

PENGARUH APLIKASI VIDEO SCRIBE TERHADAP PEMAHAMAN SEJARAH SISWA KELAS X SMAN 11 SAMARINDA

Grace Oktavia Magdalena¹, Muhamad Sopyan², Sainal A³, Norhidayat⁴

graceoktaviaa191@gmail.com¹, muhamad.sopyan@fkip.unmul.ac.id², sainal@fkip.unmul.ac.id³, norhidayat@fkip.unmul.ac.id⁴

Universitas Mulawarman

ABSTRAK

Media pembelajaran VideoScribe merupakan inovasi berbasis teknologi yang menyajikan materi secara visual dan animatif sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan VideoScribe terhadap hasil belajar sejarah siswa dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah total 60 siswa, sedangkan teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, dan uji hipotesis Independent Samples t-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$) yang menandakan adanya pengaruh signifikan penggunaan VideoScribe terhadap hasil belajar sejarah siswa, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, tingkat pemahaman siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat baik (81%–100%), yang menunjukkan bahwa media VideoScribe berkontribusi kuat dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa.

Kata Kunci: *VideoScribe*, Pembelajaran Sejarah, SMA Negeri 11 Samarinda.

ABSTRACT

VideoScribe learning media is a technology-based innovation that presents materials in a visually animated way, making learning more interesting and interactive. This study aims to determine the effect of using VideoScribe on students' history learning outcomes using a quantitative approach through a Quasi-Experimental design of the Nonequivalent Control Group Design type. The research sample consisted of two classes, namely the experimental class and the control class, with a total of 60 students, while data collection techniques included learning outcome tests, questionnaires, and documentation. Data analysis used descriptive statistics, normality tests, and hypothesis tests using Independent Samples t-tests. The results of the hypothesis test showed a significance value of 0.000 (< 0.05), which indicated a significant effect of using VideoScribe on students' history learning outcomes, so H_0 was rejected, and H_1 was accepted. In addition, the level of student understanding in the experimental class was in the very good category (81%–100%), which indicated that VideoScribe media contributed strongly to improving students' history learning outcomes.

Keywords: *VideoScribe*, History Learning, State Senior High School 11 Samarinda.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membangun fondasi bangsa, terutama ketika teknologi informasi dan komunikasi menjadi elemen tak terpisahkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Khusus dalam mata pelajaran sejarah, materi yang sering kali bersifat naratif, kronologis, dan bergantung pada hafalan cenderung dianggap membosankan oleh siswa, yang pada akhirnya menurunkan motivasi belajar serta pemahaman mendalam terhadap nilai-nilai historis yang seharusnya membentuk karakter kritis. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMAN 11 Samarinda, proses pembelajaran sejarah untuk kelas X masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah dan pencatatan manual, yang tidak hanya membuat siswa kurang antusias tetapi juga membatasi kemampuan mereka dalam memvisualisasikan

peristiwa abstrak seperti kronologi perjuangan kemerdekaan atau hubungan sebab-akibat dalam sejarah nasional. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak akan media pembelajaran inovatif yang mampu mengubah paradigma tersebut menjadi pengalaman yang lebih hidup dan interaktif.

Di sinilah aplikasi VideoScribe hadir sebagai solusi potensial, berupa platform pembuat video animasi berbasis whiteboard yang mengintegrasikan elemen tulisan tangan bergerak, ilustrasi dinamis, dan narasi audio untuk menyajikan konten sejarah secara menarik. Inovasi ini tidak hanya selaras dengan teori Multimedia Learning dari Mayer (2009), yang menekankan bahwa pemrosesan informasi menjadi lebih efektif ketika elemen visual, teks, dan audio disajikan secara simultan sehingga mengurangi beban kognitif siswa dan meningkatkan retensi pengetahuan tetapi juga mendukung prinsip konstruktivisme belajar, di mana siswa secara aktif membangun pemahaman mereka melalui interaksi langsung dengan materi (Dimiyati & Mudjiono, 2015). Dengan kemampuannya untuk mengubah narasi sejarah yang kering menjadi cerita visual yang mengalir, VideoScribe berpotensi mengatasi hambatan utama dalam pembelajaran sejarah, yaitu kesulitan siswa dalam menghubungkan fakta historis dengan konteks nyata.

METODOLOGI

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif yang menekankan pengukuran numerik dan analisis statistik, dengan desain eksperimen semu (Quasi Experimental) berupa Nonequivalent Control Group Design yang memungkinkan perbandingan antara kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok tanpa perlakuan, tanpa randomisasi penuh untuk menjaga ekosistem kelas alami. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas X di SMAN 11 Samarinda, sementara sampel diambil melalui teknik purposive sampling, yaitu kelas X-C sebagai kelompok eksperimen (30 siswa yang menerima pembelajaran dengan VideoScribe) dan kelas X-D sebagai kelompok kontrol (30 siswa dengan metode konvensional seperti ceramah dan diskusi), sehingga total sampel mencapai 60 siswa yang mewakili keragaman kemampuan awal. Variabel independen didefinisikan sebagai penggunaan media pembelajaran (VideoScribe di eksperimen versus konvensional di kontrol), variabel dependen sebagai pemahaman sejarah siswa yang diukur melalui skor tes 0–100, serta variabel pendukung berupa persepsi siswa terhadap media yang dinilai via angket skala Likert lima tingkat (sangat tidak setuju hingga sangat setuju).

Instrumen pengumpulan data dirancang secara cermat untuk memastikan validitas dan reliabilitas: tes pemahaman sejarah berupa 20 butir soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan kisi-kisi Taksonomi Bloom (C1: Mengingat dengan 1 soal; C2: Memahami dengan 10 soal; C3: Menerapkan dengan 7 soal; C4: Menganalisis dengan 2 soal), difokuskan pada materi metode penelitian sejarah dan sumber sejarah, serta angket respons siswa dengan 20 pernyataan untuk mengukur ketertarikan dan kemudahan media. Sebelum diterapkan, instrumen diuji validitas menggunakan Korelasi Pearson Product Moment (dengan r tabel 0,374, di mana 19 soal tes dan seluruh 20 item angket dinyatakan valid) serta reliabilitas melalui koefisien Cronbach's Alpha dimana nilai tes adalah 0,744 yang termasuk reliabel serta angket nilai angket sebesar 0,913 yang sangat reliabel. Prosedur penelitian dimulai dengan penyusunan materi dan instrumen, dilanjutkan pre-test untuk membandingkan kemampuan awal, pemberian perlakuan selama satu bulan pada semester genap 2025/2026 (dengan VideoScribe untuk animasi topik sejarah Indonesia), post-test, penyebaran angket khusus kelas eksperimen, dan analisis data akhir.

Analisis data mencakup statistik deskriptif untuk menggambarkan rata-rata dan distribusi skor, uji normalitas Kolmogorov-Smirnov sebagai prasyarat parametrik, serta uji hipotesis Independent Samples t-test dengan taraf signifikansi 0,05 melalui SPSS versi 25.

Seluruh proses mematuhi etika penelitian, dengan memperoleh persetujuan dari kepala sekolah, guru, dan orang tua siswa untuk menjaga kerahasiaan dan kenyamanan responden.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian diawali dengan pengujian kualitas instrumen penelitian. Berdasarkan uji validitas terhadap instrumen tes pemahaman sejarah, diketahui bahwa 19 dari 20 butir soal dinyatakan valid, sedangkan satu butir soal dinyatakan tidak valid karena nilai r hitung lebih kecil daripada r tabel (0,374) sehingga tidak digunakan dalam analisis selanjutnya. Hasil uji validitas instrumen tes pemahaman sejarah disajikan pada Tabel 1. Sementara itu, uji validitas terhadap instrumen angket respons siswa menunjukkan bahwa seluruh 20 pernyataan dinyatakan valid, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 2. Temuan ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi kriteria kelayakan pengukuran.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Pemahaman Sejarah

Soal	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
Soal 1	0.496	0.374	Valid
Soal 2	0.801	0.374	Valid
Soal 3	0.499	0.374	Valid
Soal 4	0.670	0.374	Valid
Soal 5	0.723	0.374	Valid
Soal 6	0.658	0.374	Valid
Soal 7	0.622	0.374	Valid
Soal 8	0.736	0.374	Valid
Soal 9	0,537	0.374	Valid
Soal 10	0.311	0.374	Tidak Valid
Soal 11	0.656	0.374	Valid
Soal 12	0.658	0.374	Valid
Soal 13	0.658	0.374	Valid
Soal 14	0.575	0.374	Valid
Soal 15	0.565	0.374	Valid
Soal 16	0.707	0.374	Valid
Soal 17	0.546	0.374	Valid
Soal 18	0.395	0.374	Valid
Soal 19	0.618	0.374	Valid
Soal 20	0.511	0.374	Valid

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kuisioner

Soal	R _{Hitung}	R _{Tabel}	Keterangan
Soal 1	0,545	0.374	Valid
Soal 2	0,621	0.374	Valid
Soal 3	0,612	0.374	Valid
Soal 4	0,672	0.374	Valid
Soal 5	0,695	0.374	Valid
Soal 6	0,751	0.374	Valid
Soal 7	0,732	0.374	Valid
Soal 8	0,631	0.374	Valid
Soal 9	0,476	0.374	Valid
Soal 10	0,623	0.374	Valid
Soal 11	0,591	0.374	Valid
Soal 12	0,627	0.374	Valid
Soal 13	0,601	0.374	Valid
Soal 14	0,641	0.374	Valid

Soal 15	0,685	0.374	Valid
Soal 16	0,395	0.374	Valid
Soal 17	0,663	0.374	Valid
Soal 18	0,692	0.374	Valid
Soal 19	0,549	0.374	Valid
Soal 20	0,566	0.374	Valid

Selanjutnya adalah uji reliabilitas menunjukkan bahwa instrumen tes pemahaman sejarah memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,744, yang termasuk kategori reliabel, sedangkan instrumen angket respons siswa memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,913, yang berada pada kategori sangat reliabel. Dengan demikian, kedua instrumen dinilai konsisten dan dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian secara akurat. Ringkasan hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 3 dan Tabel 4.

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas Tes Pemahaman Sejarah

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.744	19

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kuisisioner Frekuensi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.913	20

Analisis hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif seimbang, dengan rata-rata nilai masing-masing sebesar 69,53 dan 68,87. Setelah perlakuan diberikan, hasil *post-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan, di mana kelas eksperimen memperoleh rata-rata 89,46, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata 77,10. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* kedua kelompok disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5 Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-Test* Pemahaman Sejarah

Uji	Kelompok	N	Rata-Rata
Pre - Test	Kontrol	30	68,87
	Eksperimen	30	69,53
Post - Test	Kontrol	30	77,10
	Eksperimen	30	89,46

Setelah perlakuan diberikan, hasil *post-test* menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang cukup signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media *VideoScribe* memperoleh rata-rata nilai 89,46, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 77,10. Perbedaan peningkatan hasil belajar ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *VideoScribe* lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman sejarah siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, data *post-test* terlebih dahulu diuji prasyarat analisis. Hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa data kedua kelompok berdistribusi normal ($p > 0,05$), sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Data Uji Normalitas

Kelas	Sig. (Kolmogorov-Smirnov)	Keterangan
Post Test Eksperimen	0,200*	Normal
Post Test Kontrol	0.196	Normal

Ket: *normal ($p > 0,05$)

Selanjutnya adalah uji Hipotesis, hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$) dengan nilai *t* hitung sebesar 13,612.

Tabel 7 Hasil Uji Hipotesis

Kelompok	N	Mean	SD	F	Sig. Levene	t-hitung	df	p	Mean diff.	95% CI
Eksperimen	30	86,27	2,97	0,828	0,367	13,612	58	0,000	9,17	7,8 - 10,52
Kontrol	30	77,10	2,19							

Ket: Uji *Levene* $p = 0,367 (> 0,05) \rightarrow$ varians homogen.

Nilai $p = 0,000 (< 0,05) \rightarrow$ terdapat pengaruh yang sangat signifikan.

Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *VideoScribe* terhadap hasil belajar sejarah siswa. Selisih rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 9,17 poin, yang menunjukkan bahwa pengaruh media *VideoScribe* bersifat kuat secara statistik.

Selain hasil belajar, respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran juga dianalisis. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% siswa pada kelas eksperimen memberikan respons positif, dengan mayoritas berada pada kategori setuju dan sangat setuju terhadap penggunaan media *VideoScribe*. Distribusi respons siswa kelas eksperimen disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8 Distribusi Respons Angket Siswa terhadap Media Pembelajaran Kelas Eksperimen

Pertanyaan	Alternatif jawaban (%)				
	SS (1)	S (2)	R (3)	TS (4)	STS (5)
Pertanyaan 1	83,3%	16,7%	0%	0%	0%
Pertanyaan 2	40%	60%	0%	0%	0%
Pertanyaan 3	20%	80%	0%	0%	0%
Pertanyaan 4	30%	70%	0%	0%	0%
Pertanyaan 5	16,7%	83,3%	0%	0%	0%
Pertanyaan 6	20%	80%	0%	0%	0%
Pertanyaan 7	16,7%	83,3%	0%	0%	0%
Pertanyaan 8	13,3%	86,7%	0%	0%	0%
Pertanyaan 9	10%	90%	0%	0%	0%
Pertanyaan 10	10%	90%	0%	0%	0%
Pertanyaan 11	30%	70%	0%	0%	0%
Pertanyaan 12	33,3%	66,7%	0%	0%	0%
Pertanyaan 13	30%	70%	0%	0%	0%
Pertanyaan 14	33,3%	66,7%	0%	0%	0%
Pertanyaan 15	13,3%	86,67%	0%	0%	0%
Pertanyaan 16	26,7%	73,3%	0%	0%	0%
Pertanyaan 17	20%	80%	0%	0%	0%
Pertanyaan 18	33,3%	66,7%	0%	0%	0%
Pertanyaan 19	16,7%	83,3%	0%	0%	0%
Pertanyaan 20	23,3%	76,7%	0%	0%	0%
Jumlah	156	444	0	0	0
Rata-Rata	26%	74%	0%	0%	0%

Sebaliknya, respons siswa pada kelas kontrol menunjukkan tingkat penerimaan yang lebih rendah, dengan hanya 54,5% siswa berada pada kategori setuju dan sangat setuju. Distribusi respons siswa kelas kontrol disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9 Distribusi Respons Angket Siswa terhadap Media Pembelajaran Kelas Kontrol

Pertanyaan	Alternatif jawaban (%)				
	SS (1)	S (2)	R (3)	TS (4)	STS (5)
Pertanyaan 1	0%	0%	3,3%	36,7%	60%
Pertanyaan 2	0%	0%	13,3%	36,7%	50%
Pertanyaan 3	0%	0%	13,3%	36,7%	50%

Pertanyaan 4	0%	0%	10%	43,3%	46,7%
Pertanyaan 5	0%	0%	10%	30%	60%
Pertanyaan 6	0%	0%	3,3%	50%	46,7%
Pertanyaan 7	0%	0%	10%	40%	50%
Pertanyaan 8	0%	0%	13,3%	40%	46,7%
Pertanyaan 9	0%	0%	6.7%	43,3%	50%
Pertanyaan 10	0%	0%	13,3%	40%	46,7%
Pertanyaan 11	36,7%	46,6%	16,7%	0%	0%
Pertanyaan 12	33,3%	56,7%	10%	0%	0%
Pertanyaan 13	23,3%	60%	16,7%	0%	0%
Pertanyaan 14	33,3%	53,3%	13,3%	0%	0%
Pertanyaan 15	40%	40%	20%	0%	0%
Pertanyaan 16	26,7%	50%	23,3%	0%	0%
Pertanyaan 17	36,7%	40%	23,3%	0%	0%
Pertanyaan 18	50%	33,3%	16,7%	0%	0%
Pertanyaan 19	23,3%	46,7%	26,7%	3,3%	0%
Pertanyaan 20	40%	40%	20%	0%	0%
Jumlah	103	140	85	120	152
Rata-Rata	17,2%	23,3%	14,2%	20%	25,3%

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *VideoScribe* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar sejarah siswa, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi uji t-test sebesar 0,000 ($<0,05$) dan peningkatan rata-rata post-test kelas eksperimen menjadi 89,46 yang masuk kategori sangat baik (81%–100%). Peningkatan ini terutama disebabkan oleh kemampuan *VideoScribe* dalam menyajikan materi sejarah yang bersifat abstrak melalui visualisasi animasi yang sistematis dan naratif, sehingga memudahkan siswa memahami hubungan kronologis dan kausalitas peristiwa sejarah, yang selaras dengan teori Multimedia Learning yang menyatakan bahwa integrasi elemen visual dan verbal dapat meningkatkan pemrosesan informasi dan retensi belajar siswa (Mayer, 2009). Seperti yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tampak Depan SMA Negeri 11 Samarinda

Area depan sekolah dengan gerbang dan papan nama yang terawat mencerminkan komitmen institusi dalam menyediakan fasilitas pendidikan yang layak, yang menjadi prasyarat utama untuk pelaksanaan penelitian ini di lingkungan permukiman kota. Selanjutnya, Gambar 2



Gambar 2 Lingkungan dan Halaman Sekolah

Memperlihatkan halaman sekolah yang luas dan bersih, yang mendukung kegiatan interaksi sosial siswa serta suasana belajar nonformal yang kondusif, sehingga memengaruhi kesiapan siswa dalam menerima perlakuan berbasis teknologi seperti *VideoScribe* tanpa gangguan.

Respons positif siswa terhadap penggunaan *VideoScribe* menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga motivasi dan keterlibatan belajar, dengan 100% responden kelas eksperimen berada pada kategori setuju atau sangat setuju (93% sangat setuju dan 7% setuju), dibandingkan hanya 54,5% di kelas kontrol—hasil ini mendukung temuan Hartalia (2023) dan Rufiantoro (2018) yang menyatakan bahwa media animasi berbasis *VideoScribe* mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan dibandingkan metode pembelajaran konvensional.



Gambar 3 Ruang Kelas Tempat Penelitian Dilaksanakan

Memperlihatkan setting ruang kelas dengan susunan bangku, papan tulis, dan LCD proyektor yang terorganisasi, yang memenuhi standar kelayakan untuk eksperimen dan sangat relevan dalam mendukung proyeksi animasi *VideoScribe* sebagai perlakuan utama. Lebih lanjut, Gambar 4



Gambar 4 Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Metode Konvensional

Menangkap suasana kelas kontrol di mana guru memberikan penjelasan lisan secara satu arah dengan siswa yang mencatat, menggambarkan proses tradisional yang monoton sebagai kontras dengan dinamika interaktif di kelas eksperimen. Sebaliknya, Gambar 5



Gambar 5 Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran dengan Media *VideoScribe*

Memperlihatkan siswa yang terlibat aktif memperhatikan materi animasi, menjadi bukti visual bahwa stimulus pembelajaran diterapkan dengan benar dan mendorong responsifitas siswa, sebagaimana tercermin dalam data angket.

Dengan demikian, media *VideoScribe* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang efektif dan relevan untuk diterapkan di tingkat SMA, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, seperti pada Gambar 6



Gambar 6 Kegiatan Post-test/Pre-test Siswa

Menampilkan momen siswa yang fokus mengerjakan instrumen evaluasi, mengonfirmasi proses pengambilan data empiris yang terkontrol dan valid sesuai desain non-equivalent control group. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia Mayer (2009) dan konstruktivisme, serta studi terdahulu seperti Hartalia (2023), yang menegaskan potensi teknologi visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna daripada pendekatan konvensional.

Oleh karena itu, guru sejarah SMA disarankan untuk menggunakan *VideoScribe* dengan pelatihan tambahan. Penelitian selanjutnya dapat mencoba sampel yang lebih besar, bandingkan dengan media lain, atau lihat efek jangka panjang pada nilai siswa. Namun, keterbatasan seperti jumlah siswa yang di kasus saya ini hanya 60 orang dan akses alat digital yang berbeda perlu diperhatikan agar hasil bisa diterapkan lebih luas di daerah lain.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan aplikasi *VideoScribe* memberikan pengaruh positif dan sangat signifikan terhadap hasil belajar sejarah siswa kelas X di SMAN 11 Samarinda, sebagaimana dibuktikan oleh nilai signifikansi uji t-test sebesar 0,000 ($<0,05$) dan peningkatan rata-rata post-test kelas eksperimen menjadi 89,46 yang masuk kategori sangat baik (81%–100%). Media animatif ini terbukti unggul dalam menyederhanakan materi sejarah yang kompleks melalui kombinasi visual, ilustrasi bergerak, dan narasi terstruktur, sehingga tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif tetapi juga motivasi emosional siswa—dengan 100% respons positif di kelas eksperimen dibandingkan hanya 54,5% di kelas kontrol. Temuan ini sejalan dengan teori multimedia Mayer (2009) dan konstruktivisme, serta studi terdahulu seperti Hartalia (2023), yang menegaskan potensi teknologi visual untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna daripada pendekatan konvensional. Oleh karena itu, *VideoScribe*

direkomendasikan sebagai alat inovatif bagi guru sejarah SMA, dengan dukungan pelatihan institusional untuk optimalisasi penggunaan; penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas sampel ke kelas lebih tinggi, membandingkan dengan media digital lain, atau mengeksplorasi dampak jangka panjang terhadap prestasi akademik. Meskipun demikian, keterbatasan seperti ukuran sampel 60 siswa dan potensi variasi akses fasilitas digital menjadi catatan untuk generalisasi lebih luas, membuka ruang bagi adaptasi kontekstual di berbagai wilayah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D. Y. A., Jati, S. S. P., & Yaskhudi, A. K. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis VideoScribe Materi Perlawanan terhadap Pendudukan Jepang. *Historiography: Journal of Indonesian History and Education*, 3(2), 45-60.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartalia, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Sparkol VideoScribe terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Sejarah, Universitas Sriwijaya*.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Rufiantoro, D. J. (2018). Pengaruh Pemanfaatan Media VideoScribe terhadap Pemahaman Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah, Universitas Jember*.
- Sadiman, A. S. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.