

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kerangka Model Teoritis

Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media *videoscribe* tentang gaya belajar untuk seluruh peserta didik kelas X di MAN 3 Jakarta Pusat. Pengembangan media ini menggunakan tiga tahapan yang dilakukan oleh peneliti, antara lain tahapan analisis, desain dan pengembangan. Hasil perolehan data yang sudah dilakukan selama penelitian dengan langkah-langkah modifikasi ADDIE (tahap Analisis sampai dengan Pengembangan) antara lain:

a. Analisis

1. Validasi kesenjangan

Validasi kesenjangan dilakukan untuk mengukur kesenjangan antara keadaan yang seharusnya dengan keadaan yang sebenarnya dengan melakukan wawancara kepada dua orang guru Bimbingan dan Konseling dan menyebarkan kuesioner kepada seluruh peserta didik kelas X yang ada di Man 3 Jakarta Pusat. Tugas perkembangan yang harus dicapai oleh peserta didik ketika memasuki kelas X yaitu mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya, akan tetapi keadaan yang sebenarnya terjadi yaitu peserta didik masih ada yang belum mengetahui mengenai gaya belajar

yang ada pada dirinya, hal tersebut terlihat berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada seluruh peserta didik kelas X yang ada di MAN 3 Jakarta Pusat.

Sebanyak 54% peserta didik kelas X yang sudah mengetahui gaya belajar. peneliti pun melakukan wawancara kepada dua orang guru Bimbingan dan Konseling yang ada di MAN 3 Jakarta Pusat untuk memperoleh data mengenai keadaan yang sebenarnya mengenai pengetahuan peserta didik mengenai gaya belajar. Hasil dari wawancara yang peneliti lakukan dengan dua orang guru Bimbingan dan Konseling yaitu kedua orang guru Bimbingan dan Konseling belum pernah memberikan materi mengenai gaya belajar untuk peserta didik yang saat ini duduk di kelas X. Seharusnya guru Bimbingan dan Konseling sudah memberikan materi mengenai gaya belajar, akan tetapi keadaan sebenarnya guru Bimbingan dan Konseling belum memberikan materi mengenai gaya belajar.

Berdasarkan kesenjangan tersebut maka perlu adanya penyampaian materi mengenai gaya belajar dengan menggunakan media yang menarik seperti *videoscribe* agar proses penyempaian materi dapat berlangsung dengan baik dan peserta didik dapat memahami materi gaya belajar dengan baik. Hasil analisis kebutuhan dengan menggunakan angket yang

diberikan kepada 170 peserta didik kelas X, sebanyak 136 (80%) peserta didik memiliki ketertarikan apabila media pembelajaran yang digunakan menggunakan *videoscribe*. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling, mereka tertarik untuk menjadikan *videoscribe* sebagai media pembelajaran, akan tetapi kedua orang guru Bimbingan dan Konseling belum pernah menggunakan *videoscribe* karena keterbatasan kemampuan untuk membuat media *videoscribe*.

Peneliti menyiapkan alat bantu berupa *videoscribe* yang dapat digunakan sebagai media pendukung ketika proses layanan klasikal di kelas X untuk memberikan materi mengenai gaya belajar berdasarkan hasil wawancara dan penyebaran kuesioner.

2. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *videoscribe* dengan materi gaya belajar. Peserta didik mampu mengetahui mengenai gaya belajar yang ada pada dirinya berdasarkan karakteristik-karakteristik pada tiap gaya belajar.

3. Menentukan tujuan instruksional

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *videoscribe* dengan materi gaya belajar.

Peserta didik mampu mengetahui mengenai gaya belajar yang ada pada dirinya berdasarkan karakteristik-karakteristik pada tiap gaya belajar.

4. Konfirmasi pengguna yang dituju

Pengembangan *videoscribe* akan digunakan oleh guru Bimbingan dan Konseling saat layanan klasikal berlangsung di kelas X Man 3 Jakarta Pusat, hal tersebut karena sebanyak 54% dari 170 peserta didik kelas X yang mengetahui mengenai gaya belajar dan sebanyak 80% dari 170 peserta didik kelas X memiliki ketertarikan terhadap *videoscribe*.

5. Identifikasi sumber daya yang dituju

Sumber daya yang diperlukan untuk pengembangan media *videoscribe* antara lain:

- a. Laptop.
- b. Aplikasi *videoscribe*.
- c. Materi mengenai gaya belajar yang meliputi pengertian, jenis dan karakteristik gaya belajar.
- d. Fasilitas yang tersedia di sekolah seperti *LCD*, proyektor, laptop, *speaker*.
- e. Sumber Daya Manusia (SDM) seperti guru Bimbingan dan Konseling.

6. Menentukan instruksional desain yang potensial

Instruksional desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE dengan tahapan analisis, desain dan pengembangan.

7. Membuat sebuah rencana proyek

Rencana proyek dalam penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi *videoscribe* mengenai gaya belajar untuk peserta didik kelas X yang ada di MAN 3 Jakarta Pusat.

b. Desain

1. Melakukan inventori tugas

Inventori tugas dilakukan dengan cara memberikan kuesioner kepada seluruh peserta didik kelas X yang ada di MAN 3 Jakarta Pusat. Kuesioner terdiri dari enam pertanyaan meliputi durasi, pemilihan warna, jenis musik, pemilihan gambar atau animasi, ukuran tulisan dan jenis tulisan yang digunakan dalam *videoscribe*. Adapun detail pertanyaan terlampir pada lampiran 7.

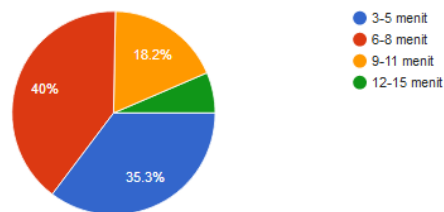
2. Menyusun sasaran kinerja

Pada tahap menyusun sasaran kinerja yang peneliti lakukan yaitu menyusun desain yang akan digunakan dalam pengembangan *videoscribe* berdasarkan hasil dari kuesioner yang

telah diisi oleh peserta didik kelas X. Adapun gambaran hasil kuesioner mengenai kebutuhan desain *videoscribe* yaitu:

1. Berapa lama durasi yang Anda inginkan untuk penayangan *videoscribe* dalam proses penyampaian informasi?

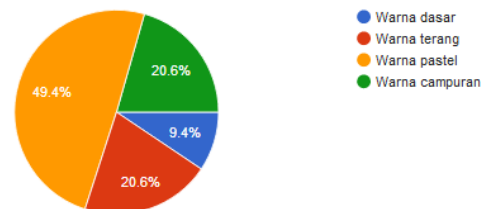
170 responses



Gambar 4.1 Pertanyaan Mengenai Durasi

2. Warna-warna seperti apa yang Anda inginkan untuk digunakan dalam *videoscribe*?

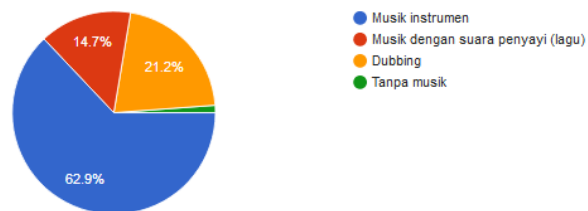
170 responses



Gambar 4.2 Pertanyaan Mengenai Penggunaan Warna

3. Jenis musik seperti apa yang Anda inginkan untuk digunakan dalam videoscribe?

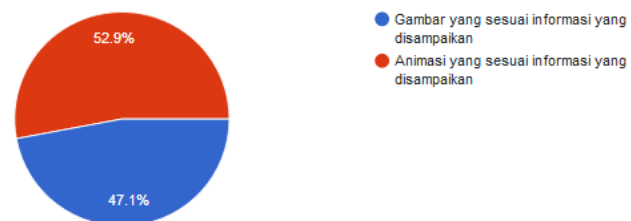
170 responses



Gambar 4.3 Pertanyaan Mengenai Jenis Musik

4. Dalam videoscribe untuk membuat Anda lebih memahami informasi yang disampaikan, sebaiknya diberikan atau ditambahkan?

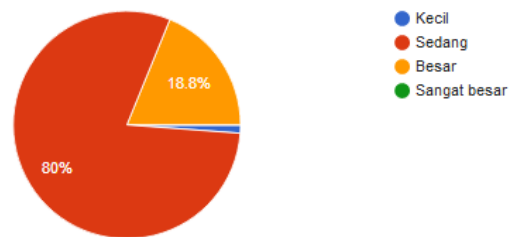
170 responses



Gambar 4.4 Pertanyaan Mengenai Penggunaan Gambar atau Animasi

5. Ukuran tulisan yang Anda inginkan untuk digunakan dalam videoscribe yaitu?

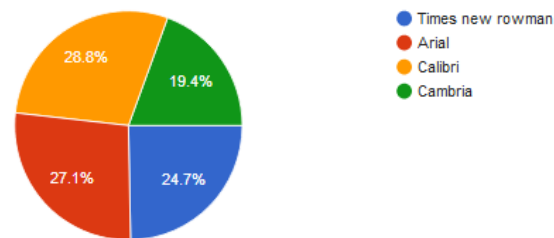
170 responses



Gambar 4.5 Pertanyaan Mengenai Ukuran Tulisan

6. Jenis tulisan seperti apa yang Anda inginkan digunakan dalam videoscribe?

170 responses



Gambar 4.6 Pertanyaan Mengenai Jenis Tulisan

3. Menghasilkan strategi pengujian

Hasil dari strategi pengujian yaitu desain *videoscribe* yang telah ditentukan berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik kelas X dengan gambaran seperti yang sudah digambarkan akan dilengkapi dengan konten mengenai gaya belajar. Konten gaya belajar yang ada dalam *videoscribe* yaitu meliputi pengertian, jenis dan karakteristik gaya belajar.

4. Menghitung kembali atas hasil inventori

Tahap menghitung kembali atas hasil inventori ini merupakan tahapan pada saat peneliti melihat kembali antara hasil kuesioner mengenai desain *videoscribe* yang telah diisi oleh peserta didik kelas X dengan hasil dari tahapan menyusun sasaran kinerja dan strategi pengujian. Penyusunan sasaran kinerja dengan hasil strategi pengujian harus dipastikan sesuai, hal tersebut agar dihasilkan desain media *videoscribe* dengan materi gaya belajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

c. Pengembangan

1. Menghasilkan konten

a. Judul : Gaya Belajar

b. Pengertian gaya belajar menurut Linda Wong

Gaya belajar merupakan cara umum yang dipilih seseorang untuk mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam memecahkan masalah, proses belajar dan mengingat informasi baru

c. Jenis gaya belajar menurut Linda Wong

Gaya belajar dapat dibedakan menjadi tiga, antara lain yaitu gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik.

d. Karakteristik gaya belajar

1. Karakteristik gaya belajar visual

Pembelajar visual lebih memilih untuk memproses dan mempelajari informasi dalam bentuk visual seperti gambar, grafik, atau informasi cetak lainnya. Karakteristik peserta didik dengan gaya belajar visual yaitu:

- a. Kamu lebih mudah mengingat tulisan
- b. Kamu lebih mudah mengingat gambar
- c. Kamu mampu menggambarkan sesuatu
- d. Kamu mampu mengamati keadaan ruang
- e. Kamu mampu mengartikan ekspresi wajah, mata dan sikap
- f. Kamu peka terhadap keindahan
- g. Kamu menggunakan strategi visual saat belajar seperti membuat bagan

2. Karakteristik gaya belajar auditorial

Pembelajar auditori lebih memilih untuk memproses dan belajar dengan mendengar dan mendiskusikan informasi. Karakteristik peserta didik dengan gaya belajar auditori yaitu :

- a. Kamu mengingat secara detail apa yang didengar
- b. Kamu memiliki kosa kata yang baik
- c. Kamu dapat berkomunikasi dengan baik
- d. Kamu mudah mempelajari bahasa asing
- e. Kamu unggul dalam bidang musik

f. Kamu memiliki pendengaran yang tajam

3. Karakteristik gaya belajar kinestetik

Pembelajar kinestetik lebih memilih untuk memproses dan mempelajari informasi melalui gerakan tubuh dan pengalaman langsung. Karakteristik peserta didik dengan gaya belajar kinestetik yaitu :

- a. Kamu belajar dengan menyentuh objek, seperti menunjuk tulisan saat membaca
- b. Kamu belajar melalui gerakan
- c. Kamu belajar dalam kegiatan yang melibatkan pertunjukkan, seperti aktor, atlet atau penari
- d. Kamu menyukai pekerjaan seperti bidang perbaikan, pemahat atau seni
- e. Kamu dapat mengekspresikan diri dengan baik
- f. Kamu menggoyangkan kaki saat belajar
- g. Kamu menggunakan strategi pembelajaran yang melibatkan gerakan tubuh, seperti menghafal sambil berjalan

5. Cara belajar berdasarkan jenis gaya belajar

Cara belajar berdasarkan jenis gaya belajar yaitu:

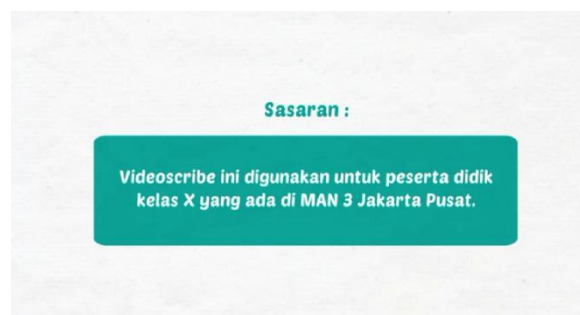
- a. Gaya belajar visual: membaca, membuat catatan, menghafal.

- b. Gaya belajar auditorial: mendengarkan, diskusi, membaca dengan suara.
- c. Gaya belajar kinestetik: melibatkan objek, bereksperimen terhadap objek.

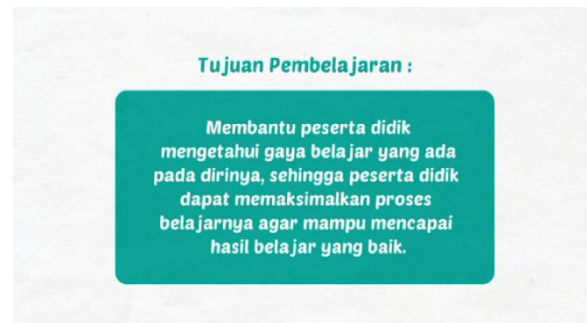
Peneliti menyusun tema, pilihan gambar, *background*, efek animasi, pemilihan *font*, konten, dan durasi yang telah disesuaikan untuk mendukung penyampaian informasi. Berikut adalah gambaran media yang akan dikembangkan:



Gambar 4.7 Judul Materi



Gambar 4.8 Sasaran Videoscribe



Gambar 4.9 Tujuan Pembelajaran



Gambar 4.10 Pengertian Gaya Belajar



Gambar 4.11 Jenis Gaya Belajar

↓

KARAKTERISTIK GAYA BELAJAR VISUAL

Pembelajar visual lebih memilih untuk memproses & mempelajari informasi dalam bentuk visual seperti gambar, grafik, atau informasi cetak lainnya.





↓



Karakteristik #1

Kamu lebih mudah mengingat tulisan.

↓



Karakteristik #2

Kamu lebih mudah mengingat gambar.

↓

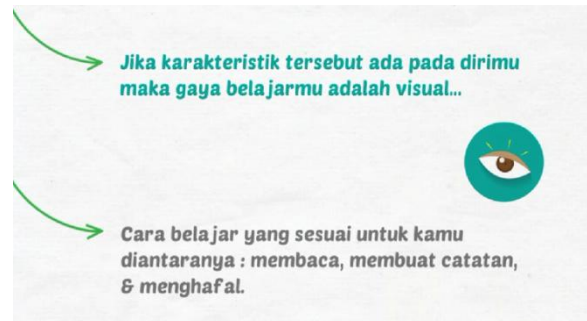


Karakteristik #3

Kamu mampu menggambarkan sesuatu.



Gambar 4.12 Karakteristik Gaya Belajar Visual

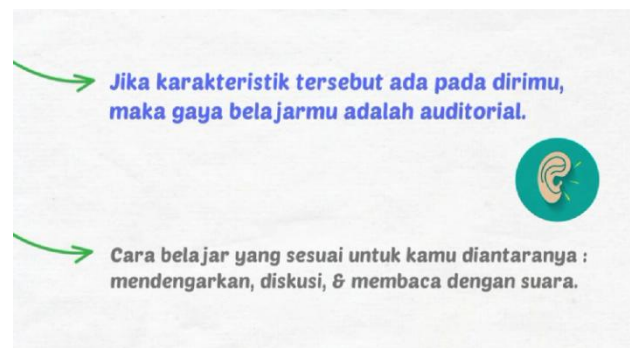


Gambar 4.13 Cara Belajar Visual





Gambar 4.14 Karakteristik Gaya Belajar Auditorial



Gambar 4.15 Cara Belajar Auditorial





Karakteristik #1
Kamu belajar dengan menyentuh objek, seperti menunjuk tulisan saat membaca.



Karakteristik #2
Kamu belajar melalui gerakan atau praktik.

Karakteristik #3
Kamu belajar dalam kegiatan yang melibatkan pertunjukan, seperti aktor, atlet atau penari.

Karakteristik #4
Kamu dapat mengekspresikan diri dengan baik.



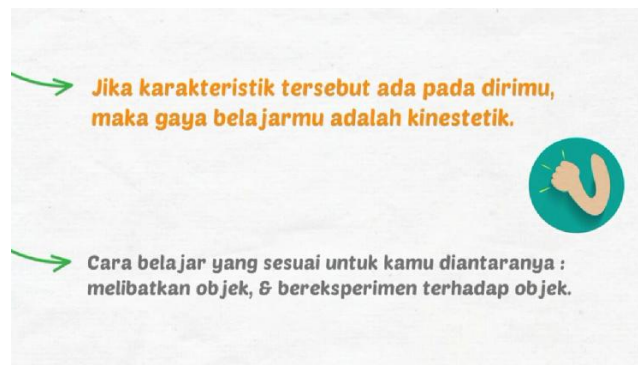
Karakteristik #5
Kamu menyukai pekerjaan seperti bidang perbaikan, pemahat atau seni.

Karakteristik #6
Kamu menggoyangkan kaki saat belajar.





Gambar 4.16 Karakteristik Gaya Belajar Kinestetik



Gambar 4.17 Cara Belajar Kinestetik

2. Memilih atau mengembangkan media yang mendukung

Pengembangan media *videoscribe* tentang gaya belajar tidak hanya menggunakan aplikasi *videoscribe* saja, aplikasi lain yang digunakan yaitu *adobe illustrator* yang digunakan untuk menyesuaikan animasi gambar yang disesuaikan dan menggunakan *format factory* sebagai pengubah jenis video dalam proses penyimpanannya sehingga video yang dihasilkan menjadi lebih bagus ketika ditayangkan.

3. Mengembangkan bimbingan untuk peserta didik

Peserta didik terlebih dahulu dinformasikan mengenai materi yang akan disampaikan dalam *videoscribe* yang meliputi pengertian, jenis, karakteristik gaya belajar dan cara belajar berdasarkan jenis gaya belajar.

4. Mengembangkan bimbingan untuk guru

Berikut ini merupakan petunjuk penggunaan yang akan diberikan kepada guru Bimbingan dan Konseling, yaitu:

- a. Siapkan CD *videoscribe* tentang gaya belajar.
- b. Siapkan perangkat pendukung (Laptop, proyektor. Kabel HDMI/VGA dan *speaker*).
- c. Nyalakan laptop.
- d. Sambungkan kabel HDMI/VGA dari laptop ke proyektor.
- e. Hidupkan proyektor.
- f. Sambungkan kabel *speaker* ke laptop, lalu nyalakan.
- g. Masukkan CD kedalam CD *room* yang ada pada sisi samping laptop.
- h. Klik *file* CD yang tertera pada tampilan laptop.
- i. Klik *file* video yang terdapat di dalam CD.
- j. Klik *play* pada video.
- k. Setelah video selesai, guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan lembar kerja kepada peserta didik yang telah

disediakan untuk mengetahui hasil pembelajaran video tersebut.

5. Melakukan revisi formatif

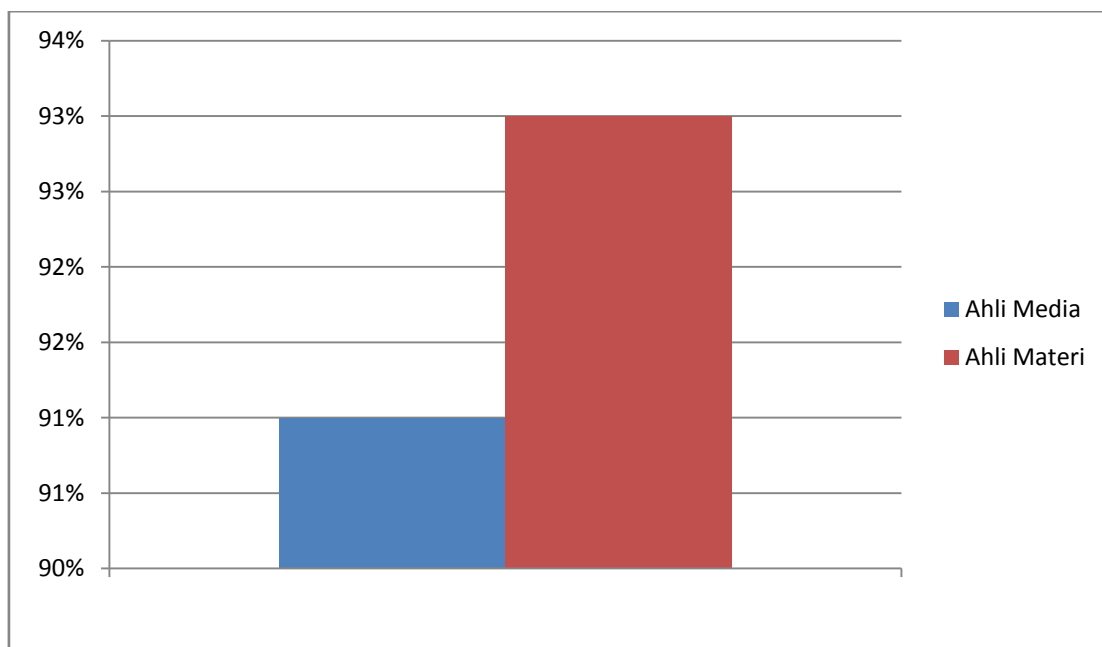
Evaluasi yang dilakukan pada penelitian adalah evaluasi formatif kepada ahli media dan ahli konten. Validator uji ahli media ini diuji oleh Cecep Kustandi, M.Pd selaku dosen Jurusan Teknologi Pendidikan. Validator uji ahli konten ini diuji oleh Hilma Fitriyani, M.Pd. selaku ahli bidang belajar dan sebagai Dosen Jurusan Bimbingan dan Konseling. Berikut merupakan hasil validasi ahli media dan ahli konten:

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Σ Butir	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1.	Daya tarik <i>teaser/opening</i>	1			
2.	Ketajaman gambar	1			
3.	Kesesuaian gambar dengan materi	1			
4.	Keterbacaan, tulisan (<i>caption</i>), ukuran huruf, warna huruf	3	41	93%	Sangat Layak
5.	Kejelasan uraian	1			
6.	Daya tarik	1			
7.	Musik	1			
8.	Penggunaan bahasa	1			
9.	Lama program	1			

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Konten

No	Indikator	Σ Butir	Σ Skor	Persentase	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kegiatan pembelajaran	1			
2.	Kesesuaian dengan indikator (TPK)	1			
3.	Kesesuaian topik dengan materi	3	29	91%	Sangat
4.	Kecukupan (<i>sufficiency</i>)	2			
5.	Kejelasan uraian	1			



Gambar 4.18 Grafik Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil analisis penilaian yang dilakukan oleh ahli media secara keseluruhan mencapai 93% yang termasuk ke dalam katagori sangat layak. Kesimpulan menurut ahli media yaitu media *videoscribe* diperbolehkan untuk digunakan dalam

penelitian, adapun hasil validasi menurut ahli konten yaitu secara keseluruhan mencapai 91% yang termasuk ke dalam katagori sangat layak. Terdapat keunggulan pada *videoscribe* tentang gaya belajar yaitu karakteristik gaya belajar ditampilkan dengan lengkap.

6. Melakukan sebuah *pilot tes*

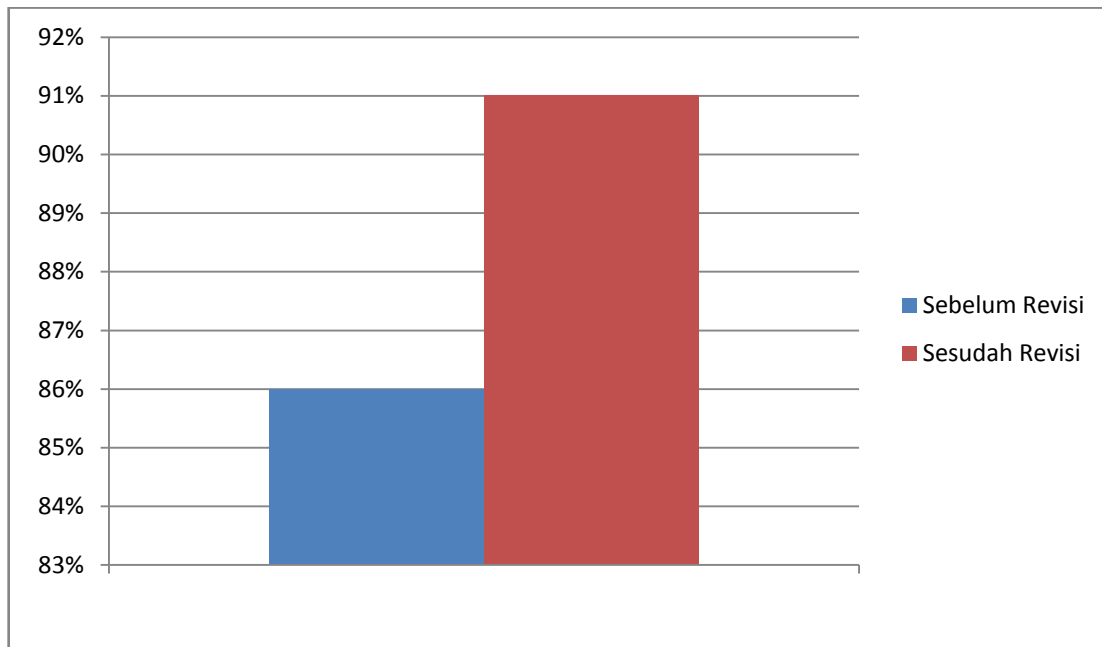
Peneliti melakukan uji coba media *videoscribe* tentang gaya belajar kepada dua belas orang responden. *Videoscribe* yang di uji cobakan kepada responden merupakan *videoscribe* yang telah diperbaiki sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli konten.

B. Pembahasan

1. Perubahan Media

Perubahan media setelah di revisi berdasarkan saran ahli media dan ahli konten yaitu:

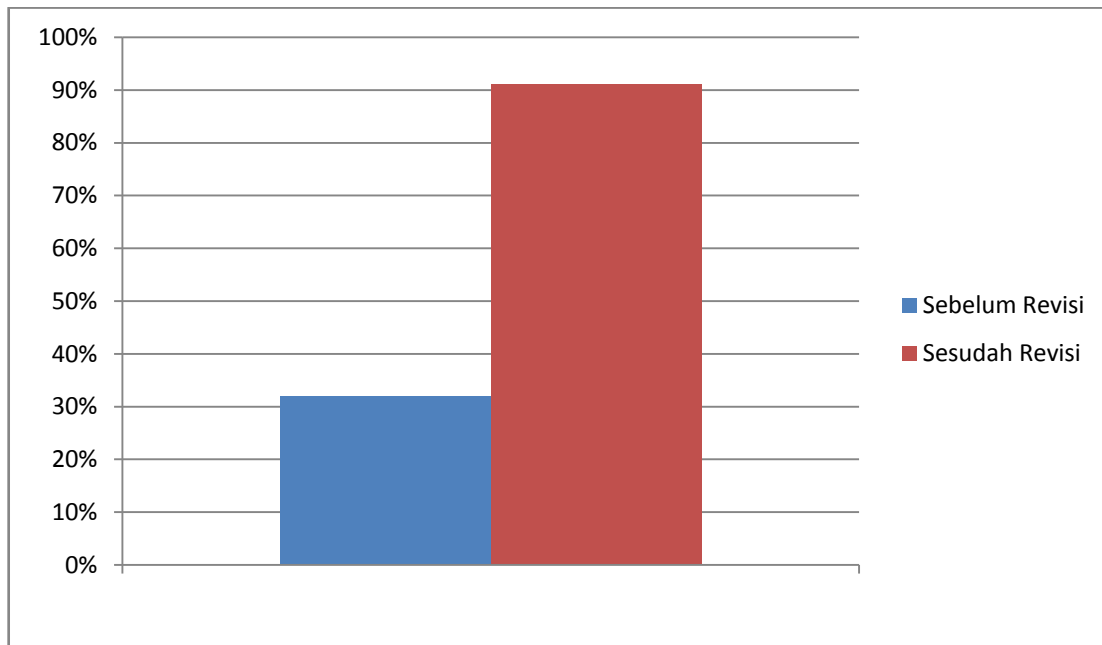
- a. Penggunaan musik instrumen berubah dari penggunaan instrumen dengan ketukan musik rendah menjadi ketukan musik yang lebih cepat dan membuat pendengarnya lebih bersemangat.
- b. Penambahan efek-efek seperti tanda panah untuk memperjelas alur informasi yang ingin disampaikan.
- c. Mempercepat efek-efek yang muncul agar durasi *videoscribe* sesuai dengan keinginan peserta didik.



Gambar 4.19 Grafik Perubahan Media

2. Gaya Belajar

Konten gaya belajar dalam media *videoscribe* merupakan konten yang telah dilakukan uji coba keterbacaan yang dilakukan oleh dua belas orang peserta didik. Konten dilakukan validasi oleh ahli konten dalam bidang belajar yaitu Hilma Fitriyanti, M. Pd. Berikut merupakan grafik perubahan konten dalam media *videoscribe*:

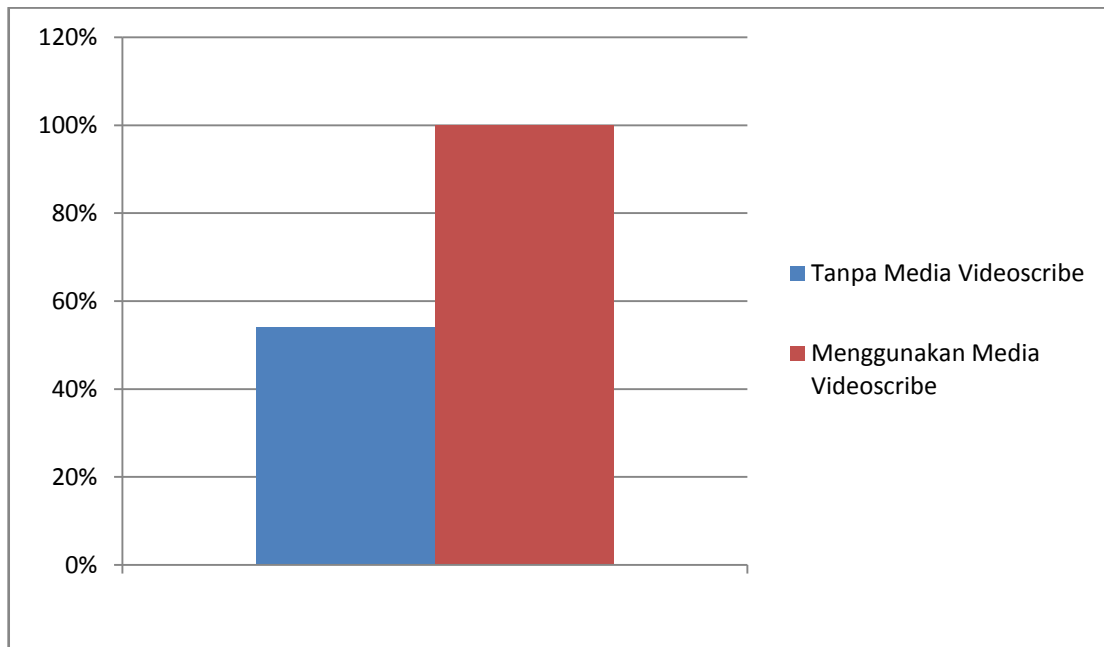


Gambar 4.20 Grafik Perubahan Konten

Berdasarkan hasil revisi dan masukan dari ahli konten, maka konten dalam *videoscribe* dapat digunakan untuk pembelajaran terkait gaya belajar.

a. Hasil Validasi Uji Coba Peserta Didik

Uji coba terkait konten dilakukan kepada dua belas orang peserta didik. Berikut hasil uji coba peserta didik mengenai gaya belajar:



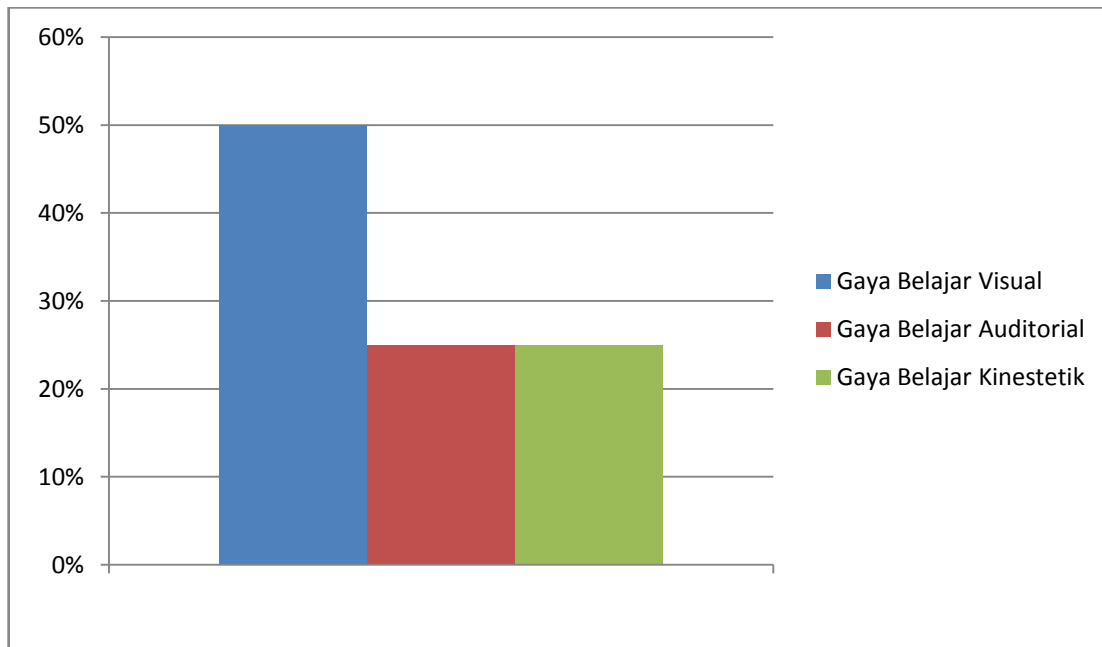
Gambar 4.21 Grafik Pengetahuan Gaya Belajar Peserta Didik

Dibawah ini merupakan penilaian peserta didik terhadap media *videoscribe* tentang gaya belajar:

Tabel 4.3 Uji Coba Peserta Didik

Aspek	No Item	Σ Skor	Persentase	Rerata	Kategori
Materi	1	48	100%	94%	Sangat Layak
	2	48	100%		
	3	44	92%		
	4	45	94%		
	5	46	96%		
Media	6	42	88%		
	7	44	92%		
	8	45	94%		
	9	43	90%		
	10	46	96%		

Setelah diberikan perlakuan dengan memberikan *videoscribe* tentang gaya belajar, berikut hasil pengetahuan peserta didik terhadap gaya belajar yang dominan pada dirinya:



Gambar 4.22 Grafik Gaya Belajar Dominan Peserta Didik

b. Deskriptif

Penilaian dua belas orang peserta didik mengenai media *videoscribe* memperoleh hasil sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Aspek media yang dinilai oleh peserta didik yaitu kejelasan uraian 100%, hal tersebut berarti materi mengenai gaya belajar disajikan dengan jelas. Ketajaman gambar 100%, hal tersebut berarti gambar yang disajikan dalam *videoscribe* terlihat jelas. Kesesuaian gambar dengan materi 92%, hal tersebut berarti perpaduan antara gambar dan materi yang disajikan sesuai sehingga peserta didik mudah memahami informasi yang disajikan.

Keterbacaan 94%, tulisan 96%, ukuran huruf 88%, warna huruf 92%, hal tersebut berarti kalimat yang tersaji dalam *videoscribe* tentang gaya belajar dapat dipahami oleh peserta didik. Daya tarik 94%, hal tersebut berarti media *videoscribe* merupakan media yang menarik. Musik 90%, penggunaan musik sesuai dan tidak mengganggu konsentrasi peserta didik dan penggunaan bahasa 96%, berarti bahasa yang digunakan dapat dipahami oleh peserta didik.

Pengetahuan peserta didik mengenai gaya belajar sebelum diberikan media *videoscribe* tentang gaya belajar sebesar 54% (Cukup). Jenis gaya belajar visual memiliki jumlah butir item pernyataan sebanyak delapan belas, jenis gaya belajar auditorial memiliki delapan belas butir item pernyataan dan jenis gaya belajar kinestetik memiliki tujuh belas butir item pernyataan. Peserta dikatakan tidak mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya, apabila peserta didik menjawab kurang dari sepuluh butir item dari tiap jenis gaya belajar.

Pengetahuan peserta didik mengenai gaya belajar bertambah menjadi 100% setelah peserta didik menyaksikan *videoscribe* tentang gaya belajar. Peserta didik kembali mengerjakan kuesioner tentang gaya belajar, pemberian kembali kuesioner tentang gaya belajar dilakukan untuk melihat perubahan peserta didik setelah

menyaksikan *videoscribe* tentang gaya belajar. Hasil dari kuesioner tentang gaya belajar yaitu dua belas orang peserta didik (100%) sudah mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya.

Dua belas orang peserta didik masing-masing memiliki gaya belajar visual sebanyak enam orang (50%), masing-masing dengan jumlah skor sebanyak sembilan belas, 22, delapan belas, tujuh belas, enam belas dan enam belas. Auditorial sebanyak tiga orang (25%) dengan jumlah skor sebanyak enam belas, tujuh belas dan delapan belas. Kinestetik sebanyak tiga orang (25%) dengan jumlah skor sebanyak lima belas, tujuh belas dan enam belas. Jenis gaya belajar visual memiliki delapan belas butir item pernyataan, dari delapan belas butir item pernyataan skor maksimal untuk gaya belajar visual yaitu delapan dengan kalimat pernyataan “saya lebih menyukai belajar sesuatu yang baru dengan cara membacanya”.

Kuesioner yang diberikan kepada dua belas orang peserta didik merupakan kuesioner yang telah dilakukan uji validitas tiap butir item pernyataan. Berdasarkan hasil uji validitas butir item yang dilakukan pada 32 orang peserta didik, dari 54 butir item pernyataan terdapat sembilan belas butir item yang tidak valid dan sembilan belas butir item pernyataan telah direvisi sebelum pada akhirnya kuesioner tentang gaya belajar diberikan kepada peserta didik. Setelah butir item direvisi ada satu butir item yang dihilangkan pada nomor 48, hal

tersebut karena butir item nomor 4 sudah terwakili maknanya pada nomor 15, 21 dan 42.

Media *videoscribe* tentang gaya belajar dapat dikatakan berhasil membantu peserta didik untuk mengetahui gaya belajar yang ada pada dirinya. Desain *videoscribe* yang menarik membuat peserta didik dapat lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam *videoscribe*. Penggunaan kalimat, perpaduan antara kalimat dan gambar yang disajikan pun membantu peserta didik dalam memahami informasi terkait gaya belajar yang disajikan dalam *videoscribe*. Pemilihan musik yang ada dalam *videoscribe* memiliki daya tarik, sehingga peserta didik dapat menyaksikan *videoscribe* tentang gaya belajar dengan baik. Media *videoscribe* sesuai untuk peserta didik dengan gaya belajar visual.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan dan perlu diperbaiki agar peserta didik dapat digunakan secara utuh. Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Saran dari ahli konten mengenai penjelasan lebih detail cara belajar berdasarkan jenis gaya belajar peserta didik belum dapat dimasukkan dalam *videoscribe* karena keterbatasan waktu.
2. Peneliti memberikan perlakuan dua kali kepada peserta didik, sebelum diberikan media *videoscribe* dan sesudah diberikan media

untuk mengetahui perubahan mengenai pengetahuan peserta didik tentang gaya belajar karena keterbatasan waktu.

3. *Videoscribe* tentang gaya belajar hanya dapat digunakan di MAN 3 Jakarta Pusat.
4. *Videoscribe* tentang gaya belajar mendukung untuk peserta didik dengan gaya belajar visual.
5. Desain *cover* pada *CD videoscribe* tentang gaya belajar tidak berdasarkan hasil wawancara kepada seluruh peserta didik kelas X.