E-ISSN: 3025-0994
Halaman 6407-6415
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2026

Perbedaan Hasil Belajar Siswa X Dpib Melalui Media Video Pembelajaraan Berbasis *Sparkol Videoscribe* Dan *PowerPoint* Di SMKN 7 Surabaya

Ariya Fatah Firdaus[1], M Kris Yuan Hidayatulloh[2]

[1,2] Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: ariya.22058@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa serta penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi menjadi salah satu permasalahan dalam proses pembelajaran di SMK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan hasil belajar siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) yang menggunakan media video pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe dan media PowerPoint pada materi Konsep Green Building dan Sustainable Building di SMKN 7 Surabaya. Penelitian menggunakan metode quasi experiment dengan desain The Nonequivalent Posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X DPIB 1 sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media Sparkol VideoScribe dan kelas X DPIB 2 sebagai kelas kontrol yang menggunakan media PowerPoint, masing-masing berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, serta Independent Sample t-test. Hasil analisis menunjukkan bahwa data kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Pengujian hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,031 (<0,05), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok. Rata-rata nilai posttest siswa yang belajar menggunakan media Sparkol VideoScribe lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan media PowerPoint. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media video pembelajaran berbasis Sparkol VideoScribe lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Konsep Green Building dan Sustainable Building. Oleh karena itu, media Sparkol VideoScribe dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Sparkol Video Scribe; Power Point

Abstract

This study was motivated by students' low learning outcomes and the limited use of varied instructional media in vocational high schools. It aimed to analyze the differences in learning outcomes between Grade X students of the Building Design and Information Modeling (DPIB) program who learned through Sparkol VideoScribe-based learning videos and those who

learned through Microsoft PowerPoint on the topic of Green Building and Sustainable Building Concepts at SMKN 7 Surabaya. This study employed a quasi-experimental method using the Nonequivalent Posttest Control Group Design. The sample consisted of two classes: Grade X DPIB 1 as the experimental group using Sparkol VideoScribe and Grade X DPIB 2 as the control group using Microsoft PowerPoint, with 32 students in each class. Data were collected using a learning achievement test and analyzed through normality, homogeneity, and Independent Samples t-tests. The results indicate that both groups have normally distributed and homogeneous data. The hypothesis test yields a significance value of 0.031 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in learning outcomes between the two groups. Students taught using Sparkol VideoScribe achieve higher average posttest scores than those taught using Microsoft PowerPoint. These findings demonstrate that Sparkol VideoScribe-based learning videos are more effective in improving students' learning outcomes. Therefore, Sparkol VideoScribe can be used as an innovative instructional medium to enhance the quality of teaching and learning in vocational high schools..

Keywords : Learning Outcomes; Sparkol Videoscribe; Microsoft Powerpoint.

LATAR BELAKANG

Pendidikan di era globalisasi saat ini sangat penting dan menjadi faktor utama karena berperan sebagai penentu kemajuan suatu negara. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan yang menuntut peserta didiknya untuk menguasai keterampilan spesifik melalui program pelatihan yang terarah, khususnya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang terampil dan memiliki pendidikan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja (Habibie et al., 2022).

Pembelajaran merupakan bagian dari proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif (Wahyudi et al., 2022). Menurut (Ariyati & Nadiar, 2021) Media merupakan sebagai informasi/pesan dari sumber informasi ke penerima, dan bila pesan itu diajukan untuk mengubah perilaku penerima, maka media tersebut disebut media pembelajaran. Sedangkan, media dapat digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran kepada siswa dengan cara paling efektif untuk meningkatkan pembelajaran

Berdasarkan studi pendahuluan di SMK Negeri 7 Surabaya, diperoleh data bahwa sebanyak 53% peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran DDPK. Media pembelajaran tidak bervariasi namun terkadang menggunakan media Power Point dengan isi materi yang padat dan tampilan yang kurang menarik serta guru juga kurang memanfaatkan proyektor yang ada karena proyektor (LCD) tidak digantung di kelas sehingga butuh mengambilnya di kantor guru, saat proses pembelajaran tidak semua siswa memperhatikan guru. Oleh karena itu, guru perlu merancang metode pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menarik agar proses belajar menjadi lebih optimal serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu upaya guru untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat menerapkan berbagai bentuk kreativitas yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan membuat video pembelajaran (Muin & Taha, 2021). Hasil penelitian terdahulu oleh (Rubiyati et al., 2022) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang menggunakan video lebih tinggi dibandingkan dengan *PowerPoint*. Hal ini diperkuat oleh (Alifah & Utami, 2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Video Scribe* layak, efisien, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penelitian oleh (Martina et al., 2024) menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar menggunakan media video pembelajaran berbasis Sparkol *Videoscribe* dengan media *PowerPoint.* Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa melalui media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dan *PowerPoint* di SMKN 7 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian ini menggunakan *quasi experiment*. Penelitian *quasi experiment* merupakan metode yang digunakan untuk menguji hubungan sebab-akibat antar variabel, namun tanpa menerapkan pengacakan secara penuh terhadap subjek penelitian (Anantasia, 2025). Desain dalam penelitian ini menggunakan *The Nonequivalent Posttest Control Group Design*. Adapun desain atau rancangan penelitian ini sebagai berikut :

Tabel 1. Desain atau Rancangan Penelitian

Kelompok	*Pre-test*	Treatment	*Post-test*
Eksperimen 1	O_1	X_1	O_2
Eksperimen 2	O_1	X_2	O_2

Keterangan :
X_1 : Pembelajaran dengan media *Sparkol Videoscribe*
X_2 : Pembelajaran dengan media *PowerPoint*
O_1 : Pemberian *pre-test* sebelum diberikan perlakuan
O_2 : Pemberian *post-test* setelah diberikan Perlakuan

Penelitian dilaksanakan di SMKN 7 Suarabaya, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SMK Negeri 7 Surabaya. sampel yang dipilih dalam penelitian yaitu siswa kelas X DPIB 1 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen 1 dan X DPIB 2 sebanyak 32 siswa sebagai kelas eksperimen 2. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dan *PowerPoint*, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar siswa. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, siswa mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang akan dipelajari. Selanjutnya, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media yang telah ditentukan. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa mengerjakan *post-test* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah

memperoleh perlakuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar berupa 20 soal pilihan ganda.

Analisis kelayakan instrumen penelitian divalidasi oleh dua validator, yaitu dosen Universitas Negeri Surabaya dan guru SMK Negeri 7 Surabaya. Instrumen yang divalidasi meliputi modul ajar, soal pilihan ganda, media *VideoScribe*, dan *PowerPoint*. Uji instrumen soal terdiri dari uji validitas menggunakan rumus korelasi *product moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus *Cronbach alpha*. Analisis data penelitian menggunakan uji hipotesis *Independent sample t test* berbatuan IBM SPSS Versi 25. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu melewati uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan metode uji *shapiro wilk*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Apabila nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal (Wahyudi et al., 2022). Uji prasyarat berikutnya adalah uji homogenitas yang dilakukan menggunakan uji *Levene*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari masing-masing kelompok memiliki varians yang sama atau homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih dari 0,05, sedangkan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak homogen (Wahdini et al., 2022). Uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-test* dapat dilakukan apabila data telah memenuhi syarat, yaitu berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar antara dua kelompok sampel yang diteliti. Uji ini menggunakan signifikansi 0,05, apabila nilai *Sig (2-tailed)*. > 0,05 maka H0 diterima, dan apabila nilai *Sig*. < 0,05 maka Ha diterima (Pramesti & Hamidi, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menyajikan gambaran umum mengenai data yang diperoleh selama proses penelitian. Data tersebut meliputi hasil uji kelayakan instrumen, hasil uji coba soal (uji validitas dan reliabilitas), uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis.

1. Hasil Validasi Kelayakan Instrumen

Validasi ahli dilakukan untuk memastikan perangkat penelitian layak digunakan. Penilaian dilakukan oleh dua validator, yaitu dosen Universitas Negeri Surabaya dan guru mata pelajaran DDPK. Hasil validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Instrumen

Instrumen	Presentase	Kriteria
Modul ajar	81%	Sangat Layak
	97%	Sangat Layak
Soal Pilihan Ganda	75%	Layak
	97%	Sangat Layak
Media *Videoscribe*	77%	Layak
	94%	Sangat Layak
Media *PowerPoint*	77%	Layak
	94%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian, validator 1 dan validator 2 menunjukkan bahwa instrumen penelitian dinyatakan layak dan dapat diterapkan dalam penelitian ini.

2. Hasil Uji Coba Soal

Uji Validitas

Uji coba soal penelitian sebanyak 35 butir soal dan berdasarkan hasil uji validitas diperoleh butir soal yang tidak valid berjumlah 7 soal yaitu soal nomor 4, 8, 11, 12, 25, 33 dan 35 Sedangkan untuk butir soal yang valid berjumlah 28 soal. Soal yang tidak valid tersebut tidak dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas

Uji Hasil uji reliabilitas diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,936 yang lebih besar dari 0,6. Menunjukkan bahwa instrumen soal hasil belajar sudah dapat dinyatakan reliabel. Artinya, instrumen penilaian tersebut layak digunakan dan mampu menghasilkan data yang konsisten.

3. Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Pengukuran hasil belajar dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap kemampuan siswa. Data diperoleh dengan membandingkan nilai *pre-test* sebagai kemampuan awal dan *post-test* sebagai kemampuan akhir setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media yang telah diberikan.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Belajar Peserta Didik

Statistik	X DPIB 1		X DPIB 2	
	Pretest	*Posttest*	*Pretest*	*Posttest*
Jumlah Sample (N)	32	32	32	32
Nilai Terendah (Min)	45	70	35	45
Nilai Tertinggi (Max)	90	100	85	100
Rata -rata (Mean)	65,56	85,91	61,09	76,72
Standar Deviasi	11,88	9,65	13,30	15,64

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, masing-masing kelas terdiri atas 32 siswa. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas *Sparkol VideoScribe* meningkat dari 66,56 menjadi 83,91, sedangkan pada kelas *PowerPoint* meningkat dari 61,09 menjadi 76,72. Selain itu, penyebaran nilai pada kelas *Sparkol VideoScribe* menjadi lebih merata setelah pembelajaran, sedangkan pada kelas *PowerPoint* variasi hasil belajar siswa masih tergolong cukup beragam. Data tersebut selanjutnya dilakukan uji prasyarat (uji normalitas dan uji homogenitas) dan uji hipotesis.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap data *pretest* dan *posttest* menggunakan metode *Shapiro-Wilk* dengan bantuan SPSS versi 25. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila

nilai signifikansi lebih dari 0,05. Hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Test of Normality				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest Videoscribe	0.969	32	0.461
	Posttest Videoscribe	0.959	32	0.253
	Pretest Powerpoint	0.953	32	0.181
	Posttest Powerpoint	0.961	32	0.297

Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi pretest pada kelas *VideoScribe* sebesar 0,461 dan kelas *PowerPoint* sebesar 0,181, sedangkan nilai signifikansi *posttest* kelas *VideoScribe* sebesar 0,253 dan kelas *PowerPoint* 0,297. Seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan ke uji homogenitas.

5. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada semua data nilai siswa yang mengikuti rangkaian pembelajaran dan *posttest.* Uji ini dilakukan setelah data dinyatakan normal melalui uji normalitas dengan menggunakan software SPSS versi 25. Metode uji homogenitas yang digunakan adalah *Levene* dengan kriteria jika signifikan *Levene* lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan seragam. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogenity of Variance					
		Lavene Statistic	df1	Df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	0.070	1	62	0.792
	Based on Median	0.062	1	62	0.805
	Based on Median and with adjusted df	0.062	1	61214	0.805
	Based on trimmed mean	0.068	1	62	0.795

Berdasarkan hasil uji homogenitas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,792. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa data hasil belajar pada kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 memiliki varians yang homogen atau seragam. Dengan demikian, data penelitian dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis.

6. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen menggunakan SPSS versi 25. Pengujian menggunakan metode *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelas. Keputusan diambil berdasarkan nilai signifikansi, yaitu Ha diterima dan H0 ditolak jika nilai sig. < 0,05, sedangkan H0 diterima dan Ha ditolak jika nilai sig. > 0,05. Hasil uji hipotesis disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Uji hipotesis

Independent Sample Test						
		Levene's Test for Equality of Variances				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil Belajar	Equal Variances	6.557	0.013	2.212	62	0.031
	Equal Variances			2.213	51.620	0.031

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test*, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,031. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga H0 ditolak dan Ha diterima. Dari hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kelas X DPIB 1 sebagai kelas yang menggunakan media *Videoscribe* dan kelas X DPIB 2 sebagai kelas yang menggunakan media *PowerPoint.*

7. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Sparkol VideoScribe* dan *PowerPoint* sama-sama mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Konsep *Green Building* dan *Sustainable Building*. Namun, peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan *Sparkol VideoScribe* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan *PowerPoint*. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Roezanda & Suhartini, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Sehingga menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Sesuai dengan pernyataan (Jauza & Albina, 2025) bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa lebih aktif dan kreatif, sehingga proses belajar lebih efektif dan efisien.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media *PowerPoint* juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini karena penyajian materi melalui slide yang terstruktur, dilengkapi gambar dan poin-poin penting, memudahkan siswa memahami serta mengingat materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah dibandingkan metode ceramah. Hasil ini sejalan dengan (Nurwahidin et al., 2024) penggunaan *PowerPoint* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan alat bantu media belajar. Meskipun *PowerPoint* mampu meningkatkan hasil belajar, efektivitasnya masih lebih rendah dibandingkan *Sparkol*

VideoScribe karena penyajian materi yang cenderung statis sehingga kurang menarik perhatian siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fitratunisyah et al., 2023) yang menyatakan bahwa *PowerPoint* yang didominasi teks dan gambar dapat mengurangi minat belajar siswa. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran dipengaruhi tidak hanya oleh penggunaan media, tetapi juga oleh kemampuan media tersebut dalam menarik dan mempertahankan perhatian siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia yang dikemukakan oleh Mayer dalam (Faisal et al., 2024). Teori tersebut menjelaskan bahwa proses belajar akan berlangsung lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi saluran visual dan verbal secara bersamaan. Penggunaan *VideoScribe* memungkinkan siswa menerima informasi melalui teks, gambar, animasi, dan narasi yang terintegrasi sehingga membantu siswa mengolah informasi secara lebih optimal. Ketika siswa memperoleh informasi melalui berbagai representasi visual dan verbal, beban kognitif yang muncul selama proses pembelajaran dapat dikurangi sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh strategi penyampaian materi melalui media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik mata pelajaran. Dalam penelitian ini, *Sparkol VideoScribe* terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami konsep materi Konsep *Green Building* dan *Sustainable Building* secara lebih efektif dibandingkan *PowerPoint*. Oleh karena itu, media *Sparkol VideoScribe* dapat dipertimbangkan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar pengetahuan siswa pada kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media *Sparkol* V*ideoScribe* dan *PowerPoint*, dengan *Sparkol VideoScribe* memberikan hasil belajar yang lebih tinggi pada materi Konsep *Green Building* dan *Sustainable Building*. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis animasi lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu, guru disarankan menggunakan *Sparkol VideoScribe* sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, sedangkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penerapannya pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda

DAFTAR PUSTAK

Alifah, Z. N., & Utami, N. S. (2022). Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Videoscribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Viii SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *11*(4), 3399. https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.6151

Anantasia, G. (2025). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Adiba: Journal Of Education*, *5*(2), 183–192.

Ariyati, Y., & Nadiar, F. (2021). Sparkol Videoscribe sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB), *7*(1), 1–8. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37572

Faisal, M., Ramdhani, L., & Hardyanti. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa. *JPK: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *01*(04), 18–22.

Fitratunisyah, Muhlis, Khairuddin, & Ramdani, A. (2023). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Penggunaan Media Video dan Media Power Point dalam Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) di Kelas X MIPA SMA Negeri 4 Kota Bima Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1654–1663.

Habibie, S. R., Yufrizal, Purwantono, & Nurdin, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Cnc Di Smk Negeri 1 Padang. *Jurnal Vokasi Mekanika (VoMek)*, *4*(3), 67–72. https://doi.org/10.24036/vomek.v4i3.404

Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ihsan : Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(2), 15–23.

Martina, Y., Ramdani, A., & Mahrus. (2024). Perbedaan Hasil Belajar Biologi Siswa Menggunakan Media Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Dengan Media PowerPoint. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(2).

Muin, F., & Taha, Z. (2021). Penerapan Media Animasi Berbasis Videoscribe Pada Larutan Elektrolit Dan Nonelektrolit Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Halmahera Selatan. *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair*, *1*(2), 12–25.

Nurwahidin, M., Izzatika, A., Perdana, D. R., Haya, A. F., & Meilandari, A. (2024). Pengaruh Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *5*(1), 17–23. https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211

Pramesti, A. R., & Hamidi, N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Videoscribe pada Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik Kelas X Akuntansi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *2*(3), 1–19.

Roezanda, A. F., & Suhartini, R. (2022). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk Tata Busana. *Jurnal Online Tata Busana*, *11*(1), 89–99. https://doi.org/10.26740/jurnal-online-tata-busana.v11i1.45701

Rubiyati, Nurlaela, L., & Rijanto, T. (2022). Efektivitas Penggunaan Video Tutorial Untuk Meningkatkan Kinerja Siswa Smk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *9*(1), 117–128. https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.644

Wahdini, F. I., Sesmiarni, Z., Aprison, W., & Melani, M. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi dengan Menggunakan Powerpoint pada Mata Pelajaran Fikih di MIS Baitul Hasanah Muara Bungo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, *4*(5), 561–572.

Wahyudi, S., Astuti, A., & Harahap, Y. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Negeri 1 Rambah Samo Dalam Mata Pelajaran Sistem Komputer Kelas X Teknik Komputer Dan Jaringan. *Journal of Ict Aplications and System*, *1*(1), 14–22. https://doi.org/10.56313/jictas.v1i1.11