

Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Videoscribe Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Pengelolaan Sumber Daya Alam Indonesia

Dicky A. Rahim¹, Sunarty S. Eraku², Nurdin Mohamad^{3*}

¹Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

*Email Koresponden: nurdinmohamad7724@gmail.com

Diterima: 22-11-2022

Disetujui: 23-12-2022

Publish: 31-12-2022

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran animasi Videoscribe untuk bahan ajar pengelolaan sumber daya alam. Videoscribe adalah alat yang sangat efektif untuk membuat konsep kompleks menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Metode survei adalah metode ADDIE. Model ADDIE merupakan desain model pembelajaran yang fleksibel yang dapat membantu siswa mengembangkan proses ilmiah, dan tempat penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Biluhu. Metode pengumpulan data adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dan penelitian ini menggunakan dua jenis datanya yaitu kuantitatif dan kualitatif. Media pembelajaran ini diuji secara eksklusif menggunakan angket dengan jumlah 26 siswa dari total 63 siswa kelas XI IPS. Data yang dikumpulkan berupa temuan dan saran revisi produk terhadap kualitas media pembelajaran. Hasil Validasi Ahli Materi 92% Skor Validasi Media yang Diberikan oleh Validator 1 atau Ahli Materi/Konten dengan Kategori Sangat Tervalidasi dan 79% Divalidasi oleh Validator II atau Ahli Desain Produk Validator III atau Ahli Bidang memberikan nilai valid sebesar 79% Dalam hal ini, seorang guru Geografi memberikan penilaian kategori sangat valid sebesar 100%. Rata-rata respon siswa terhadap media pembelajaran adalah 87%.

Kata kunci: ADDIE, Sumber Daya Alam, Videoscribe

Abstract This study aims to develop Videoscribe animated learning media for natural resource management teaching materials. Videoscribe is a very effective tool for making complex concepts more interesting and fun. The survey method is the ADDIE method. The ADDIE model is a flexible learning model design that can help students develop scientific processes, and where research is conducted at SMA Negeri 1 Biluhu. Data collection methods are observation, interviews, questionnaires, and documentation, and this study uses two types of data, namely quantitative and qualitative. This learning media was tested exclusively using a questionnaire with a total of 26 students out of a total of 63 students in class XI IPS. The data collected is in the form of findings and product revision suggestions on the quality of learning media. Material Expert Validation Results 92% Media Validation Score Given by Validator 1 or Material/Content Expert with Highly Validated Categories and 79% Validated by Validator II or Product Design Expert Validator III or Field Expert gives a valid score of 79% In this case, a the Geography teacher gives a very valid category rating of 100%. The average student response to learning media is 87%.

Keywords: ADDIE, Natural Resources, Videoscribe

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yaitu usaha sadar diri dilakukan keluarga, masyarakat, serta pemerintah, dengan melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, serta latihan, yang telah berlangsung di sekolah dan di luar sekolah sepanjang hayat, dalam mempersiapkan siswa dapat memainkan peran dalam berbagai lingkungan hidup dimasa yang akan datang. Pendidikan adalah perkara terpenting dalam kehidupan seseorang. Seseorang dapat dipandang dengan terhormat, memiliki karir yang lebih baik serta bertingkah dalam berdasarkan norma-norma yang telah berlaku.

Tujuan mendapatkan informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa, baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi efektif, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2013).

Proses pembelajaran dalam materi Pengelolaan Sumber Daya Alam ini sering dilakukan dengan metode menghafal dan ceramah. Hal ini akan sulit untuk diingat oleh siswa, apalagi jika dalam pembelajaran tidak meninggalkan kesan yang mendalam. Bacaan yang banyak akan lebih menarik untuk dibaca apabila tampilannya dibuat dengan unik, bagus dan menarik. Mengingat, KD (Kompetensi Dasar)

pada sebagian buku IPS SMA untuk mempelajari materi Pengelolaan Sumber Daya Alam hanya sekedar memahami pengertian pengelolaan sumber daya alam, KD tersebut sudah tuntutan kurikulum yang harus siswa pahami. (Nurjanah et al., 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sumber belajar bagi siswa. Guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan siswa dapat menerima media tersebut dengan baik sebagai sumber belajar (Oka, 2017). Motivasi siswa yang kurang dalam belajar, dapat disebabkan oleh kurangnya kreativitas guru dalam menyiapkan media pembelajaran (Kurnia & Nugroho, 2017). Hal ini akan memicu hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Rata-rata guru masih menggunakan ceramah saat menyampaikan pelajaran. Ada anggapan bahwa ceramah merupakan metode yang mudah untuk dilaksanakan. Padahal penggunaan metode ceramah tidak memaparkan siswa pada hal-hal yang konkrit.

Dengan kemampuan ini maka animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Animasi yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh - contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi : melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan (Henri, 2018).

Videoscribe adalah media penguasaan video yang hidup yang mencakup rangkaian gambar yang diatur menjadi satu video utuh. Dengan karakteristik yang unik, Videoscribe mampu memberikan pengetahuan tentang konten dengan menggabungkan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga para pelajar dapat menikmati pengetahuan tentang prosedur. Fungsi yang disediakan dengan menggunakan software ini sangat banyak sehingga Anda akhirnya mengenal media yang dapat disesuaikan dengan situasi yang diinginkan. selain penggunaan animasi, desain grafis dan gambar yang sesuai dengan kebutuhan Anda kemudian mengimpornya ke dalam perangkat lunak. Sejalan dengan pernyataan bahwa dalam menciptakan suatu ekosistem kegiatan pembinaan dan pengenalan yang efektif diperlukan perencanaan yang tepat atau pemberi kerja termasuk komponen-komponen memperoleh pengetahuan tentang media, dimana pemilihan media pengenalan tidak selalu mengacu pada kecanggihan media. Namun, pembelajaran media itu sendiri harus tetap mengutamakan keefektifan dan kinerja media pembelajaran sebagai perangkat dalam metode pembelajaran.

Pembelajaran yang tepat adalah penguasaan ini mampu menciptakan situasi atau suasana yang mendukung kegiatan pembelajaran dan mampu memfasilitasi siswa dalam menggapai dan mengoptimalkan keinginan untuk itu selama penguasaan geografi diharapkan guru mampu menjadi fasilitator dalam menyampaikan statistika untuk diberikan kepada siswa secara maksimal. Membentuk suasana belajar yang menyenangkan juga merupakan salah satu cara untuk menuai penguasaan yang sempurna dan signifikan. Kehadiran media, khususnya media audio visual dalam kegiatan penguasaan akan membantu menumbuhkan kegembiraan awal siswa yang diharapkan dapat merangsang minat tambahan terhadap materi yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan bahwa penguasaan media merupakan salah satu faktor penting dalam membantu keberhasilan, khususnya media berbentuk film dokumenter yang dapat menumbuhkan pengalaman kemanusiaan (kesadaran sejarah bagi mahasiswa). (Silmi & Rachmadyanti, 2018).

Hasil observasi dan wawancara, guru geografi masih jarang menggunakan media, terutama video. Sedangkan pada siswa diperoleh keterangan bahwa mereka mengatakan belajar di dalam kelas, guru geografi masih jarang menggunakan media dalam kegiatan mengajarnya. Selain itu, hasil belajar siswa yang terlihat masih rendah, dimana hal ini di buktikan pada hasil nilai ujian tengah semester (UTS) geografi semester genap tahun pelajaran 2021/2022 yang nilainya masih di bawah KKM, dimana nilai rata-rata nya adalah 66,5 sedangkan nilai KKM di SMA Negeri 1 Biluhu adalah 70.

Penelitian ini juga pernah dilakukan oleh (Bouato, 2020), dengan judul pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe yang diintegrasikan dengan wondershare filmora pada mata pelajaran geografi materi mitigasi bencana alam, deskripsi penelitian penelitian ini bertujuan untuk

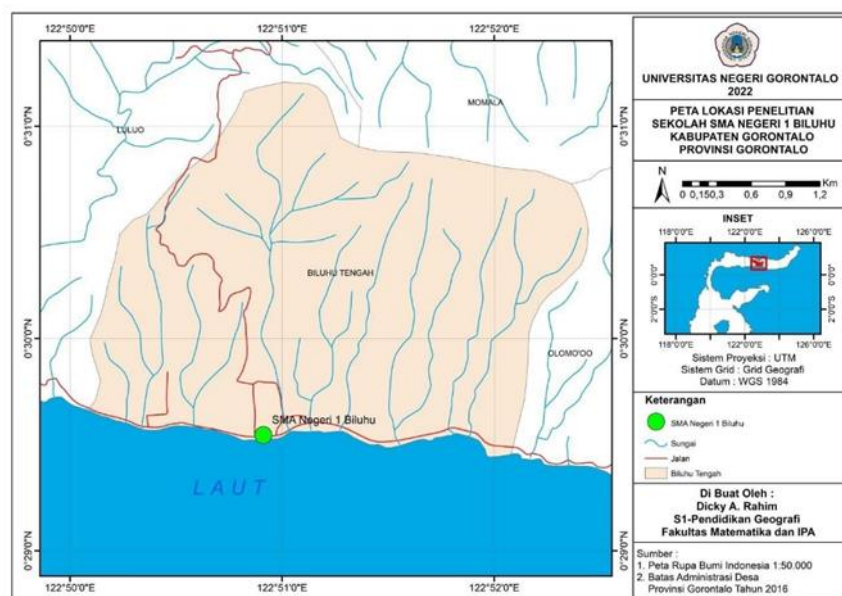
mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe yang diintegrasikan dengan wondershare filmora pada materi mitigasi bencana alam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE. Model ADDIE ini memiliki lima tahapan, yaitu Analisis (Analysis), perencanaan (Design), pengembangan (Development or Production), implementasi (Implementation or Delivery), dan evaluasi (Evaluation). Model ADDIE adalah desain/model pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan proses sains, bersifat kooperatif, fleksibel, menyesuaikan dengan lingkungan belajar yang berorientasi pada struktur implementasi.

2.1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian uji coba produk yang dikembangkan adalah Sma Negeri 1 Biluhu yang terletak di JL. Buke Panai, Desa Biluhu Tengah. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 26 yaitu laki – laki 15 dan perempuan 11.



Gambar 1. Peta lokasi Penelitian

2.2. Jenis Penelitian

Kajian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R and D) dari Borg & Gall. (Sugiyono, 2015) mengemukakan bahwa research and improvement merupakan metode kajian yang digunakan untuk membuat barang dagangan tertentu dengan cara mencoba kelayakan produk. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengembangkan sebuah produk berupa media video animasi pembelajaran Videoscribe pada materi penguasaan bahan jamu Indonesia yang bermanfaat bagi siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Biluhu.

2.3. Prosedur Pengembangan

Tahapan atau langkah-langkah penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang hendak ditempuh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1) Tahapan Pengumpulan Data

Tujuan tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi untuk mengetahui kendala dan kebutuhan pembelajaran di lapangan. Melalui observasi dan studi literatur.

a. Observasi

Pengamatan telah dilakukan untuk melihat masalah dan kebutuhan di daerah ini. Observasi dilakukan dengan cara mempelajari karakteristik siswa, mempelajari kurikulum yang dilaksanakan di fakultas, membaca materi, dan merumuskan tujuan memperoleh pengetahuan.

b. Studi Literature

Studi literatur dilakukan untuk mengetahui konsep yang sesuai dengan media pembelajaran yang baik untuk maju. serta studi literatur tentang zat-zat pengelolaan sumber daya alam yang bermanfaat. Tahapan Perancangan

2) Tahap Perancangan

Tujuan tahapan ini adalah buat merancang perangkat media pembelajaran geografi yang disesuaikan dengan yang akan terjadi observasi dan studi literatur. Tujuan perancangan ini buat merancang suatu media pembelajaran yang bisa dipergunakan dalam pembelajaran geografi. Tahap desain ini mencakup:

a. Menyusun Materi

Menyusun Materi yg akan digunakan selama pengembangan produk Komposisi materi akan ditampilkan dalam video pembelajaran, materi pengelolaan asal daya alam indonesia yang dipilih lalu akan dimasukkan ke pada media yang akan dipergunakan.

b. Menyusun Istrumen Penelitian

Penyusunan Instrumen Penelitian ini meliputi angket validasi dari ahlimedia, ahli materi, guru geografi, dan angket respon siswa.

3) Tahap Pengembangan Produk

Tujuan berasal penelitian ini dimulai dengan pengumpulan bahan, pengelolaan bahan, dan akhirnya produksi. Materi yg dikumpulkan berupa dokumen dan gambar pengurangan bencana menjadi konsep awal dan dokumen lainnya mirip audio buat melengkapi. setelah materi terkumpul, dilakukan editing memakai media pembelajaran animasi Videoscribe menjadi akibatnya tercipta materi pembelajaran diatas materi pengelolaan asal daya alam.

4) Tahap Validasi dan Uji Coba

- a. Validasi dilakukan oleh ahli media, materi, dan ahli pembelajaran.
- b. Revisi produk dari para ahli.
- c. Tahap penggunaan produk media pembelajaran
- d. Hasil akhir produk media pembelajaran animasi Videoscribe dengan materi pengelolaan sumber daya alam. Evaluasi

Implementasi merupakan langkah konkret buat menerapkan media pembelajaran yg telah kita buat. sesuai menggunakan sarannya, selanjutnya produk ini akan di ujicobakan pada SMA Negeri 1 Biluhu serta Sekolah Menengan Atas Negeri 1 Kabila. Pengujian dilakukan sang ahli media serta pakar materi, Bila validasi dari ahli terselesaikan maka langkah selanjutnya adalah pengujia sang respon siswa berupa uji coba.

Uji coba skala terbatas di lakukan di SMA negeri 1 biluhu dengan kelas XI IPS 1 jumlah peserta didik 21 peserta didik . yang akan terjadi uji coba ini berupa tanggapan siswa terhadap pengembangan media Videoscribe pada materi pengelolaan asal daya alam.

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba skala general dengan jumlah 26 siswa. pada tahap ini peneliti melakukan uji coba di SMA Negeri I Kabila kelas XI IPS 3.

5) Tahap Evaluasi

Pada tahap ini penilaian dilakukan buat melihat akibat yang didesain mulai dari kualitas sumber belajar yang didesain berdasarkan kriteria atau instrumen penilaian yang disiapkan. Keefektifan media pembelajaran ini bisa diukur asal penilaian responden antara remaja dan peserta didik menjadi uji coba dalam hal ini yakni penilaian berasal pakar materi yaitu Bapak Daud Yusuf S. Kom. M.Si, pakar media yakni Bapak Hendra, S.Si, S.Pd, M.Pd dan ahli pembelajaran ibu Wiske Bimulo S.Pd.

2.4. Teknik Analisis Data

Lembar validasi media pemanfaatan media akan diisi oleh validator. Penilaian terdiri dari 5 penilaian skor (Sukardi, 2009), yaitu:

Tabel 1. Skor Penilaian

Keterangan Nilai	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2

(Sumber: Sukardi, 2009)

Untuk menentukan presentase hasil data tersebut, maka digunakan rumus presentasi (Arikunto, 2003) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\% \tag{1}$$

Keterangan:

P = Presenrase

$\sum X$ = Jumlah Total Skor Jawaban Validator (Nilai Nyata)

$\sum x_1$ = Jumlah Total Skor Jawaban Tertinggi (Nilai Harapan)

100 = Bilangan Konstan

Hasil yang nantinya diperoleh dari perhitungan persentase, selanjutnya dipengaruhi tingkat kelayakan produk hasil pengembangan. pemberian tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi yg mempunyai kriteria dibawah ini:

Data respon peserta didik yang diperoleh melalui angket dianalisis persentase serta kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah pengembangan media belajar animasi Videoscribe dapat menumbuhkan motivasi belajar bagi peserta didik terkait menggunakan materi pengelolaan sumber daya alam Rumus yang digunakan buat menghitung persentase tiaprespon yaitu:

$$\text{Presentase respon siswa} = \frac{\text{Jumlah respon}}{\text{Siswa}} \times 100 \tag{2}$$

Respon siswa dikatakan positif jika 80% atau lebih siswa merespon dalam kategori positif untuk setiap aspek yang direspon.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Analisis

1) Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti siswa kurang memahami materi yang bersifat abstrak dalam buku cetak, sebagai akibatnya peserta didik akan lebih memilih buat memakai internet untuk mendapatkan info tambahan, oleh karena itu perlunya pengembangan media yang interaktif serta

efisien yang dapat memadukan materi baik yang ada pada buku ataupun yang terdapat pada internet, sehingga membentuk peserta didik dengan mudah memahami materi yang diajarkan.

2) Analisis Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sang peneliti terlihat bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan pengajar yaitu media pembelajaran berupa buku cetak, LKS serta power point, tapi materi yang dikemas pada power point kurang menarik hal ini terlihat asal kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru, oleh sebab itu perlunya pengembangan media yang efisien yang bisa mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. dibutuhkan dengan memakai pengembangan media video animasi pembelajaran Videoscribe dapat. menarik respon siswa serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi pembelajaran materi pengelolaan sumber daya alam, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

3) Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada SMA Negeri 1 Biluhu sudah menggunakan kurikulum 2013, pada silabus geografi kurikulum 2013 berbagi 4 Kompetensi Inti yakni (KI.1) Kompetensi Inti perilaku spiritual, (KI.2) Kompetensi Inti perilaku sosial, (KI.3) kompetensi Inti pengetahuan serta, (KI.4) kompetensi Inti keterampilan. Kompetensi Dasar (KD) pada mata pelajaran geografi secara umum dikategorikan menjadi empat arah yakni KD yang mengarah penguatan spiritual, sikap, pengetahuan dan keterampilan. pada kurikulum 2013 revisi terbaru materi pengelolaan sumber daya alam berada pada KD.

4) Analisis Materi

Pokok permasalahan dalam kajian ini adalah penguasaan sumber daya alam yang meliputi informasi tentang pengertian kekayaan alam, mengetahui sumber daya alam, menggambarkan kemampuan dan distribusi kekayaan alam, mengidentifikasi pengelolaan sumber daya alam yang bermanfaat.

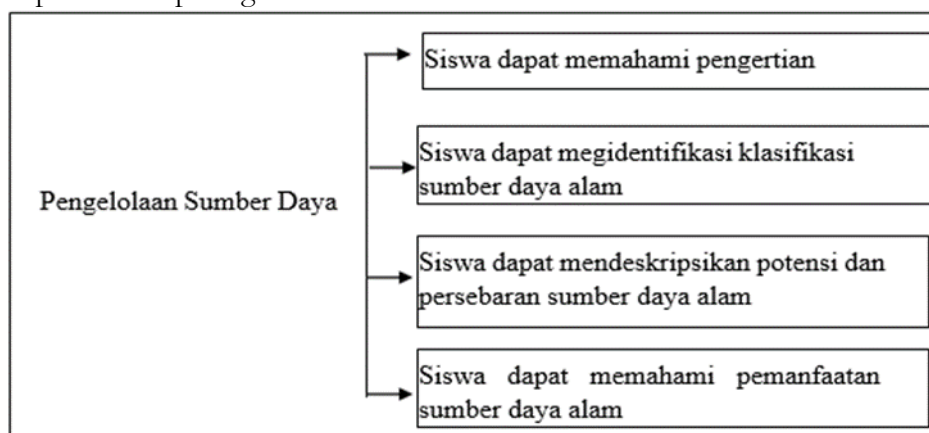
5) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Sasaran kajian dalam kajian ini adalah (1) mengetahui sarana sumber daya alam (2) mengetahui aset tumbuhan, (tiga) mendeskripsikan kemampuan dan distribusi sumber daya alam (empat) mengetahui pengendalian bantuan alam.

3.2. Tahap Perencanaan

1) Menganalisis Cakupan Materi Yang Di Gunakan

Pada pengembangan media pembelajaran ini . panyajian materi dalam bentuk video yang kini sudah memuat audio serta contoh gambar pada setiap materi yang di sajikan. Kerangka analisis materi pembelajaran dapat di lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Kerangka Analisis Pembelajaran

2) Storyboard

Storyboard memiliki posisi yang sangat vital dalam perkembangan media. Storyboard digunakan sebagai perangkat pada level tata letak media. Storyboard adalah urutan gambar bergambar yang dapat ditampilkan secara berurutan untuk tujuan visualisasi awal koleksi rekaman atau media.

3) Menentukan Alat Evaluasi

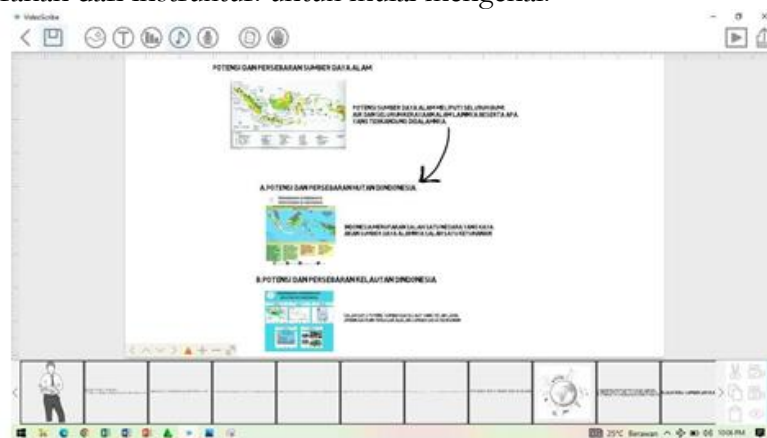
Evaluasi diberikan kepada siswa yang didalamnya memuat pertanyaan – pertanyaan pada beberapa tahapan dalam materi. Soal-soal yang diberikan adalah soal-soal esai yang menurut saya bisa digarap untuk soal-soal esai itu sendiri yang terdiri dari lima soal yang terangkum dalam media pengenalan animasi Videoscribe.

3.3. Tahap Pengembangan



Gambar 2. Tampilan Awal

Pada level ini siswa hanya mau memperhatikan pengarahan dari instruktur untuk mulai menimba ilmu karena pada media ini sub menu sudah tersedia mulai dari mempelajari materi yang dapat dibuka siswa kapan saja jika ada arahan dari instruktur. untuk mulai mengenal.



Gambar 3. Tampilan Materi

Materi yang terkandung dalam pembelajaran film sudah siap dengan contoh-contoh snapshot, konten tekstual dan audio yang mendukung konten materi terkait. Setelah siswa mendengarkan penjelasan dari media animasi Videoscribe, guru memberikan kesempatan kepada anak-anak kuliah untuk mengajak bertanya tentang materi yang dijelaskan.

3.4. Mplementasi

Videoscribe secara lincih menimba ilmu media tentang tatanan penguasaan sumber daya alam telah berkembang melalui berbagai tingkat validasi dan revisi sebagai salah satu syarat legal atau tidaknya suatu karya ilmiah. Media pengenalan videoscribe animasi materi pengelolaan sumber daya herbal yang sudah maju telah diujicobakan ke ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran.

- 1) Validasi ahli materi/isi oleh Bapak Daud Yusuf, S.Kom., M.Si
- 2) Validasi ahli media oleh Bapak Hendra, S.Si, S.Pd, M.Pd
- 3) Validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Wiske Bimulo S.Pd

Setelah media mastering ini direvisi, maka selesailah segmen cobaan penggunaan media bagi siswa kelas XI IPS 1 yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan para peserta terhadap animasi Videoscribe untuk mengenal media yang berkembang. Uji coba diselesaikan melalui pengenalan media kepada siswa yang dilakukan dengan bantuan peneliti sendiri. Setelah penggunaan media pengenalan ini siswa telah dibagikan angket untuk diisi sebagai evaluasi kelayakan media pembelajaran lanjutan.

3.5. Evaluasi

Videoscribe media pembelajaran animasi yang telah diteliti di kelas kemudian direvisi lagi jika ada saran atau masukan dari siswa. Hasil akhir pembelajaran dan perbaikan adalah animasi videoscribe untuk menambah pengetahuan produk media untuk pembelajaran geografi sekolah kelas XI berlebih.

Tabel 2. Hasil Validasi

Validasi Ahli Materi	92%
Validasi Ahli Media	79%
Validasi Ahli Pembelajaran	100%
Uji Coba Terbatas (SMA N 1 Biluhu)	87%
Uji Coba General (SMA N 1 Kabila)	94,92%

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa biaya validasi media yang diberikan oleh validator 1 atau dalam hal ini ahli materi dengan kategori yang benar-benar valid adalah 92%, validator II atau ahli media memberikan penilaian sebesar dengan 79%, sedangkan validator III adalah pelajaran Geografi yang memberikan penilaian sebesar 100%. Respon peserta didik rata-rata untuk mendapatkan pengetahuan tentang media adalah 87%. Dari evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran animasi Videoscribe layak digunakan dalam pembelajaran siswa SMA Negeri 1 Biluhu kelas XI IPS setiap pembelajaran online maupun pembelajaran dalam kelas terkait dengan materi Pengelolaan Sumber Daya Alam.

5. REFERENSI

- Abdul Wahid Zaini. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup dan Upaya Pelestariannya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Pandawangi Kabupaten Lumajang. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- 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>
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Bouato, Yunita. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Video Scribe yang di integrasikan dengan wondeshare filmora. *Jambura Geo Education Journal*.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan aplikasi sparkoll videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/gantang/article/view/1369>
- Henri. (2018). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. Ii, B. A. B., Teori, A. L., & Siswa, P. K. (2009). bab II kerangka teoretis dan hipotesis tindakan. 6–27. [http://eprints.ums.ac.id/67301/4/BAB II.pdf](http://eprints.ums.ac.id/67301/4/BAB%20II.pdf)
- Jannah, M., Harijanto, A., Yushardi, & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa Smk 1). *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 66. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140>
- Kurnia, E. D., & Nugroho, Y. E. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran aksara jawa bagi guru bahasa jawa sma di kabupaten Rembang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 101-112.

- 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. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 175.
- Nurjanah, F., Nazar, M., & Rusman. (2017). Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA di MAN Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(4), 230–236.
- 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>
- 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/ijsme.v2i3.4355>
- Purnama, P., Erlidawati, & Nazar, M. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016 / 2017. *Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(3), 256–263.
- SILMI, M., & RACHMADYANTI, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4), 254987.
- Gde Putu Arya Oka. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.