang diukur tidak mengalami perubahan. Artinya, reliabilitas berkaitan dengan sejauh mana skor individu tetap stabil atau menunjukkan deviasi yang konsisten saat pengukuran diulang menggunakan instrumen yang sama maupun instrumen yang setara. Oleh karena itu, reliabilitas menjadi salah satu karakteristik penting yang harus dimiliki oleh instrumen pengukuran yang baik (Ramadhan dkk., 2024).

#### **3.7.2.1 Uji Reliabilitas Instrumen minat Belajar**

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur tingkat konsistensi dan keandalan instrumen penelitian. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap 20 item pernyataan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS versi 24. Instrumen dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha*  $> 0,70$ . Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 8 berikut:

Tabel.9 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner minat belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
0,731	20

Sumber: Data Primer (2025)

Tabel 9 di atas menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas nilai *Cronbach's Alpha* sebesar  $0,731 > 0,70$ , sehingga instrumen penelitian dinyatakan reliabel. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi internal yang baik dan layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam penelitian ini. Nilai reliabilitas yang tinggi ini menunjukkan bahwa item-item pernyataan dalam instrumen saling berkorelasi dengan baik dan mengukur konstruk yang sama secara konsisten.

Reliabilitas instrumen yang tinggi ( $\alpha = 0,731$ ) memberikan makna bahwa jika instrumen ini digunakan berulang kali pada kelompok yang sama dalam kondisi yang relatif sama, maka akan menghasilkan data yang relatif konsisten. Tingginya nilai reliabilitas pada penelitian ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, instrumen yang digunakan diadaptasi dari penelitian Sari (2023) yang telah terbukti valid dan reliabel, sehingga kualitas item pernyataan sudah teruji. Kedua, jumlah item yang cukup banyak (20 item) berkontribusi terhadap konsistensi internal instrumen, karena semakin banyak item yang valid dan konsisten, maka reliabilitas instrumen cenderung semakin tinggi. Ketiga, proses uji coba instrumen dilakukan dengan cermat dan melibatkan responden yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel penelitian, sehingga hasil pengukuran menjadi lebih stabil. Nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,731 juga menunjukkan bahwa tidak ada item yang perlu dibuang atau diperbaiki secara drastis. Seluruh 20 item pernyataan berkontribusi dengan baik terhadap reliabilitas instrumen secara keseluruhan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji validitas sebelumnya yang menunjukkan bahwa seluruh item valid, sehingga kombinasi antara validitas dan reliabilitas yang baik menjadikan instrumen ini layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa dalam penelitian ini. Instrumen yang valid dan reliabel merupakan prasyarat penting dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan dapat dipercaya. Dengan tercapainya kedua kriteria tersebut, maka hasil penelitian yang diperoleh dari instrumen ini memiliki kredibilitas yang tinggi.

### 3.7.2.2 Uji Reliabilitas Instrumen Media *Videoscribe*

Uji reliabilitas instrumen media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui program SPSS 25. Menurut Ghozali (2018), suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0,70$ .

Hasil uji reliabilitas instrumen media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.10 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
0,962	30

Sumber: Data Primer (2025)

Berdasarkan tabel 10 di atas, hasil uji reliabilitas instrumen media pembelajaran menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,962 untuk 30 item pernyataan. Nilai ini jauh lebih besar dari nilai batas minimum 0,70, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Tingginya nilai reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki kekonsistenan yang sangat baik apabila digunakan untuk mengukur kualitas media pembelajaran pada waktu yang berbeda atau pada responden yang berbeda. Instrumen dengan nilai reliabilitas setinggi 0,962 juga mengindikasikan bahwa item-item pernyataan yang terdapat dalam instrumen saling berkorelasi dengan baik dan mengukur konstruk yang sama, yaitu kualitas media pembelajaran *Videoscribe*. Dengan demikian, instrumen evaluasi media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya valid tetapi juga memiliki tingkat keandalan yang tinggi, sehingga hasil pengukuran yang diperoleh dapat diandalkan dan konsisten.

Hasil uji reliabilitas yang baik ini memberikan keyakinan bahwa data yang dikumpulkan melalui instrumen evaluasi media pembelajaran dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya, sehingga kesimpulan penelitian yang dihasilkan akan memiliki tingkat akurasi yang tinggi. Secara keseluruhan, instrumen evaluasi media pembelajaran *Videoscribe* yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, sehingga layak

digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk mengukur kualitas media pembelajaran dalam penelitian ini.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono (2023), teknik analisis data merupakan suatu proses untuk menelusuri dan mengatur data secara sistematis yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi. Proses ini dilakukan dengan cara mengelompokkan data ke dalam kategori, menguraikannya menjadi bagian-bagian kecil, menyusun sintesis, membentuk pola, menentukan hal-hal yang relevan untuk dikaji, serta menarik kesimpulan agar informasi yang diperoleh mudah dipahami baik oleh peneliti sendiri maupun oleh pihak lain.

Adapun teknik analisis data yang akan dilakukan yaitu:

#### **3.8.1 Uji Persyaratan Analisis Data**

##### **Uji Normalitas**

Uji Normalitas Uji normalitas pada data dimaksudkan apakah data - data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Pada uji normalitas ini menggunakan rumus chi kuadrat yang dirumuskan sebagai berikut:

$$x_{hit}^2 = \sum \frac{(fo - fh)^2}{fx}$$

Keterangan:

$X^2$  : Nilai chi-kuadrat hitung

fo : Frekuensi hasil pen

fh : Frekuensi harapan

### **3.9 Uji Hipotesis**

#### **3.9.1 Uji Regresi Linear Sederhana**

Analisis regresi linear sederhana diterapkan dalam penelitian ini untuk mengukur pengaruh antara satu variabel independen (X) terhadap satu variabel dependen (Y). Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi besaran kontribusi variabel X dalam menjelaskan perubahan yang terjadi pada variabel Y. Output dari pengujian regresi mencakup koefisien regresi ( $\beta$ ), konstanta (a), tingkat signifikansi (Sig), serta

koefisien determinasi ( $R^2$ ). Kriteria pengambilan keputusan dalam pengujian ini didasarkan pada perbandingan nilai signifikansi (Sig) atau nilai t-hitung dengan nilai kritis yang telah ditentukan. Apabila nilai Sig  $< 0,05$  atau t-hitung  $> t$ -tabel, maka dapat dikonfirmasi bahwa variabel X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Y. Sebaliknya, apabila Sig  $> 0,05$  atau t-hitung  $< t$ -tabel, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh variabel X terhadap variabel Y tidak signifikan secara statistik.

### 3.9.2 Uji T

Uji T merupakan prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup. Analisis ini digunakan untuk melakukan pengujian terhadap dua sampel yang berhubungan atau dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan dapat diartikan sebagai sebuah sampel yang subjek. Menurut Sugiyono (2023), uji t adalah metode analisis statistik parametrik yang digunakan untuk menguji signifikansi perbedaan antara dua nilai rata-rata kelompok data. Uji-t dipakai untuk melihat apakah perbedaan tersebut berlaku secara umum pada populasi dari sampel yang diteliti. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa.

Untuk menguji hipotesis penelitian, dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* ( $\mu_1 = \mu_2$ )

$H_1$ : Terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* ( $\mu_1 \neq \mu_2$ )

Keterangan:

$\mu_1$  = rata-rata minat belajar *pretest*

$\mu_2$  = rata-rata minat belajar *posttest*

Kriteria pengujian yaitu Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya terdapat perbedaan yang signifikan. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Taraf signifikansi yang digunakan adalah  $\alpha = 0,05$  atau tingkat kepercayaan 95%

Rumus yang digunakan untuk mengetahui pengaruh adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t hitung

r = koefisien korelasi

n = jumlah sampel

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Videoscribe* berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji regresi linear sederhana yang menunjukkan nilai t-hitung sebesar 5,718 dengan signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Koefisien Beta terstandarisasi sebesar 0,711 mengindikasikan bahwa media *Videoscribe* memiliki kontribusi yang kuat dalam meningkatkan minat belajar, dengan setiap peningkatan penggunaan media akan diikuti oleh peningkatan minat belajar siswa. Temuan ini diperkuat oleh hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  dengan nilai t hitung -3,351. Skor rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 6,24 poin atau 10,88%, dari 57,35 pada *pretest* menjadi 63,59 pada *posttest*. Penurunan standar deviasi dari 8,804 menjadi 6,339 menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar terjadi lebih merata pada siswa, termasuk pada siswa yang sebelumnya memiliki minat belajar rendah. Secara kategori, persentase siswa dengan minat belajar rendah menurun, sementara kategori sedang dan tinggi mengalami peningkatan. Sebanyak 90% siswa yang pada awalnya berada pada kategori rendah mengalami peningkatan ke kategori yang lebih tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Videoscribe* mampu menarik perhatian siswa dan mendorong peningkatan minat belajar dalam pembelajaran Geografi.

*group pretest–posttest* tanpa kelompok kontrol, sehingga pengaruh media *Videoscribe* belum sepenuhnya dapat dipisahkan dari faktor lain di luar penelitian. Kedua, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat, yaitu dua kali pertemuan,

menyebabkan hasil penelitian lebih menggambarkan perubahan jangka pendek. Ketiga, instrumen penelitian berupa angket minat belajar bergantung pada persepsi siswa sehingga berpotensi menimbulkan subjektivitas. Keempat, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah turut memengaruhi optimalisasi pelaksanaan

### **5.3 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *videoscribe* terhadap minat belajar siswa, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran *videoscribe* dapat dikembangkan lebih lanjut sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa
2. Penggunaan media *videoscribe* disarankan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran karna berdasarkan hasil penelitian terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa.
3. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan variabel lain seperti hasil belajar, sehingga diperoleh hasil yang lebih mendalam.

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205.
- Agustin, M. S., Sumbawati, M. S., Kholis, N., dan Achmad, F. 2024. Literatur Review: Hubungan Antara Minat Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 14(02 SE-Vol 14 No 02 (JPTE Agustus 2025)), 113–118.
- Aiman, U., Abdullah, K., Jannah, M., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, Ngurah, K., & Sari, Eka, M. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In N. Saputra (Ed.), *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*. Yayasan Penerbit Myhammad Zani
- Amalia, Y. 2018. Analisis Kesalahan Konsep Logika pada Buku Ajar. *Pendidikan Dasar*, 5(2), 88–97.
- Amin, S. 2019. Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol *Videoscribe* di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572.
- Anang Silahuddin. 2022. Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162–175.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. 2023. Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Anjani, D. , Sudarman, Sutrisno, dan Mulawarman, U. 2023. “Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Dengan Bantuan Media Pembelajaran Sparkol *Videoscribe* Terhadap Minat Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Sangasanga.” *Educational Studies: Conference Series*, 3(2), 333–344.
- Arief, M. M. 2021. Media Pembelajaran Ipa Di Sd/Mi (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Asmawati, M. L., Rianto, S., dan Setriani, L. 2022. Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Sparkol *Videoscribe* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di SMA N 4

- Bukittinggi. *Horizon*, 2(1), 77–87.
- Azizah, N., dan Chaimatusadiah. 2025. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasaar Aljabar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 6637–6643
- Bella, K. T. 2024. Hubungan antara Minat Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa SDS Amkur Bengkayang. *Journal of Education*, 4(4), 588–592.
- Djamaluddin, A. 2014. Filsafat Pendidikan (Educational Phylosophy). *Istiqra'*, 1(2), 129–135.
- Futri Zaharah, Miftahul Husna, Nadia Sa'bani, Siti Aminah, dan Wismanto Wismanto. 2024. How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 41–51.
- Hanipa, A. 2019. ANALISIS MINAT BELAJAR SISWA MTs KELAS VIII DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI APLIKASI GEOGEBRA. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 2(5), 315.
- Haryadi, R., dan Kansaa, H. N. Al. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- Irwan, I. 2018. Penerapan Metode Diskusi dalam Peningkatan Minat Belajar. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 1(1), 43–54.
- Jamaluddin. 2016. Minat Belajar. *AL-QALAM Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan Volume*, 8(2), 27–39.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., dan Setiawan, U. 2023. Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Larasaty, D. 2024. Systematic Literature Review: Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual pada Pembelajaran Geografi Materi Litosfer. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 75–86.
- Mandasari, M., Nabila, R. R., Jannah, Z. N., dan As'ari, R. 2024. Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi dalam Menumbuhkan Sikap dan Perilaku Keruangan Peserta Didik di SMA Negeri 8 Tasikmalaya. *El-Jughrafiyah*, 4(1), 39.
- Masgumelar, N. K., dan Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Miswar, D., Yarmaidi, Y., & Yuniyarsih, Y. (2018). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Animasi. *Jurnal Geografi*, 7(1), 19.
- Mukarromah, A., dan Andriana, M. 2022. Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43

- Munawwarah, R. Al. 2019. Sparkol *Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran. *Journal Mathematics*, 8(2), 430–437.
- Nerisa Meinia, A., Hidayat, T., dan Astuti, R. P. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Sparkol *Videoscribe* Ekonomi Perbankan Kelas X. *Jurnal Pendidikan Edutama*.
- Nugraha, D., Rahayu, L. S., dan Berliana, B. 2024. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 25–29.
- Nurlaela, A. 2016. Peranan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi Dalam Menumbuhkan Sikap Dan Perilaku Keruangan Peserta Didik. *Jurnal Geografi Gea*, 14(1), 40–48.
- Oka, G. P. A., Oje, M. F., Desa, Soa, K., Kognitif, K., dan Kreatif, B. 2022. PEMANFAATAN VIDEOSCRIBE PEMECAHAN MASALAH SEHARI-HARI DAN BERPERILAKU KREATIF DALAM SETTING BDR ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TKK FATIMA SOA Program Studi PG-PAUD STKIP Citra Bakti PENDAHULUAN Pendidikan Anak Usia Dini ( PAUD ) adalah jenjang pendidikan sebelum. 6(1), 62–80.
- Paksireja, P., dan Zakaria, Y. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Sparkol *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. *Umk*, 5(September), 188–194.
- Pane, A., dan Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Rahim, D. A., Eraku, S. S., dan Mohamad, N. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Videoscribe* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia. *Geosfera: Jurnal Penelitian Geografi*, 1(2), 63–71.
- Rahmadani, G. P., Wahyudi, W., dan Sahari, S. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga Kelas Vi Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 195–201.
- Rahman, S., Anwar, S., dan Khairani, K. 2022. Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Geografi sebagai Bagian Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *Journal on Education*, 4(2), 844–851.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., dan Afgani, M. W. 2024. Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975.
- Restu Kurnia, I., dan Titin Sunaryati. 2023. Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363.

- Ridha, N. 2020. Paradigm. *PROSES PENELITIAN, MASALAH, VARIABEL DAN PARADIGMA PENELITIAN*, 39(1), 672– 673.
- Saleh, M. S., Syahrudin, Saleh, M. S., Azis, I., dan Sahabuddin. 2023. *Media Pembelajaran*.
- Sari, M. S. dan D. K. 2023. *instrumen sikap saintifik minat dan persepsi terhadap pembelajaran konstruktivisme lima Fhase Needham* (A. Murty (ed.); 1st ed.). Bening Media Publishing.
- Sholeh, M., dan Sutanta, E. 2019. Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar dengan *Videoscribe* pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1), 72–80.
- Sugandi, D. 2015. Pembelajaran Geografi sebagai Salah Satu Dasar Pembentukan Karakter Bangsa. *SOSIOHUMANIKA: Jurnal Pendidikan Sains Sosial Dan Kemanusiaan*, 8(2), 241–252. [www.sosiohumanika-jpssk.com](http://www.sosiohumanika-jpssk.com)
- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). ALFABETA.
- Sugrah, N. U. 2020. Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138.
- Susanti, B. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran *Videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyyah At-Taqwa Pinang Kota Tangerang Tahun 2018. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396.
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa Sma. *Jurnal Swarnabhumi : Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81–88.
- Wahyuningtyas, D. T., dan Shinta, R. N. 2017. Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14(5), 8–11.
- Yanmesli. 2018. Miskonsepsi Pada Materi Litosfer Untuk Mengungkap Pemahaman Konsep Siswa Kelas X Di SMA Negeri 8 Kota Bengkulu. *Journal Unihaz Georafflesia*, 3(1), 37–48.
- Zahirah, A. A., Devi, W. S., dan Widyasari, N. 2024. Analisis Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Daarul Khoir Nglipar. *Jurnal UMJ*, 1724–1729.
- Zaki, M., dan Saiman, S. 2021. Kajian tentang Perumusan Hipotesis Statistik Dalam Pengujian Hipotesis Penelitian. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(2), 115–118.