

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO BERBASIS APLIKASI SPARCOL VIDEOSCRIBE

PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Leni Marlina Br Tarigan¹, Robenhardt Tamba²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}

Universitas Negeri Medan^{1,2}

Email: lenitarigan27@gmail.com

Corresponding author:

Leni Marlina Br Tarigan

Universitas Negeri Medan

Email: lenitarigan27@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran video berbasis Sparcol Videoscribe pada materi magnet di kelas V SDN 106161 Laut Dendang. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru praktisi. Hasil validasi menunjukkan media memperoleh rata-rata skor kevalidan sebesar 92,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Uji praktikalitas oleh guru dan siswa juga menghasilkan skor rata-rata di atas 90% yang berarti “Sangat Praktis”. Untuk mengetahui efektivitas, digunakan analisis N-Gain berdasarkan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai dari 62 menjadi 90,4 dengan N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori “Tinggi (Sangat Efektif)”, sehingga media dinyatakan efektif meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, media video berbasis Sparcol Videoscribe ini terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Sparcol Videoscribe, Magnet, IPAS.

Abstract: This study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of a Sparcol Videoscribe-based instructional video on the topic of magnets for fifth-grade students at SDN 106161 Laut Dendang. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation was carried out by subject matter experts, media experts, and practicing teachers. The validation results showed that the media achieved an average validity score of 92.8%, categorized as “Highly Feasible.” The practicality tests conducted by teachers and students also yielded average scores above 90%, indicating that the media is “Highly Practical.” To assess effectiveness, an N-Gain analysis was performed based on the students’ average pretest and posttest scores. The results showed an increase from 62 to 90.4, with an N-Gain of 0.75, which falls into the “High (Highly effective)” category, indicating that the media is effective in improving students’ understanding. Thus, this Sparcol Videoscribe-based instructional video is proven to be valid, practical, and effective for use in primary school science learning.

Keywords: Instructional Media, Sparcol Videoscribe, Magnet, Science (IPAS).

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar mampu menyiapkan peserta didik yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga adaptif terhadap berbagai perubahan yang terjadi pada era digital dan masyarakat global. Penguatan kompetensi tersebut menjadi bagian penting dalam pembelajaran abad ke-21 yang menekankan penguasaan keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS), kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah secara efektif (UNESCO, 2021; OECD, 2023; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia, 2025). Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan di tingkat



dasar memegang peran vital sebagai pondasi awal dalam membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik.

Pada tingkat sekolah dasar, salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam memperkenalkan siswa pada konsep-konsep dasar sains sekaligus sosial adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS mengintegrasikan pemahaman tentang fenomena alam dengan kehidupan sosial sehingga peserta didik dapat melihat keterkaitan antara keduanya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada penguasaan konsep, tetapi juga pada pengembangan sikap ilmiah, keterampilan proses sains, kemampuan berpikir kritis, dan pemecahan masalah kontekstual. Dengan demikian, IPAS diharapkan dapat menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik serta meningkatkan kemampuan mereka dalam memahami dan menyelesaikan berbagai persoalan yang berkaitan dengan lingkungan sekitar (Mariana et al., 2023; Rahmawati & Suyanto, 2024; Sari et al., 2022).

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran IPAS di berbagai sekolah dasar, termasuk di SDN 106161 Laut Dendang, masih menghadapi sejumlah kendala. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, diketahui bahwa metode pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar IPAS masih cenderung konvensional, yakni dengan ceramah dan penjelasan satu arah. Buku teks menjadi sumber utama pembelajaran, sementara penggunaan media pembelajaran inovatif masih sangat terbatas. Hal ini menyebabkan siswa sering kali merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada topik-topik abstrak seperti magnet, menjadi kurang optimal. Banyak siswa hanya menghafal tanpa benar-benar memahami konsep, sehingga sulit bagi mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan nyata.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ajar secara lebih menarik. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media digital yang mengintegrasikan unsur teks, gambar, audio, animasi, dan video terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep, retensi informasi, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Aryani, 2025; Rahayu, 2024; Faisal, 2024). Arsyad (2016) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pemanfaatan media yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses maupun hasil belajar siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang kini mulai banyak digunakan adalah video animasi whiteboard berbasis aplikasi Sparcol VideoScribe. Sparcol VideoScribe merupakan perangkat lunak yang memungkinkan guru membuat video animasi dengan efek seolah-olah sedang menggambar langsung di papan tulis melalui perpaduan teks, gambar, suara, dan animasi.



Tampilan visual berupa tangan yang menggambar pada layar mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan fokus belajar, serta membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, aplikasi ini memiliki antarmuka yang sederhana sehingga guru tidak memerlukan kemampuan khusus di bidang desain grafis untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Monhartini et al., 2023; Panggabean et al., 2021; Sparkol, 2025). Penggunaan media video animasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi yang sulit divisualisasikan hanya dengan kata-kata, termasuk pada topik magnet.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan efektivitas penggunaan video berbasis Sparcol Videoscribe dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Safitri (2018) mengembangkan media pembelajaran aksara Lampung menggunakan Sparcol Videoscribe dan hasilnya media tersebut sangat layak serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Fadillah dan Bilda (2019) juga berhasil mengembangkan video pembelajaran matematika berbasis Videoscribe dengan hasil validasi dan praktikalitas yang tinggi, serta memperoleh tanggapan positif dari siswa yang merasa lebih antusias dan mudah memahami materi. Temuan-temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa penggunaan media video animasi dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran.

Berangkat dari temuan-temuan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi Sparcol Videoscribe pada materi magnet di kelas V SDN 106161 Laut Dendang. Materi magnet dipilih karena termasuk dalam capaian pembelajaran IPAS fase C pada Kurikulum Merdeka, yang menuntut pemahaman siswa tentang sifat-sifat magnet, jenis-jenis magnet, serta penerapan magnet dalam kehidupan sehari-hari. Konsep magnet sering kali dianggap abstrak oleh siswa, padahal memiliki banyak aplikasi praktis yang dapat ditemukan dalam lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep tersebut secara menarik sehingga mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan produk media pembelajaran saja, tetapi juga pada uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran di kelas. Tahap desain diarahkan untuk merancang alur cerita video yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan video menggunakan Sparcol Videoscribe yang kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi guru. Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media di kelas V SDN 106161 Laut Dendang, dilanjutkan dengan evaluasi melalui angket dan tes pretest-posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar.

Kontribusi penelitian ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi siswa, media ini dapat membantu mereka memahami materi magnet dengan cara yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Bagi guru, media ini dapat menjadi alternatif metode penyampaian materi yang lebih variatif sehingga proses pembelajaran tidak monoton. Sementara bagi pihak sekolah,



penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara umum dan menjadi salah satu upaya untuk mewujudkan program digitalisasi sekolah. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada materi maupun jenjang pendidikan yang berbeda.

Dengan demikian, penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran video berbasis Sparcol Videoscribe pada materi magnet ini menjadi penting untuk dilakukan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam inovasi pembelajaran IPAS di sekolah dasar yang selama ini cenderung monoton, sekaligus menjawab tantangan pendidikan di era digital yang semakin menuntut kreativitas dan adaptasi teknologi dalam proses belajar mengajar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) (Branch, 2009) untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi Sparcol Videoscribe pada materi magnet kelas V SDN 106161 Laut Dendang. Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara dengan guru IPAS. Ditemukan bahwa pembelajaran masih dominan ceramah dan buku teks tanpa media menarik, sehingga siswa kurang antusias. Diperlukan media berbasis teknologi yang lebih visual.

Tahap desain meliputi penyusunan storyboard, pemilihan materi sesuai Kurikulum Merdeka, serta penentuan ilustrasi yang menarik dengan bahasa sederhana dan durasi singkat, disesuaikan karakteristik siswa SD. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat video menggunakan Sparcol Videoscribe yang memadukan gambar, teks, dan narasi menjadi animasi whiteboard. Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru untuk memastikan isi, tampilan, kemudahan, serta manfaatnya, lalu direvisi sesuai masukan. Pada tahap implementasi, video diuji coba pada siswa kelas V. Pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, dilanjutkan dengan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa.

Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis data validasi, angket praktikalitas guru dan siswa, serta hasil pretest dan posttest. Validasi dan angket dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan dikonversi ke persentase kelayakan, sedangkan efektivitas dilihat dari peningkatan hasil belajar menggunakan rumus N-Gain. Instrumen penelitian mencakup lembar validasi ahli, angket praktikalitas, serta tes pretest-posttest. Validasi menilai kelayakan isi dan tampilan, angket mengukur kemudahan dan ketertarikan, sedangkan tes mengukur peningkatan hasil belajar.

Dengan pendekatan ini, diharapkan media video Sparcol Videoscribe yang dikembangkan valid, praktis, dan efektif sehingga dapat mendukung pembelajaran IPAS di kelas V SD secara optimal.

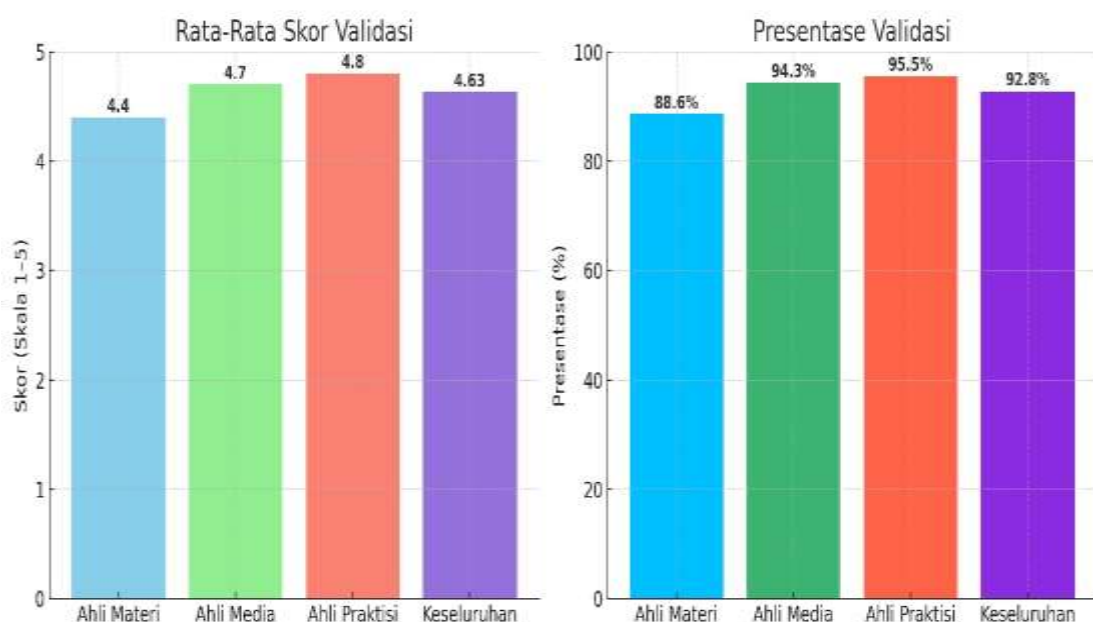
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video berbasis aplikasi Sparcol Videoscribe pada materi magnet untuk siswa kelas V SDN 106161 Laut Dendang dengan

menggunakan model ADDIE. Proses pengembangan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dan kesulitan memahami konsep abstrak. Guru menyambut baik inovasi media video untuk membantu visualisasi materi. Tahap desain menghasilkan storyboard yang memuat pengertian, sifat, jenis, dan penerapan magnet dalam video berdurasi 7-9 menit, disajikan dengan ilustrasi menarik, bahasa sederhana, serta narasi berintonasi sesuai karakter siswa SD. Tahap pengembangan memanfaatkan aplikasi Sparcol Videoscribe untuk memproduksi video animasi whiteboard. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru praktisi menunjukkan rata-rata kevalidan 92,8% dengan kategori “Sangat Layak”. Berikut tabel dan gambar grafik rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi, ahli media dan praktisi

Tabel 1.1 Rekapitulasi Validasi Media oleh ahli

No	Validator	Hasil Validasi			
		Rata-rata	Kategori	Presentase	Kategori
1	Materi	4,4	Sangat Baik	88,6%	Sangat Layak
2	Media	4,7	Sangat Baik	94,3%	Sangat Layak
3	Praktisi	4,8	Sangat Baik	95,5%	Sangat Layak
Jumlah		13,9		278,9%	
Rata-rata Keseluruhan		4,63	Sangat Baik	92,8%	Sangat Layak



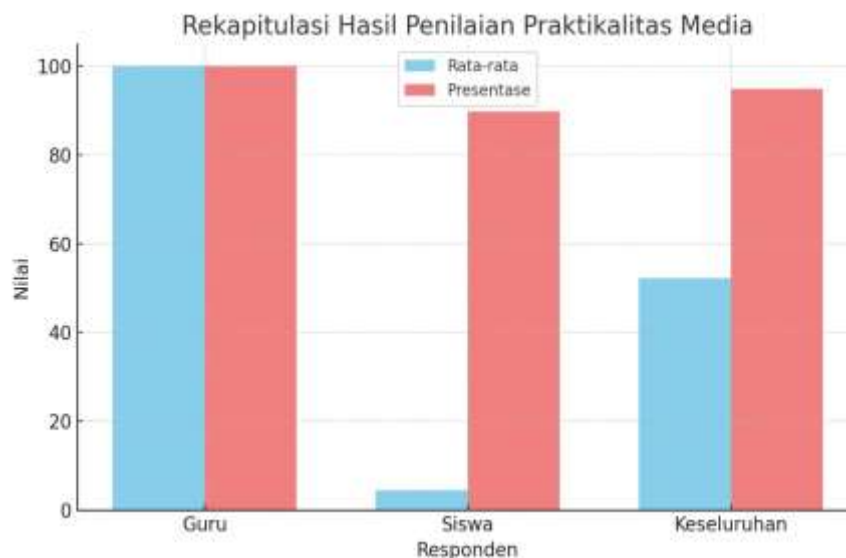
Gambar 1. 1 Grafik Rekapitulasi Hasil Validasi

Implementasi dilakukan melalui uji coba di kelas V. Hasil pretest menunjukkan pemahaman siswa masih rendah. Setelah pembelajaran dengan video, nilai posttest meningkat signifikan dengan N-Gain 0,75 kategori tinggi (sangat efektif). Berikut gambar grafik perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas Va yang menjadi subjek uji efektifitas media.

Praktikalitas media juga dinilai sangat baik dengan rata-rata penilaian guru 100 (100% sangat praktis) dan siswa 4,49 (89,97% sangat praktis), serta keseluruhan rata-rata 52,25 (94,87% sangat praktis). Siswa merasa lebih mudah memahami materi melalui gambar dan animasi. Berikut tabel dan gambar grafik rekapitulasi penilaian praktikalitas media.

Tabel 1.2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktikalitas Media

No	Responden	Hasil Penilaian			
		Uji Praktikalitas	Rata-rata	Kategori	Presentase
1	Guru		100	Sangat Baik	100%
2	Siswa		4,49	Sangat Baik	89,73%
	Jumlah		104,49		189,73%
	Rata-rata Keseluruhan		52,25	Sangat Baik	94,87%
					Sangat Layak



Gambar 4.1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Praktikalitas Media

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparcol VideoScribe* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi magnet di sekolah dasar. Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, bahasa, dan penyajian telah sesuai dengan karakteristik peserta didik



serta tujuan pembelajaran. Sementara itu, aspek kepraktisan tercermin dari kemudahan guru dalam mengoperasikan media dan kemudahan siswa dalam mengikuti alur pembelajaran. Efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan VideoScribe mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan animasi secara harmonis sehingga konsep-konsep abstrak, seperti sifat-sifat magnet, dapat divisualisasikan menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, narasi, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman konseptual serta mengurangi beban kognitif peserta didik (Mayer, 2021; Fiorella, 2022).

Keunggulan utama media yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada kemampuannya menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. Efek animasi tangan yang sedang menggambar (whiteboard animation) mampu memusatkan perhatian siswa pada setiap tahapan penyampaian materi sehingga meningkatkan fokus, motivasi belajar, serta retensi informasi. Selain itu, media ini mudah dikembangkan dan dimodifikasi oleh guru tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang kompleks, sehingga memiliki potensi untuk diterapkan secara luas pada berbagai materi pembelajaran. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Monhartini et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa media berbasis VideoScribe memiliki tingkat validitas dan kepraktisan yang sangat baik dalam pembelajaran sains. Penelitian Panggabean et al. (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan VideoScribe mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa karena penyampaian materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Hasil kajian sistematis yang dilakukan oleh Bond et al. (2024) turut memperkuat bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, dan kualitas pembelajaran apabila dirancang sesuai dengan karakteristik pengguna.

Meskipun demikian, media yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media sangat bergantung pada ketersediaan perangkat elektronik dan sumber listrik sehingga penggunaannya belum sepenuhnya optimal pada sekolah yang memiliki sarana teknologi terbatas. Kedua, VideoScribe lebih efektif digunakan untuk menyampaikan konsep konseptual dan visual, namun kurang memberikan pengalaman eksploratif secara langsung sebagaimana kegiatan praktikum pada pembelajaran IPAS. Ketiga, penelitian ini hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah responden yang relatif terbatas sehingga tingkat generalisasi hasil penelitian masih perlu diuji pada karakteristik sekolah dan peserta didik yang lebih beragam. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media VideoScribe yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis eksperimen, augmented reality, atau simulasi interaktif sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih komprehensif serta mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara lebih optimal.



Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini menunjukkan adanya penguatan terhadap temuan-temuan sebelumnya. Safitri (2018) dan Fadillah dan Bilda (2019) melaporkan bahwa penggunaan Sparcol VideoScribe mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian yang lebih mutakhir oleh Monhartini et al. (2023) memperlihatkan bahwa media VideoScribe tidak hanya efektif meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memenuhi aspek validitas dan kepraktisan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi yang berbeda karena mengembangkan dan menguji media VideoScribe secara khusus pada mata pelajaran IPAS materi magnet di sekolah dasar dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi efektivitas penggunaan VideoScribe sebagaimana penelitian terdahulu, tetapi juga memperluas bukti empiris mengenai relevansi media tersebut untuk mendukung pembelajaran IPAS yang berorientasi pada pengembangan pemahaman konseptual, keterampilan proses sains, dan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis aplikasi Sparcol Videoscribe yang dikembangkan pada materi magnet kelas V SDN 106161 Laut Dendang terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru praktisi menunjukkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 92,8% dalam kategori "Sangat Layak". Praktikalitas media juga dinilai sangat baik, dengan penilaian guru dan siswa yang menghasilkan rata-rata keseluruhan 52,25 atau persentase 94,87% dalam kategori "Sangat Praktis". Dari segi efektivitas, media ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, ditunjukkan oleh nilai N-Gain sebesar 0,75 yang termasuk kategori tinggi (sangat efektif). Selain membantu pemahaman konsep yang abstrak, penggunaan video ini juga terbukti meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Sehubungan dengan temuan penelitian ini, disarankan kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran video berbasis Sparcol Videoscribe sebagai alternatif penyampaian materi, khususnya pada konsep IPAS yang memerlukan visualisasi agar lebih mudah dipahami siswa. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penggunaan media berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media serupa pada materi atau jenjang yang berbeda, serta melakukan penelitian lanjutan dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk mengetahui dampak terhadap retensi dan pemahaman jangka panjang siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8(3), 178-183 <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, <https://doi.org/10.5281/zenodo.6379004>
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.



- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan video pembelajaran. *Pengembangan Video Pembelajaran*, 1-6.
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi* (1st ed.; I. Yuwono, ed.). Retrieved from <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>. Publikasi Buku Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.pdf
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN* Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pratama, A. D. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup pada kelas IV SD/MI* (Doctoral dissertation, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan).
- Ramadhaniati, R. T., Sunismi, S., & El Walida, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol (Videoscribe) Materi Limit Fungsi Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 16(1).
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN se-gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429-439.
- Safitri, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Shakina, A. (2020). *Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Sebagai Sumber Belajar Pada Materi Bentuk Molekul Kelas X IPA SMA* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian Pendekatan Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif.dan R& D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprianto, J. (2022). Implementasi Aset Ilustrasi pada Animasi Sebagai Media Komersil di Koff and Gold Studio.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113> 103.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2) 1-11.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (1st ed.). Jawa Timur: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.



- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023, August). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 6, pp. 587-594).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zakirman, Z., & Hidayati, H. (2017). Praktikalitas Media Video dan Animasi dalam Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 85-93.