



Tingkatkan Minat Siswa Belajar Sumber Daya Alam dengan Media *Videoscibe*

Deni Kuamara^{1*}, I Gusti Ngurah Japa², I Nyoman Laba Jayanta³ 

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received August 22, 2021

Accepted January 20, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Media *videoscibe*, IPS, minat siswa

Keywords:

Videoscibe media, social studies, student interest



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menciptakan media *videoscibe* untuk meningkatkan minat siswa belajar sumber daya alam. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan dengan model pengembangan *ADDIE*. Subjek pada penelitian ini adalah 3 orang ahli, yang terdiri atas 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan guru IV sebagai ahli praktisi serta tujuh orang siswa kelas IV SD sebagai uji perseorangan dan 15 orang siswa kelas IV SD. Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode kuesioner/angket dan wawancara. Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah kuiseioner. Analisis data yang dihasilkan dalam penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan media video pembelajaran dinyatakan valid dengan rata-rata ahli media 4,16, dengan kualifikasi sangat baik, rata-rata ahli materi 4,86, dengan kualifikasi sangat baik, *review* praktisi (guru) 4,6, *review* siswa uji perseorangan 4,78 dengan kualifikasi sangat baik, *review* siswa kelompok kecil 4,89 dengan kualifikasi sangat baik. Pengembangan produk media pembelajaran memiliki rata-rata berada pada rentangan $4,01 < X \leq 5$, dengan kualifikasi "sangat baik". Maka, media pembelajaran dinyatakan sangat baik dan layak diterapkan pada proses pembelajaran.

ABSTRACT

This study aims to create videoscibe media to increase students' interest in learning natural resources. This type of research uses development research with the ADDIE development model. The subjects in this study were 3 experts, consisting of 1 material expert lecturer, 1 media expert lecturer and teacher IV as an expert practitioner and seven fourth grade elementary school students as individual tests and 15 fourth grade elementary school students. The method of data collection in this study was a questionnaire/questionnaire and interview methods. The instrument used in this development research is a questionnaire. The analysis of the data generated in this study is qualitative and quantitative. The results of the research on the development of instructional video media are declared valid with an average of 4.16 media experts, with very good qualifications, an average material expert 4.86, with very good qualifications, practitioner (teacher) reviews 4.6, student reviews individual test 4, 78 with very good qualifications, review of small group students 4.89 with very good qualifications. The development of learning media products has an average in the range of $4.01 < X \leq 5$, with "very good" qualifications. So, the learning media is stated to be very good and feasible to be applied to the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah hal yang sangat penting dimiliki oleh manusia dalam usaha mengembangkan atau meningkatkan potensi yang dimilikinya kearah yang lebih baik (Putra, 2019; Surya, 2017). Pendidikan memiliki tujuan untuk mengembangkan ptensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab sehingga maka pendidikan sangat penting untuk diikuti oleh semua orang (Irawati & Susetyo, 2017; Lesmana, 2018; Sujana, 2019). Agar mebuat pendidikan berjalandengan baik dan dapat sesuai dengan tujuan pendidikan diperlukan adanya peran aktif dari guru (Farhani, 2019). Guru memiliki tugas yaitu membelajarkan siswa sehingga mendapatkan pengetahuan, sikap, keterampilan sehingga dapat mengembangkan kemampuan atau kepribadiannya (Amin, 2017; Hamidah et al., 2019). Dengan demikian, guru harus melaksanakan pembelajaran yang dapat mewujudkan fungsi utama guru sehingga guru perlu melaksanakan proses pembelajaran yang baik. Proses pembelajaran yang dapat dikatakan baik apabila dalam proses pembelajaran, siswa mendapatkan ilmu atau pengembangan baru pada dirinya. Proses pembelajaran juga dapat dikatakan yang baik apabila guru merancang dengan menggunakan model, media,sumber belajar yang sesuai dengan karaktersistik siswa (Sugiarto et al., 2019). Dengan menggunakan model, media ataupun sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat membuat siswa mengikuti

*Corresponding author.

E-mail addresses: denikumara56@gmail.com (Deni Kuamara)

pembelajaran dengan baik (Karo-Karo & Rohani, 2018). Menggunakan model, media, ataupun sumber belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa sangat penting dalam proses pembelajaran dikarenakan dengan menggunakan perangkat pembelajaran yang sesuai akan membuat pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

Namun kenyataannya, dalam proses pembelajaran guru sering merasa kesulitan dalam merancang pembelajaran yang efektif. Permasalahan yang dialami guru misalnya kesulitan dalam menentukan model pembelajaran yang cocok digunakan yang dikarenakan waktu yang diberikan cukup singkat (Hera, 2017; Wuryanti & Kartowagiran, 2016). Kendala lain yang biasanya dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran adalah kendala dalam pemilihan sumber dan media pembelajaran (S. D. Putri & Citra, 2019; Syaparuddin & Elihami, 2020). Penggunaan media yang kurang dapat mengakibatkan pembelajaran yang monoton, sehingga siswa kurang termotivasi (Oktavia & Agustin, 2019; Puspitarini et al., 2019). Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga akan berdampak pada proses pembelajaran yang menjadi tidak efektif (Maulah et al., 2020; Wahyuningsih, 2016). Hal tersebut membuat guru jarang menggunakan media pelajaran dalam proses pembelajaran (Jannah & Atmojo, 2022; Suratun et al., 2018). Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi yang telah dilakukan dimana diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru kurang dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut maka akan berdampak pada proses pembelajaran dan kepada siswa yang mengikuti pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan dari kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran salah satunya adalah membuat pembelajaran menjadi membosankan atau kurang menarik (Al-Rahmi et al., 2018; Misbahudin et al., 2018). Selain itu, kurangnya menggunakan media pelajaran dapat menyulitkan guru dalam menjelaskan pesan sehingga membuat siswa sulit memahami materi pelajaran yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Chotimah et al., 2018; Desriana et al., 2018).

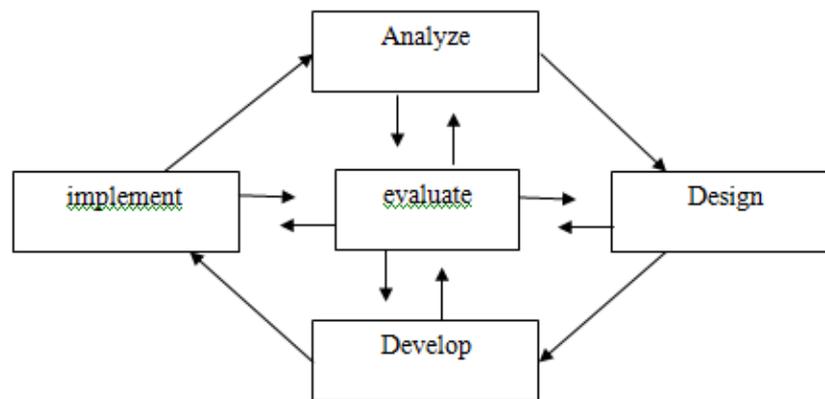
Solusi yang dapat dilakukan dalam menanggulangi hal tersebut adalah dengan merancang pembelajaran dengan menggunakan media pelajaran. Secara umum, media pembelajaran merupakan sebuah teknologi, alat, ataupun benda yang dapat digunakan dalam membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran (Kurniawati & Nita, 2018; Mudasih & Subroto, 2019). Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan kesan menarik dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran (R. Novita & Harahap, 2020). Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan misalnya media pembelajaran yang digunakan dirancang dengan menggunakan model, bentuk, gambar, atau lainnya yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa dan tidak memberatkan guru dalam perancangannya (Hermawan, 2021; Supriyono, 2018). Salah satu media pembelajaran yang tidak memberatkan guru dalam perancangannya dan memiliki gambar, bentuk ataupun konten yang menarik bagi siswa adalah media pembelajaran *videoscibe*. Media *videoscibe* merupakan suatu media pembelajaran yang dirancang dengan bantuan aplikasi yang telah dilengkapi dengan template sehingga media dapat dirancang dengan mudah (Ayvaz Tunc, 2017; Yusnia, 2019; Yusup et al., 2016). *Videoscribe* dapat memberikan pembelajaran yang memadukan gambar, suara, dan desain yang mampu menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memahami materi yang ada dalam video (Badariah, 2021; L. G. R. A. Putri et al., 2021; Riyanto et al., 2019). *Videoscribe* merupakan media yang dianggap relevan dalam pembelajaran dan dapat digunakan untuk meningkatkan proses berpikir dan dapat meningkatkan pemahaman matematis siswa, sehingga cocok digunakan dalam proses pembelajaran (Hermawan, 2021; Widiari et al., 2021).

Banyak penelitian tentang pengembangan media *videoscibe* dilakukan. Pengembangan media *videoscibe* yang dilakukan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran (Ahmad Fadillah & Bilda, 2019; Pratiwi et al., 2019). Selain valid dan layak, media *videoscibe* dapat membuat peserta didik termotivasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hasan & Baroroh, 2019). Media *videoscibe* yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat tinggi dari siswa sehingga dapat siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran dengan media *videoscibe* (Munawar & Suryadi, 2019). Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan dilakukan pengembangan media *videoscibe* dapat menjadi solusi atas permasalahan darikurangnya penggunaan media dalam pembelajaran yang dikarenakan guru yang kesulitan dalam merancang media pembelajaran. Penelitian ini penting dilakukan dikarenakan untuk mengembangkan materi muatan ilmu pengetahuan sosial pada topik sumber daya alam kelas IV sekolah dasar karena materi yang ada pada buku siswa masih bersifat terbatas. Penggunaan media video dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena pembelajaran lebih menarik dan siswa mendapat pengalaman belajar baru (Fuadati & Wilujeng, 2019; Warju et al., 2020). Selain itu, siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan siswa juga dapat mempelajari medianya di luar sekolah. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media video pembelajaran topik

sumber daya alam pada mata pelajaran IPS kelas IV SD yang sudah diuji validitasnya. Pada penelitian ini, media videoscibe dikembangkan dengan materi yang bersifat kontekstual pada kehidupan sehari-hari siswa yang ditampilkan dengan gambar, animasi, dan suara serta didesain agar dapat digunakan siswa dalam pembelajaran dimana pun siswa berada.

2. METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) yang merupakan suatu model yang didalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistemis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan (Dwiyi et al., 2020; Hidayat & Irawan, 2017). Tahap *analysis* terdiri dari analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis sarana prasarana penunjang pembelajaran. Tahap *design* dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan, mengidentifikasi tugas/tes, menyusun kerangka produk, dan menyusun biaya. Tahap *development* dilakukan dengan membuat konten dan memilih/membuat media pendukungnya, mengembangkan petunjuk/panduan siswa dan guru, melakukan evaluasi formatif dan revisi (uji ahli, uji perorangan, dan uji kelompok kecil), laporan uji coba/hasil formatif. Pada penelitian ini, tahap *implementation* dan *evaluation* hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) saja dikarenakan pada penelitian ini hanya mencari validitas dari produk yang dikembangkan. Model penelitian pengembangan ADDIE disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan ADDIE

(Ismail et al., 2018)

Subjek pada penelitian pengembangan ini adalah 3 orang ahli, yang terdiri dari 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan 1 guru IV sebagai ahli praktisi serta 7 orang siswa kelas IV SD sebagai uji perseorangan dan 15 orang siswa kelas IV SD sebagai uji kelompok kecil. Pemilihan subjek uji coba untuk ahli dan praktisi didasarkan atas kompetensi dan keahlian sesuai bidangnya masing-masing dengan kualifikasi keahlian minimal pada tingkat S1 dan pemilihan siswa disesuaikan dengan jenjang yang menjadi sasaran pembuatan media. Ahli media terdiri dari 1 orang dosen yang berkompeten dalam bidang media atau desain, ahli materi terdiri dari 1 orang dosen yang ahli dalam bidang materi IPS, praktisi terdiri dari 1 orang guru yang sudah memiliki pengalaman mengajar di Sekolah Dasar, dan 22 orang siswa yang sedang menempuh jenjang pendidikan di kelas IV Sekolah Dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah metode kuesioner. Metode ini dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden (Agung, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu kuisisioner. Setelah instrumen disusun, selanjutnya dilakukan pengujian validitas isi dari instrumen yang digunakan. Validitas isi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan kisi-kisi instrumen media dan materi pembelajaran. Validitas isi dapat dilihat dari kisi-kisi instrumen media dan materi pembelajaran yaitu dengan cara mengkaji butir-butir instrumen tersebut. Untuk menguji validitas isi instrumen adalah melalui penilaian pakar (*judges*) atau panel pakar dalam bidangnya. Uji validitas isi dilaksanakan menggunakan rumus Gregory. Setelah dilaksanakan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory, diperoleh nilai validitas isi yang mencerminkan keseluruhan butir instrumen. Untuk mengklasifikasikan kategori koefisien validitas isi, dilihat berdasarkan kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1. Koefisien Validasi Isi

Koefisien	Validitas
0,80–1,00	Validitas isi sangat tinggi
0,60–0,79	Validitas isi tinggi
0,40–0,59	Validitas isi sedang
0,20–0,39	Validitas isi rendah
0,00–0,19	Validitas isi sangat rendah

(Sutama & Suranata, 2014)

Metode dan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah teknik analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif (Agung, 2014). Metode analisis statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran hasil review ahli, terhadap media dan materi pembelajaran yang dikembangkan melalui pemberian lembar penilaian media dan materi pembelajaran. Hasil review dari ahli media dan materi pembelajaran IPS kemudian dianalisis dengan mengelompokkan data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran tersebut. Metode analisis statistik kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata skor dari masing-masing ahli pembelajaran terkait media yang dikembangkan (Agung, 2014). Metode analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang didapatkan melalui pemberian lembar penilaian media dan materi pembelajaran kepada guru dan dosen sebagai ahli media dan materi. Skor yang diperoleh dari masing-masing indikator penilaian kemudian dihitung rata-ratanya untuk mengetahui validitas media dan materi dengan menggunakan rumus *mean* (Agung, 2019). Kemudian mengubah skor rata-rata yang berupa data kuantitatif menjadi kualitatif. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif dengan acuan rumus konversi skor ke nilai pada skala lima pada Tabel 2.

Tabel 2. Konversi Skor Skala Lima

Rentang Skor	Klasifikasi/Predikat
$4,01 < X \leq 5$	Sangat Baik
$3,33 < X \leq 4,01$	Baik
$2,66 < X \leq 3,33$	Cukup
$1,99 < X \leq 2,66$	Tidak Baik
$0,99 < X \leq 1,99$	Sangat Tidak Baik

(Kharisma & Asman, 2018)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa media video pembelajaran berbasis *videoscibe* untuk siswa sekolah dasar kelas IV SD. Media media video pembelajaran berbasis *videoscibe* diujicobakan kepada 3 orang ahli, yang terdiri dari 1 dosen ahli materi, 1 dosen ahli media dan 1 guru IV sebagai ahli praktisi serta 7 orang siswa kelas IV SD sebagai uji perseorangan dan 15 orang siswa kelas IV SD sebagai uji kelompok kecil untuk membuktikan kelayakan produk dari segi validitasnya. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Tahap analisis (*analyse*) dilaksanakan dengan empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis kebutuhan karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis media. Pada analisis kebutuhan diketahui bahwa materi muatan IPS pada buku siswa masih tergolong sempit. Selain itu, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media video *videoscibe* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial topik sumber daya alam. Pada tahap analisis karakteristik siswa diketahui bahwa siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa hendaknya belajar menggunakan benda-benda yang bersifat konkret. Karena dengan menggunakan benda-benda konkret dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga, cocok dilakukan pengembangan media *videoscibe*. Pada tahap analisis media dilakukan dengan mengumpulkan informasi tentang kriteria media yang baik, sehingga dapat dijadikan sebagai referensi. Pada tahap analisis kurikulum diketahui bahwa materi yang termuat di buku peserta didik, terutama pada topik sumber daya alam masih sempit. Berikut hasil analisis kurikulum pada penelitian ini tersaji pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Analisis Kurikulum

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
Menunjukkan jenis dan persebaran sumber daya alam serta pemanfaatannya untuk kegiatan ekonomi di lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan sumber daya alam 2. Menjelaskan sumber daya alam yang dapat diperbarui 3. Menjelaskan sumber daya alam yang tidak dapat diperbarui 4. Mengidentifikasi persebaran sumber daya alam di Indonesia

(Sulhan, 2020)

Tahap perancangan (*design*) merupakan tahapan kedua yang dilakukan dalam penelitian ini dengan tujuan merancang produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dimulai dengan melakukan penentuan materi yang akan dimuat berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator, adapun cakupan materi yang akan dimuat yaitu sumber daya alam, sumber daya alam dapat diperbarui, sumber daya alam tidak dapat diperbarui, dan persebaran sumber daya alam di Indonesia. Setelah menentukan materi berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi, selanjutnya dilakukan mendesain isi dari *videoscibe* tersebut dengan *storyboard*. Tujuannya adalah untuk mempermudah memahami alur materi yang akan dijelaskan dalam *videoscibe* yang akan dikembangkan. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan RPP bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran pada peserta didik dengan menggunakan media *videoscibe*. Langkah-langkah pembelajaran akan tersusun secara sistematis. Pada tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penilaian media yang akan digunakan. Setelah instrumen selesai disusun kemudian dibimbimbing dengan dosen pembimbing. Instrumen yang telah dibimbimbing dengan dosen pembimbing kemudian diuji validitas isinya. Validitas isi digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan kisi-kisi instrumen media dan materi pembelajaran. Validitas isi dapat dilihat dari kisi-kisi instrumen media dan materi pembelajaran yaitu dengan cara mengkaji butir-butir instrumen tersebut. Untuk menguji validitas isi instrumen adalah melalui penilaian pakar (*judges*) atau panel pakar dalam bidangnya. Uji validitas isi dilaksanakan menggunakan rumus *Gregory*. Setelah dilaksanakan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus *Gregory*, diperoleh nilai validitas isi yang mencerminkan keseluruhan butir instrumen. Hasil validitas instrumen media, materi, dan desain berada pada rentangan 0,80-1,00. Berdasarkan hal tersebut, maka instrumen media penilaian media pembelajaran dinyatakan valid dengan tingkat validitas isi sangat tinggi. Adapun perencanaan media pembelajaran *videoscibe* disajikan pada [Gambar 2](#), [Gambar 3](#), [Gambar 4](#), dan [Gambar 5](#).

NO	KETERANGAN	AUDIO	VISUAL
1	Opening	<p>Presenter: Om Swastyastu. halo anak-anak, kali ini bersama dengan bapak I Made Agus Adi Pranata, dan kali ini bapak akan membahas materi tentang sumber energi dalam kehidupan sehari-hari kelas IV Sekolah Dasar. Sebelumnya apakah anak-anak tahu apa itu energi? Yuk langsung saja. Energi adalah kemampuan untuk melakukan suatu usaha atau kerja. Energi disebut juga tenaga. Jadi, makin banyak kerja yang kita lakukan, maka makin banyak juga tenaga yang kita dapat keluarkan.</p> <p>Musik Background</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan Om Swastyastu dan salam pembuka 2. Tulisan pengertian sumber energi dan penjelasannya 3. Gambar animasi

Gambar 2. Rancangan pembuka

3	Energi Angin	<p>Selanjutnya ada energi angin. Angin adalah udara yang bergerak. Angin terjadi karena adanya perbedaan tekanan udara. Udara bergerak dari daerah yang bertekanan tinggi ke daerah yang bertekanan rendah. Atau, dari daerah bersuhu lebih rendah ke daerah bersuhu lebih tinggi. Energi angin dapat diperoleh secara gratis dan tidak menimbulkan polusi. Angin juga salah satu sumber energi alternatif yang murah dan tidak mengakibatkan polusi yang berbahaya. Nah anak-anak apakah tau manfaat energi angin dalam kehidupan sehari-hari? Langsung saja. <u>Penggunaan energi angin dapat dipakai</u></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan pengertian energi angin 2. Gambar animasi proses terjadinya angin 3. Tulisan manfaat dan penjelasan energi angin 4. Gambar kincir angin
---	--------------	---	---

Gambar 3. Rancangan isi

		digunakan untuk memasak dan memanaskan air. Musik <i>background</i>	
7	Closing	Nah anak-anak sekian dulu penjelasan dari bapak dalam video pembelajaran ini mengenai sumber energi yang ada di bumi dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Sampai jumpa pada video selanjutnya ya anak-anak. Terimakasih Musik <i>background</i>	1. Tulisan salam penutup 2. Gambar animasi

Gambar 3. Rancangan isi

		Presenter: Nah, Sebelum ke pembahasan, tahukah anak-anak sumber energi yang paling terbesar ada di muka bumi ini adalah matahari. Matahari merupakan sumber energi terbesar bagi bumi yang berupa energi panas dan energi cahaya. Energi panas matahari dapat digunakan secara langsung, misalnya untuk mengeringkan pakaian, menerangi bumi pada siang	1. Gambar matahari 2. Tulisan pengertian matahari dan penjelasannya 3. Tulisan manfaat energi matahari dan penjelasannya 4. Gambar sedang mengeringkan pakaian 5. Gambar bumi dan matahari
2	Energi Matahari		

Gambar 5. Rancangan penutup

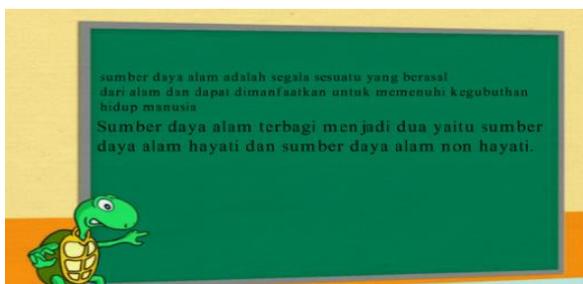
Tahap pengembangan (*development*) yang merupakan tahapan produk yang sebelumnya dirancang kemudian dibuat menjadi produk yang sesungguhnya. Bahan-bahan atau materi yang digunakan didapatkan dari buku ajar ilmu pengetahuan sosial kelas IV dan buku-buku lainnya yang relevan. Media videoscibe yang dibuat terdiri dari 5 *scene*, yaitu *opening*, pembuka, materi pembelajaran, kesimpulan dan contoh soal, dan latihan soal. Hasil pengembangan pada penelitian ini tersaji pada Gambar 7, Gambar 8, Gambar 9 dan Gambar 10.



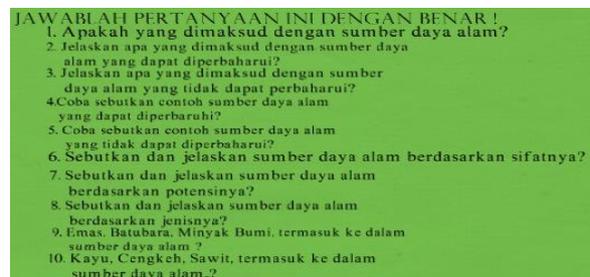
Gambar 4. Bagian awal videoscibe



Gambar 6. Bagian Judul materi videoscibe



Gambar 5. Bagian materi videoscibe



Gambar 7. Bagian akhir videoscibe

Setelah media *videoscibe* selesai dibuat, selanjutnya dilakukan pengujian oleh ahli yang bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dari produk yang telah dikembangkan. Uji validitas dilakukan oleh para ahli. Ahli-ahli tersebut meliputi satu orang ahli media, satu orang ahli materi, satu orang praktisi atau guru, tujuh orang siswa sebagai uji perorangan, dan lima belas orang siswa sebagai uji kelompok kecil. Adapun hasil peniain produktersaaji pada Tabel 4.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Media Videoscibe

No	Subjek Uji Coba	Validasi
1	Uji Ahli Media Pembelajaran	4,16
2	Uji Ahli Materi	4,86
3	Uji Praktisi	4,6
4	Uji Perseorangan	4,78
5	Uji Kelompok Kecil	4,80

Tahap implementasi merupakan tahapan yang dilaksanakan setelah media dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pelajaran. Pada tahap implementasi, media diimplementasikan di sekolah sasaran untuk menerapkan efektivitas dari media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, tahap implementasi tidak dilaksanakan dikarenakan tujuan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada validitas media yang dikembangkan. Tahap evaluasi, dilaksanakan untuk mengevaluasi dari seluruh tahapan yang telah dilaksanakan. Dikarenakan penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (*development*) sehingga evaluasi dilaksanakan berdasarkan hasil pengembangan sampai dengan tahap pengembangan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dalam proses pembelajaran masih kurang memanfaatkan dengan baik media pembelajaran. Hal itu diakibatkan keterbatasan guru dalam merancang media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran tersebut. Kelayakan media pembelajaran *videoscibe* dapat dilihat dari beberapa aspek. Aspek yang pertama yaitu dari aspek kebutuhan. Pada pengembangan media *videoscibe* dikembangkan dengan dengan permasalahan kurangnya penggunaan media pembelajaran dan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi yang bersifat abstrak dan mampu meningkatkan hasil maupun prestasi belajar siswa (Ekayani, 2017; L. Novita et al., 2019). Hal tersebut sejalan dengan teori Piaget yang menyebutkan bahwa anak sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit (AD, 2018; Bujuri, 2018). Anak akan mengerti jika diajar dengan benda kongkrit atau nyata. siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional kongkrit (Hardani & Akmal, 2017; Maryani & Sumiar, 2018). Siswa yang berada pada tahap operasional kongkrit sangat memerlukan adanya media pembelajaran untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran (Saputri et al., 2018; Sukmanasa et al., 2017). Media pembelajaran *videoscibe* dapat digunakan untuk meningkatkan minat siswa pada kegiatan pembelajaran. Kelayakan media pembelajaran *videoscibe* dapat dilihat dari aspek visual. Pada media pembelajaran *videoscibe* menampilkan visual dengan gambar animasi yang dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan media *videoscibe*. Dengan menampilkan animasi pada proses pembelajaran akan memberikan kesan menarik bagi siswa sehingga membuat dapat membuat pembelajaran yang aktif, kreatif, menyenangkan, dan efektif (L. Novita et al., 2019; Panjaitan et al., 2020). Media pembelajaran juga dirancang dengan bahan gambar animasi, teks, dan suara yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan menambahkan animasi-animasi tersebut akan dapat membuat siswa memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran (Delil, 2017; Sumarni et al., 2020). Kelayakan media pembelajaran *videoscibe* juga dilihat dari aspek audio. Pada pengembangan media pembelajaran *videoscibe* yang dilakukan, media pembelajaran *videoscibe* dikembangkan dengan menambahkan musik. Penambahan musik bertujuan untuk menambah kesan relaksasi siswa sehingga dapat memfokuskan siswa dalam pembelajaran (Febriyona et al., 2019; Oktawirawan, 2020). Media pembelajaran *videoscibe* yang dikembangkan juga menambahkan penjelasan langsung dari guru berupa suara sehingga dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswa pada pembelajaran sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) pada pembelajaran tersebut (Rumidjan et al., 2017; Supriyono, 2018). Media pembelajaran *videoscibe* dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPS dengan materi sumber daya alam untuk kelas IV sekolah dasar.

Temuan ini diperkuat penelitian sebelumnya menyatakan pengembangan media *videoscibe* yang dilakukan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam (Ahmad Fadillah & Bilda, 2019; Pratiwi et al., 2019). Media *videoscibe* dapat membuat peserta didik termotivasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hasan & Baroroh, 2019). Media *videoscibe* yang dikembangkan mendapatkan respon yang sangat tinggi dari siswa sehingga dapat siswa merasa tertarik mengikuti pembelajaran dengan media *videoscibe* (Munawar & Suryadi, 2019). Berdasarkan hasil yang telah diperoleh dan dengan membandingkan dengan hasil penelitian lainnya yang relevan, maka media pembelajaran *videoscibe* dapat menjadi solusi atas permasalahan kurangnya penggunaan media yang diakibatkan guru yang merasa kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran *videoscibe* yang dikembangkan memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan dari pengembangan media pembelajaran *videoscibe* yang dikembangkan adalah dengan media video dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa karena pembelajaran lebih menarik dan siswa mendapat pengalaman belajar baru (Fuadati & Wilujeng, 2019; Haryanti et al., 2020). Selain itu, siswa dapat belajar secara mandiri dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari karena dapat dikaitkan dengan kehidupan nyata dan siswa juga dapat mempelajari medianya di luar sekolah (Herawati et al., 2019; Jundu et al., 2020). Implikasi dari penelitian pengembangan ini yaitu siswa bisa menggunakan media *videoscibe* ini dalam membantu dan memudahkan dalam memahami materi terutama topik sumber

daya alam dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Guru menjadi terbantu dalam membelajarkan materi kepada siswa khususnya topik sumber daya alam serta memecahkan permasalahan yang dialami oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring sehingga tidak menjadikan siswa bosan dalam pembelajaran daring. Sekolah diharapkan menjadikan salah satu opsi dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga diharapkan untuk ada penelitian yang relevan yang dapat mengembangkan media *videoscibe* dengan cakupan materi yang lebih luas. Adanya penelitian ini dapat dipergunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang relevan.

4. SIMPULAN

Media pembelajaran *videoscibe* dengan materi sumber daya alam untuk kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran *videoscibe* telah dinyatakan valid berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media, ahli materi, praktisi atau guru, dan siswa sebagai perseorangan dan kelompok kecil. Berdasarkan hal tersebut maka media pembelajaran *videoscibe* dapat dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya pada muan pembelajaran IPS materi sumber daya alam untuk kelas IV sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- AD, Y. (2018). Konsep Perkembangan Kognitif Perspektif Al-Ghazali dan Jean Piaget. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 97. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3501>.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2019). *Statistik Dasar untuk Pendidikan*. Deepublish.
- Ahmad Fadillah, & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Al-Rahmi, W. M., Alias, N., Othman, M. S., Marin, V. I., & Tur, G. (2018). A Model of Factors Affecting Learning Performance through the Use of Social Media in Malaysian Higher Education. *Computers and Education*, 121, 59–72. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.010>.
- Amin, M. (2017). Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Kejujuran pada Lembaga Pendidikan. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(1), 105. <https://doi.org/10.29240/jsmp.v1i1.222>.
- Ayvaz Tunc, O. (2017). Material Development Based on Digital Storytelling Activities and Assessment of Students' Views. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 6(1), 54. <https://doi.org/10.11591/ijere.v6i1.6347>.
- Badariah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(5), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/46744>.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Chotimah, S., Bernard, M., & Wulandari, S. M. (2018). Contextual Approach Using VBA Learning Media to Improve Students' Mathematical Displacement and Disposition Ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 948(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/948/1/012025>.
- Delil, S. (2017). The Impact of Infographic Animation Videos on Data Visualization. *International Journal of Social Sciences and Education Research*, 3(4), 1178–1183. <https://doi.org/10.24289/ijsser.312933>.
- Desriana, D., Amsal, A., & Husita, D. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan dengan Media Internet dalam Pembelajaran Asam Basa di MAN Indrapuri. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 2(1), 50–55. <https://doi.org/10.24815/jipi.v2i1.10729>.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>.
- Ekayani, P. (2017). (2017). Pentingnya Penggunaan Media. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
- Farhani, D. (2019). Manajemen Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Kokurikuler Keagamaan. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 4(2), 209–220. <https://doi.org/10.15575/isema.v4i2.5619>.
- Febriyona, C., Supartini, T., & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran dengan Media Lagu untuk

- Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123. <https://doi.org/10.25278/jj71.v17i1.326>.
- Fuadati, M., & Wilujeng, I. (2019). Web-Lembar Kerja Peserta Didik IPA Terintegrasi Potensi Lokal Pabrik Gula untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 98–108. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.24543>.
- Hamidah, L., Siregar, S., & Nuraini, N. (2019). Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam Menurut Buya Hamka. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 135. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v8i2.2668>.
- Hardani, A. T. A., & Akmal, A. (2017). Penerapan Metode Snowball Throwing Berbantuan Media Kongkret untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 233–245. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.37>.
- Haryanti, N., Wilujeng, I., & Sundari, S. (2020). Problem Based Learning Instruction Assisted by E-Book to Improve Mathematical Representation Ability and Curiosity Attitudes on Optical Devices. *Journal of Physics: Conference Series*, 1440(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1440/1/012045>.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab melalui Aplikasi Videoscribe dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 9(2). <https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738>.
- Hera, R. (2017). Studi Kasus Permasalahan dalam Proses Pembelajaran Konsep Genetika di SMA Negeri 2 Seulimum Kabupaten Aceh Besar. *Genta Mulia*, 8(1), 53–63. <https://www.ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/129>.
- Herawati, R., Sulisworo, D., & Fayanto, S. (2019). The Development of Learning Videos on PowToon-based Work and Energy Topics to Support Flipped Classroom Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 9(4), 51–58. <https://doi.org/10.9790/1959-0904015158>.
- Hermawan, M. A. (2021). Analisis Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Berpendekatan STEM Materi Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 12(2), 138–142. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v12i2.8067>.
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS Berbasis RME dengan Pendekatan Problem Solving untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20>.
- Irawati, E., & Susetyo, W. (2017). Implementasi Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Blitar. *Jurnal Supremasi*, 7(1), 3. <https://doi.org/10.35457/supremasi.v7i1.374>.
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., Hamzah, N., & Harun, H. (2018). Development of Massive Open Online Course (MOOC) Based on Addie Model for Catering Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 184. <https://doi.org/10.21831/jpv.v8i2.19828>.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064 – 1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kharisma, J. Y., & Asman, A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi pada Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Prestasi Belajar Matematika. *Indonesian Journal of Mathematics Education*, 1(1), 34. <https://doi.org/10.31002/ijome.v1i1.926>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Lesmana, D. (2018). Kandungan Nilai dalam Tujuan Pendidikan Nasional (Core Ethical Values). *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 17(1), 211–126. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v17i1.8103>.
- Maryani, I., & Sumiar, Z. (2018). Developing Science Monopoly on the Force Learning Material for Elementary School Students. *Jurnal Prima Edukasia*, 6(1), 11–20. <https://doi.org/10.21831/jpe.v6i1.16084>.
- Maulah, S., A. F. N., & Ummah, N. R. (2020). Persepsi Mahasiswa Biologi terhadap Perkuliahan Daring sebagai Sarana Pembelajaran selama Pandemi Covid-19. *ALVEOLI : Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(2), 49–61. <https://doi.org/10.35719/alveoli.v1i2.6>.

- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>.
- Mudasih, I., & Subroto, W. T. (2019). Comparison of Student Learning Outcomes through Video Learning Media with Powerpoint. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 183–189. <https://doi.org/10.24331/ijere.517997>.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018 / 2019 di SMA Negeri 3 Salatiga Pendidikan merupakan Komponen Kepribadian yang Lebih Baik. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174–184. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i2.36436>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103>.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Sistem Komputer di SMK. *JURNAL INFORMATIKA*, 8(1), 36–44. <https://doi.org/10.36987/informatika.v8i1.1532>.
- Oktavia, A., & Agustin, H. (2019). Umbul Card: A Traditional Game as Nutrition Education Media among Elementary School Students. *International Journal of Educational Research Review*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.24331/ijere.646821>.
- Oktawirawan, D. H. (2020). Faktor Pemicu Kecemasan Siswa dalam Melakukan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 20(2), 541. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.932>.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>.
- Pratiwi, E. D., Latifah, S., & Mustari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303–309. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4355>.
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono. (2019). Development of Video Media Based on Powtoon in Social Sciences. *International Journal of Educational Research Review*, 4(2), 198–205. <https://doi.org/10.24331/ijere.518054>.
- Putra, P. H. (2019). Tantangan Pendidikan Islam dalam Menghadapi Society 5.0. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 19(02), 99–110. <https://doi.org/10.32939/islamika.v19i02.458>.
- Putri, L. G. R. A., Japa, I. G. N., & Riastini, P. N. (2021). Media Pembelajaran Videoscribe-HOTS Bermuatan IPA pada Topik Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu Undiksha*, 26(3), 451–460. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.38830>.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54.
- Rahmatika, D. F., & Ratnasari, N. (2018). Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 385–393. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>.
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419>.
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Grafis dan Media Papan untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um050v1i1p%25p>.
- Saputri, D. Y., Rukayah, & Indriayu, M. (2018). Need Assessment of Interactive Multimedia Based on Game in Elementary School: A Challenge into Learning in 21st Century. *International Journal of Educational Research Review*, 3(3), 1–8. <https://doi.org/10.24331/ijere.411329>.
- Sugiarto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. (2019). Faktor Kedisiplinan Belajar pada Siswa Kelas X SMK Larendra Brebes. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 232. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171–185. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>.
- Sulhan, S. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar IPS “Keragaman Sosial, Budaya, Ekonomi, Etnis dan Agama.” *Journal of Education Action Research*, 4(1), 52. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23661>.
- Sumarni, R. A., Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., Sulisworo, D., & Toifur, M. (2020). The Development of Animation Videos Based Flipped Classroom Learning on Heat and Temperature Topics. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 3(3), 304–315. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v3i2.7017>.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262/3180>.
- Suratun, S., Irwandani, I., & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube: Pengembangan pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3), 271 – 282. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v1i3.3602>.
- Surya, Y. F. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Pendidikan Karakter Abad 21 pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 52–61. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.31>.
- Sutama, & Suranata. (2014). Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 2(1).
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 187–200. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/318>.
- Wahyuningsih, S. (2016). Inclusive Education for Persons with Disabilities: the Islamic Perspective. *QIJS (Qudus International Journal of Islamic Studies)*, 4(1), 1–18.
- Warju, Ariyanto, S. R., Soeryanto, Hidayatullah, R. S., & Nurtanto, M. (2020). Practical Learning Innovation: Real Condition Video-Based Direct Instruction Model in Vocational Education. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 79. <https://doi.org/10.26858/est.v6i1.12665>.
- Widiari, L. E. R., Margunayasa, I. G., & Astawan, I. G. (2021). Ecosystem Learning with Sparkol Videoscribe-Based Learning Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.34731>.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe dalam Pembelajaran Literasi Sains untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.17436>.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>.