

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPEDAHERU BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

LAPORAN PENELITIAN

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

AJENG RAYI SEPTYANINGRUM

NPM : 19.1.01.10.0117

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP PGRI KEDIRI

2023

Laporan penelitian oleh :

AJENG RAYI SEPTYANINGRUM
NPM : 19.1.01.10.0117


Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPEDAHERU BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

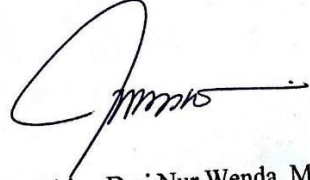
Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Diseminasi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 06 Juli 2023

Pembimbing I


Sutrisno Sahari, M.Pd
NIDN. 0713037304

Pembimbing II


Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd
NIDN. 0701058701

Laporan penelitian oleh :

AJENG RAYI SEPTYANINGRUM
NPM : 19.1.01.10.0117

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPEDAHERU BERBASIS
SPARKOL VIDEOSCRIBE PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SD**

Telah dipertahankan di depan Panitia Uji Diseminasi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 27 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|---------------|---------------------------------|
| 1. Ketua | : Sutrisno Sahari, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. |
| 3. Penguji II | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd |



Dr. Mumun Nurmilawati
NIDN. 000609680

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ajeng Rayi Septyaningrum
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Bantaeng, 26 September 2000
NPM : 19.1.01.10.0117
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebelumnya, bahwa dalam laporan penelitian ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan ditulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juli 2023

Yang Menyatakan



AJENG RAYI SEPTYANINGRUM
NPM : 19.1.01.10.0117

PERSEMBAHAN

Laporan ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua

Ayah dan Ibu yang selalu mendoakan, membimbing, memotivasi, dan memberi dukungan, baik berupa materi maupun perhatian demi terwujudnya karya tulis ilmiah ini. Semoga dapat menjadi langkah awal membuat Ayah dan Ibu bangga atas perjuanganku.

2. Keluarga

Kakakku tercinta Ulfa dan Inggrit, Adekku Fhoni serta Adek Reyhan. Yang selalu menjadi penyemangatku dan terimakasih atas dukungannya.

3. Dosen pembimbing

Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd dan Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd yang telah membimbing saya dengan sabar, serta selalu memberikan motivasi dan dukungan demi kelancaran pembuatan karya tulis ilmiah ini.

4. Teman-teman

Teman-teman seperjuangan yang selalu memberi bantuan, dukungan, motivasi, semangat, kritik dan saran untuk mendorong sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.

Abstrak

Ajeng Rayi Septyaningrum : Pengembangan Media Pembelajaran SPEDAHERU Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD

Kata Kunci : Sparkol Videoscribe, IPA, SPEDAHERU, Media Pembelajaran

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa minimnya ketersediaan media pembelajaran membuat siswa kesulitan memahami materi sistem pencernaan makanan pada ruminansia pada mata pelajaran IPA.

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD; (2) Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD; (3) Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD.

Penelitian ini adalah penelitian dengan menggunakan metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Langkah-langkah penelitian meliputi: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif untuk data observasi dan wawancara dengan menghitung persentase hasil validasi, keefektifan, dan kepraktisan. Hasil validasi ahli media diperoleh rata-rata 86,25% masuk kategori sangat layak, dan ahli materi mendapat rata-rata 85% masuk kategori sangat layak. Hasil kepraktisan media diperoleh 85% oleh praktisi dengan kategori sangat praktis dan 91,25% oleh tanggapan siswa dengan kategori sangat praktis. Data terkait keefektifan dilihat dari pretest dan posttest diperoleh skor 60% sebelum dan 82,5% setelah menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan data tersebut, terjadi peningkatan yang signifikan pada pretest dan posttest. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* pada mata pelajaran IPA kelas V SD dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA. Media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk mata pelajaran IPA kelas V di SDN Manggis 2 berhasil meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan laporan penelitian ini dapat diselesaikan.

Laporan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran SPEDAHERU Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD**” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. dan Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 dan 2 atas waktu yang diluangkan untuk memberikan bimbingan.
5. Kepala sekolah dan guru-guru SD Negeri Manggis 2 Kabupaten Kediri yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

6. Siswa-siswi kelas V SDN Manggis 2 yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe*
7. Para dosen PGSD yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
8. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan sepenuh hati.
9. Saudara-saudaraku yang selalu memberikan dukungan
10. Sahabat serta teman-temanku yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan penelitian ini.
11. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, ktrik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat seitik air bagi samudra luas.

Kediri,

Ajeng Rayi Septyaningrum

NPM. 19.1.01.10.0117

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAM PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pengembangan	4
C. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Media pembelajaran	7
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	7
2. Jenis Media Pembelajaran.....	8
3. Manfaat Media Pembelajaran	9
B. <i>Sparkol Videoscribe</i>	10
C. <i>Hakikat</i> Ilmu Pengetahuan Alam	14
1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam.....	14
2. Materi IPA Sistem Pencernaan pada Hewan Ruminansia	15
D. Kajian Penelitian terdahulu	17

BAB III METODE PENGEMBANGAN

A.	Model Pengembangan	19
	1. <i>Analysis</i> (Analisi)	20
	2. <i>Design</i> (Desain)	21
	3. <i>Development</i> (Pengembangan)	22
	4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	22
	5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	23
B.	Lokasi dan Subjek Penelitian	23
C.	Instrumen Pengumpulan Data	23
	1. Pengembangan Instrumen.....	24
	2. Validasi Instrumen.....	25
D.	Teknik Analisis Data.....	29
	1. Kevalidan.....	29
	2. Kepraktisan.....	30
	3. Keefektifan	32

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

A.	Hasil Studi Pendahuluan	34
	1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	34
	2. Interpretasi Hasil Studia Lapangan	35
	3. Desain Awal Media.....	37
	4. Validasi Model Pengembangan.....	37
	5. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	42
	6. Desain Akhir Media	43
	7. Respon Guru dan Siswa	44
	8. Pengujian Model Terbatas.....	46
	9. Pengujian Media Perluasan	48
B.	Pembahasan Hasil Penelitian	51
1.	Kevalidan Model Pengembangan Media SPEDASHERU berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	51

2. Kepraktisan Model Pengembangan Media SPEDAHERU berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	52
3. Keefektifan Model Pengembangan Media SPEDAHERU berbasis <i>Sparkol Videoscribe</i>	52
4. Spesifikasi Media <i>Sparkol Videoscribe</i>	53
5. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, Kelemahan Media Pembelajaran	54

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan	56
B. Saran.....	57
C. Implikasi.....	57

DAFTAR PUSTAKA	59
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain <i>Videoscribe</i> SPEDAHERU Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar	21
Tabel 3.2 Pengembangan Instrumen.....	25
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Media	26
Tabel 3.4 Angket Validasi Ahli Materi.....	26
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru.....	27
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa	28
Tabel 3.7 Skala Likert	29
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal.....	29
Tabel 3.9 Kriteria Validasi	30
Tabel 3.10 Skala Likert	31
Tabel 3.11 Kriteria Validasi.....	32
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Hasil Uji Keefektifan	33
Tabel 4.1 Angket Validasi Ahli Media 1	38
Tabel 4.2 Angket Validasi Ahli Media 2	39
Tabel 4.3 Angket Validasi Ahli Materi 1	40
Tabel 4.4 Angket Validasi Ahli Materi 2.....	40
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Guru	44
Tabel 4.6 Hasil Angket Respon Siswa	45
Tabel 4.7 Data Hasil Uji Coba Terbatas	47
Tabel 4.8 Data Hasil Uji Coba Luas.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal login video scribe	12
Gambar 2.2 Tampilan halaman kosong <i>videoscribe</i>	13
Gambar 2.3 Ikon memasukan teks	13
Gambar 2.4 Ikon gambar	13
Gambar 2.5 Hasil video scribe	14
Gambar 2.6 Tampilan atau ikon penyimpanan	14
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE	20
Gambar 4.1 Proses pembuatan & editing video	37
Gambar 4.2 Pembuatan tampilan awal.....	43
Gambar 4.3 Materi yang disampaikan	43
Gambar 4.4 Tampilan penutup.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Berita Acara Kemajuan Pembimbing	64
Lampiran 2: Lembar Angket Validasi Media 1	66
Lampiran 3: Lembar Angket Validasi Media 2	69
Lampiran 4 : Lembar Angket Validasi Materi 1	72
Lampiran 5 : Lembar Angket Validasi Materi 2.....	75
Lampiran 6: Perangkat Pembelajaran	78
Lampiran 7 : Lembar Angket Respon Guru.....	89
Lampiran 8: Lembar Angket Respon Siswa	91
Lampiran 9 : Lembar Evaluasi Hasil Siswa.....	92
Lampiran 10 : Surat Ijin Penelitian	95
Lampiran 11: Dokumentasi Kegiatan Penelitian	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha yang terencana dalam menciptakan suasana belajar serta proses belajar yang bermutu agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya untuk mempunyai kepribadian yang baik, kreatif, cerdas, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya sesuai dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan akan membuat manusia menjadi cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Chairiyah, 2017; Sutrisno, 2016). Permendikbud No.22 tahun 2016 proses pendidikan disatukan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, kreatif, dan mandiri. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia agar bisa mentransformasi nilai-nilai seperti religi, kebudayaan, pengetahuan, dan berakhlak mulia.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tau tentang alam secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan mengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA merupakan kumpulan ilmu-ilmu yang memiliki ciri khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual, fisik berupa kenyataan atau peristiwa, dan hubungan sebab akibat (Wisudawati, Asih Widi 2017 :09). IPA adalah cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan observasi, disusun serta diverifikasi pada hukum yang

bersifat kuantitatif yang melibatkan penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala alam (Hisbullah dan Nurhayati Selvi, 2018). Pada pembelajaran IPA siswa diperlukan mampu mengeksplorasi diri dan alamnya baik berasal pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain. Kemampuan yang diperoleh dari pembelajaran IPA diharapkan dapat membantu kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi pada era saat ini. Pembelajaran IPA sangat perlu diberikan pada seluruh peserta didik melalui jenjang sekolah dasar.

Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) pada saat ini memberikan dampak yang cukup besar bagi kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut kualitas dalam pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang unggul (Lase., 2019; Wilya et al., 2019). Dalam mencapai sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas dapat dicapai dengan menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif ialah pembelajaran yang dapat memudahkan siswa mempelajari sesuatu yang berguna, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan cara hidup selaras dengan orang lain atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Salah satu pembelajaran yang memerlukan pemanfaatan teknologi yaitu pada pembelajaran Ilmu Pegetahuan Alam (IPA).

Faktanya, proses pembelajaran pada saat ini belum efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya siswa yang belum lulus KKM dikarenakan guru belum dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan

menyenangkan bagi peserta didik. Guru hanya memberikan tugas dan mengandalkan buku teks dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang mampu memahaminya. Guru dituntut agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif dan menyenangkan untuk peserta didiknya. Supaya mampu mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang hanya menggunakan metode penugasan dan berpusat pada guru membuat siswa pasif dalam pembelajaran. (Nurma Pertiwi et al., 2019; Widiatmika et al., 2017). Maka dari itu untuk mengatasi hal tersebut membutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan suatu instrument yang menentukan keberhasilan suatu proses dalam belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Diputra, 2016). Penggunaan media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran dapat membawa keberhasilan bagi guru dan siswa (Melinda et al., 2017). Salah satu media yang dapat memudahkan siswa dalam belajar adalah SPEDAHERU (Sistem Pencernaan Pada Hewan Ruminansia) berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Sparkol Videoscribe adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat video animasi seperti papan tulis. *Sparkol Videoscribe* juga dapat diartikan media pembelajaran video animasi yang terdiri dari beberapa rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang utuh (Azizah, 2017). Menurut Wicaksana & Atmadja, 2020 *Sparkol videoscribe* merupakan software yang dapat mengelompokkan beberapa unsur media seperti teks,

audio maupun gambar dalam rangkaian media pembelajaran. Penjelasan yang dipaparkan dalam penggunaan *videoscribe* ini secara bertahap sehingga dapat membuat rasa ingin tahu dan antusias siswa. Adapun kelebihan dari *Sparkol Videoscribe*, kelebihan dari media ini adalah penggunaan kata dan gambar disajikan secara bersamaan, sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar karena terdapat animasi, suara, dan media yang disajikan sangat sederhana.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “Pengembangan Media Pembelajaran SPEDAHERU Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui bagaimana kevalidan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD?
2. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD?
3. Untuk mengetahui bagaimana keefektifan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* untuk kelas V SD?

C. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah menciptakan media pembelajaran SPEDAHERU berbasis *sparkol videoscribe* yang bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang sudah diterima serta dalam pengembangan media *sparkol videoscribe* dapat dijadikan alat bantu dalam penyampaian materi keberagaman suku bangsa dan budaya.

2. Secara praktis

a. Bagi Guru

Sebagai masukan atau wawasan bagi guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang tepat, kreatif, dan efektif sehingga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

b. Bagi Siswa

Sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPA menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam pembelajaran IPA materi materi sistem pencernaan pada hewan ruminansia.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan peneliti tentang pemanfaatan multi media interaktif berbasis *sparkol videscribe*, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, Dini Savitri, & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ajaran, L. T., Arifin, M. C., Damariswara, R., & Imron, I. F. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL SPARKOL VIDEOSCRIBE BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH PADA MATERI DONGENG PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK SISWA KELAS II SDN Universitas Nusantara PGRI Kediri , Indonesia PENDAHULUAN Bahasa Indonesia adalah salah satu mata p. 10*(1), 242–258.
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>
- Annisa, R. P., Pratiwi, S. A., & Haimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- AZIZAH, A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional Di Sma Batik 2 Surakarta. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 8(2), 126–132. <http://eprints.ums.ac.id/68136/>
- Chairiyah. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Nilai-nilai Kearifan Lokal di SD Taman Siswa Jetis Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(1), 208–215.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125.

<https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>

- Doringin, F., Tarigan, N. M., & Prihanto, J. N. (2020). Eksistensi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Industri Dan Rekayasa (JTIR)*, 1(1), 43–48.
<https://doi.org/10.53091/jtir.v1i1.17>
- hutaaruk, pindo. (2018). SEJ (School Education Journal) Vol. 8. No 2 Juni 2018. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sdn Nomor 14 Simbolon Purba*, 8(2), 112.
- Istanti, N. W. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Tambangan 01 Semarang*.
- Melinda, V. A., Degeng, I. N. S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong. *JINOTEP: Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/download/2383/1435>
- Muqorrobin, F. (2010). Instrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Nurma Pertiwi, I., Anggun Dwi, dan, & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, J. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Dan Menulis*, 7, 261–270.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127.
<https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>
- Pranata, I. M. A., & Jayanta, I. N. L. (2021). Improving Students' Comprehension about Energy Sources through Sparkol Videoscribe-Based Learning Media. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 212–221.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/35804>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan

Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.

Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2017). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran.

Umsida, 1(1), 5–6.

Sutrisno. (2016). BERBAGAI PENDEKATAN DALAM PENDIDIKAN NILAI DAN

PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN Sutrisno. *Jurnal Dimensi Pendidikan*

Dan Pembelajaran, 5, 29–37.

Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli

Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres*

(*Jurnal Olahraga Prestasi*), 13(1), 53–59.

<https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>

W, R. W. A., Poluakan, M. V., Dikayuana, D., Wibowo, H., & Raharjo, S. T. (2020).

Potret Generasi Milenial Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan*

Sosial, 2(2), 187. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26241>

Wicaksana, E. J., & Atmadja, P. (2020). Analisis Persepsi Guru dan Siswa Kelas X SMA

dalam Mengimplementasikan Video Materi Daur Ulang Limbah Plastik

Menggunakan Sparkol Videoscribe. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1), 1–6.

<https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.1>

Widiatmika, D. G., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2017). PENGARUH MODEL

DISCOVERY LEARNING BERBANTUAN MEDIA AUDIO VISUAL

TERHADAP KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS SISWA KELAS IV SD

GUGUS LETDA MADE PUTRA TAHUN PELAJARAN 2016/2017. *MIMBAR*

PGSD Undiksha, 5(2).