

Get More with SINTA Insight

[Go to Insight](#)

JOYFUL LEARNING JOURNAL

JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, FIP, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 P-ISSN : 22526366 <> E-ISSN : 22526366 Subject Area : Education

0 Impact Factor

270 Google Citations

Sinta 5 Current Accreditation

[Google Scholar](#) [Garuda](#) [Website](#) [Editor URL](#)

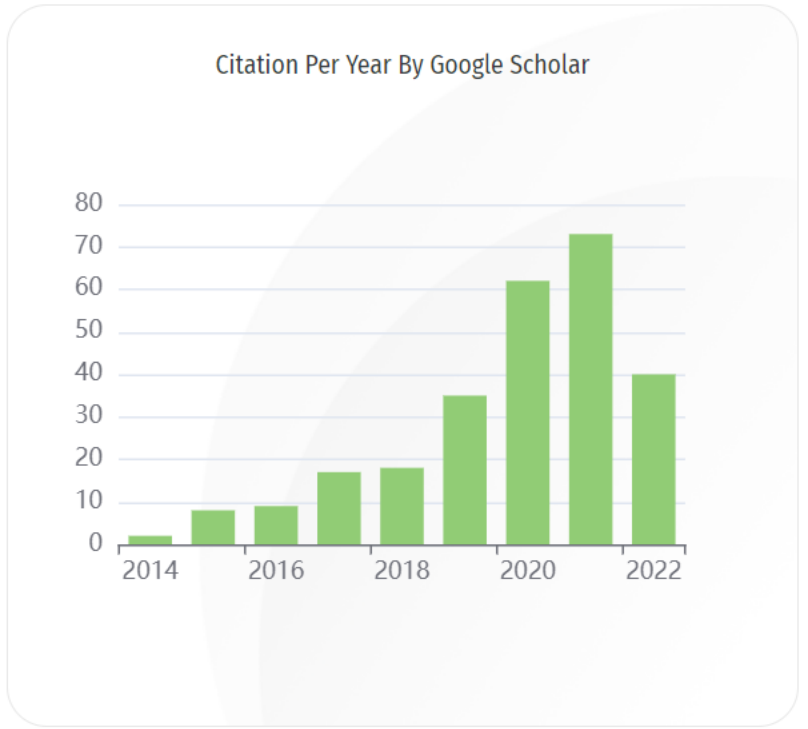
Garuda [Google Scholar](#)

Results for "PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA"

[clear search](#)

PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN SPARKOL VIDEOSCRIBE MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Universitas Negeri Semarang Joyful Learning Journal Vol 9 No 3 (2020): Joyful Learning Journal 138-143



Journal By Google Scholar

	All	Since 2017
Citation	270	245
h-index	10	9



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBANTUAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE* MATERI KERAGAMAN BUDAYA DI INDONESIA

Neni Firdayanti[✉], Novi Setyasto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Juli 2020**

Disetujui **Agustus 2020**

Dipublikasikan **September 2020**

Keywords:

Animation video; social studies; sparkol videoscribe

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan, menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kelayakan media, analisis tanggapan guru dan siswa, uji normalitas, uji gain, dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* layak digunakan dalam pembelajaran, berdasarkan penilaian ahli media 92,86% (sangat layak), materi 90% (sangat layak), dan bahasa 87,5% (sangat layak). Persentase tanggapan guru sebesar 100% dengan kriteria sangat baik dan persentase tanggapan siswa sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV berdasarkan uji gain nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 0,462 dengan kategori sedang. Uji hipotesis dengan uji *paired sampel t-test* diperoleh nilai signifikansi *2-tailed* $< \alpha$ yaitu $0,00 < 0,05$ sehingga H_a diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* yang dikembangkan layak dan efektif diterapkan dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Abstract

The purpose of this research was to determine the development, test the feasibility and effectiveness of animation video assisted by sparkol videoscribe in social studies learning material on cultural diversity in Indonesia. The research method used was Research and Development (R&D). The subjects of this research were students of class IV Elementary School Manyaran 01 Semarang. Data analysis techniques used were media feasibility analysis, analysis of teacher and student responses, normality test, gain test, and t-test. The results showed that animation video assisted by sparkol videoscribe are suitable for use in learning, based on the assessment of media experts 92.86% (very feasible), 90% material (very feasible), and 87.5% language (very feasible). The percentage of teacher responses by 100% with very good criteria and the percentage of students responses by 90% with very good criteria. Animation video assisted by sparkol videoscribe can effectively improve student learning outcomes in class IV based on the gain test of pretest and posttest scores of 0.462 in the medium category. Hypothesis testing with paired sample t-test obtained 2-tailed significance value $< \alpha$ that is $0.00 < 0.05$ so that H_a is accepted. The conclusion of this research is animation video assisted by sparkol videoscribe which was developed is feasible and effectively applied in the learning of fourth-grade students of Elementary School Manyaran 01 Semarang.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang dilalui manusia untuk dapat meraih masa depan lebih baik yang berpedoman pada peraturan. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 tahun 2013 disebutkan bahwa Indonesia menganut kurikulum 2013. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang mempunyai iman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Guna mendukung pelaksanaan kurikulum 2013, pemerintah mengeluarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran di satuan pendidikan harus diselenggarakan secara menyenangkan, memotivasi, menantang, interaktif, dan inspiratif sehingga siswa dapat secara langsung berpartisipasi secara aktif.

Salah satu cara untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan adalah dilaksanakannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam proses pendidikan di sekolah. Hal ini ditegaskan dalam bahan kajian IPS melalui Permendikbud No. 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa ruang lingkup materi muatan Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat Pendidikan Dasar mulai dari kelas IV-VI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan penyatuan antara ilmu sosial dan kehidupan manusia yang bertujuan untuk membantu mengembangkan kemampuan dan wawasan siswa yang menyeluruh (Susanto, 2013:139). Tujuan pembelajaran IPS memerlukan ketercapaian kualitas pembelajaran dari segi proses dan segi hasil. Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran sedangkan dari segi hasil, pembelajaran dikatakan berkualitas apabila terjadi perubahan tingkah laku yang positif, tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan, dan menghasilkan output yang banyak dan bermutu tinggi (Susanto, 2013:53-54).

Namun pada kenyataannya, masih ditemukan beberapa kendala terkait pelaksanaan pembelajaran IPS salah satunya dari penelitian Sutikno, Setyasto, dan Wijayama (2020:5158) menyebutkan bahwa selama pembelajaran IPS lebih didominasi guru dan penyampaian informasi menggunakan

metode ceramah berpedoman pada buku ajar IPS yang ada dan media gambar seadanya sehingga siswa cenderung pasif dan kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut juga dialami di SDN Manyaran 01 Semarang. Masalah yang ditemui antara lain pemanfaatan media proyektor yang kurang maksimal. Penggunaan media proyektor, laptop dan *speaker* hanya untuk menayangkan materi pada buku elektronik dan tampilan materi yang ditayangkan masih dalam format buku ajar elektronik. Media yang tersedia di SDN Manyaran 01 Semarang ini masih terbatas seperti gambar-gambar pahlawan, globe dan peta yang menunjukkan wilayah Indonesia. Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Hasil observasi menunjukkan bahwa data hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran IPS masih rendah. Peneliti mendapatkan data hasil nilai siswa ulangan tengah semester II, dari berbagai mata pelajaran terdapat nilai yang masih dibawah KKM, salah satunya yaitu mata pelajaran tematik pada muatan IPS dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 67. Dari 25 siswa, terdapat 13 siswa (58%) mendapatkan nilai dibawah KKM sedangkan 12 siswa sudah mencapai KKM (42%).

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media yang inovatif dan menarik bagi siswa untuk mengatasi rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang sehingga siswa aktif dalam pembelajaran. Peneliti mengembangkan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe*. Edison (2017:61-62) menjelaskan bahwa aplikasi *sparkol videoscribe* menjadikan guru dapat merancang video animasi sendiri sesuai dengan kreativitas dan teknik serta metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dariyadi (2018:277) menjelaskan *videoscribe* memiliki kelebihan untuk menyatukan beberapa unsur media dalam satu media seperti audio, teks, maupun gambar secara online dan dapat memusatkan perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan efektif. Hudhana dan Sulaeman (2019:33) menjelaskan bahwa media *videoscribe* sangat menarik karena dapat menggabungkan unsur visual maupun audio yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Rumusan masalah penelitian ini adalah: (1) bagaimana desain pengembangan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang; (2) bagaimana kelayakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Manyaran

01 Semarang; (3) bagaimana keefektifan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Tujuan penelitian ini adalah : (1) mengembangkan desain video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang; (2) menguji kelayakan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang; (3) menguji keefektifan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia untuk siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian *Research and Development* model pengembangan Sugiyono (2016:407) prosedur penelitian ini meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi produk; (5) revisi desain; (6) ujicoba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian. Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest* sesuai desain penelitian, subjek penelitian siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang, teknik sampling menggunakan *purposive sampling* dimana pengambilan sampel menggunakan pertimbangan tertentu yaitu peringkat kelas atas, tengah, dan rendah. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan nontes, teknik tes berupa soal pilihan ganda berjumlah 30 soal dan teknik nontes berupa angket, hasil wawancara, data dokumen dan observasi, teknik analisis data terdiri dari analisis data awal dan akhir. Analisis data awal berupa penilaian dari para ahli (media, materi, bahasa) untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, angket respon guru dan siswa saat ujicoba produk/ skala kecil, serta uji normalitas nilai *pretest – posttest*. Analisis data akhir berupa uji Gain dan uji t nilai *pretest - posttes* untuk mengetahui keefektifan produk terhadap hasil belajar siswa kelas IV serta menganalisis angket respon guru dan siswa uji pemakaian produk terhadap pembelajaran IPS di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dilakukan menggunakan teknik observasi, angket, wawancara kepada wali kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang dan dokumentasi dengan melihat nilai UTS IPS kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang, diperoleh hasil

identifikasi masalah : (1) terbatasnya media yang hanya terdapat gambar pahlawan, rumah adat, pakaian adat yang disediakan sekolah; (2) pemanfaatan media LCD Proyektor hanya menampilkan buku elektronik; (3) minat belajar rendah; (4) kurangnya sumber ajar; (5) rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang; (6) banyak siswa tidak suka menulis dan kurang suka membaca.

Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk merencanakan produk yang hendak dikembangkan agar tepat sasaran dan tepat guna. Pengumpulan data berdasar wawancara, observasi, dokumentasi, angket kebutuhan guru dan siswa, serta nilai *pretest*.

Desain Pengembangan Produk Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Penyusunan desain produk video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* angket kebutuhan guru dan siswa, memuat materi yang ditampilkan di video dengan menarik karena menggunakan gambar animasi dan warna yang cerah. Banyak siswa yang belum menjumpai video sehingga siswa dapat belajar bersama-sama dengan guru sehingga meningkatkan minat belajar dengan bantuan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* pada materi keragaman budaya di Indonesia.

Kelayakan Produk Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia dikatakan layak atau tidak berdasar penilaian validator (ahli media, materi, bahasa) terhadap desain produk awal (*prototype*), penilaian menggunakan angket berbentuk skala likert, validator memberi saran dan komentar jika desain produk awal memerlukan perbaikan. Validator terdiri dari dua dosen PGSD UNNES (ahli media dan materi) serta dosen Fakultas Bahasa dan Seni (ahli bahasa). Hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Validasi Ahli Media, Materi, dan Bahasa

No	Ahli	Skor maksimal	Skor yang diperoleh	Persen tase	Kriteria
1	Media (Galih Mahardi ka Christia n Putra, S.Pd., M.Pd.)	70	65	92,86%	Sangat Layak

Materi				
2 (Drs. Sukarjo, S.Pd., M.Pd.) Bahasa	100	90	90%	Sangat Layak
3 (Diyam on Prasand ha, S.Pd.,M .Pd.)	80	70	87,5 %	Sangat Layak

Berdasar Tabel 1 secara klasikal perolehan nilai validator sebesar 90,12%, hal tersebut menunjukkan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* berkategori sangat layak, dapat digunakan pada tahap ujicoba produk dengan melakukan perbaikan sesuai saran para ahli. Hasil tersebut diperkuat oleh Afifah dan Hidayat (2018), video animasi masuk kategori layak sesuai penilaian ahli media dan materi dengan masing-masing skor 76% (layak), dan 95% (sangat layak). Sutrisno dan Agung (2016) kelayakan *videoscribe* berdasar penilaian ahli materi, media, dan bahasa sebesar 90%, 91,25% dan 87,5% sangat layak digunakan pembelajaran. Selain itu, diperkuat oleh Fransisca dan Mintohari (2018) yang menunjukkan bahwa video *sparkol videoscribe* dinyatakan layak oleh para ahli materi dan media sebesar 90,38% dan 88,3% dengan kategori sangat layak .

Keefektifan Produk Video Animasi Berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Keefektifan video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* penelitian ini berdasar uji gain dan uji t hasil nilai *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada tahap uji coba pemakaian produk skala besar subjek penelitian siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang sebanyak 30 anak. Hasil analisis uji Gain dan uji t sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Gain Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tindakan	Banyak siswa	Rata-rata	Selisih nilai rata-rata	Nilai n-Gain	Kriteria
<i>Pretest</i>	30	59,58	18,67	0,462	Sedang
<i>Posttest</i>	30	78,25			

Berdasar Tabel 2 rata-rata nilai *pretest* 59,58 rata-rata nilai *posttest* 78,25 selisih rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* adalah 18,67 diperoleh *N-gain* sebesar 0,462 masuk kriteria sedang, hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. Hasil ini diperkuat dengan penelitian Maulina, Hikmah dan Pahamzah (2019) menunjukkan keefektifan media *sparkol*

videoscribe dari nilai *N-gain* sebesar 0,80 (kriteria tinggi).

Berdasarkan hasil uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Kriteria pengujian *t-test* berpasangan (*paired sample t-test*) adalah jika nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan, jika nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data *pretest* dan *posttest* Hasil *t-test* menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05 sehingga dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil data *pretest* dan *posttest*. Hasil ini diperkuat dengan penelitian James, Yong, dan Yunus (2019) menunjukkan keefektifan media *sparkol videoscribe* dari nilai *t-test* diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 selain itu juga penelitian yang dilakukan Cokiroglu dan Yilmaz (2017) menunjukkan nilai *t-test* data *pretest* dan *posttest* yang didapatkan $t_{obs} = 1,66$ dengan taraf signifikan sebesar 5%. Berdasarkan hal tersebut maka dengan penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil ini diperkuat dengan penelitian Rahmatika dan Ratnasari (2018) menunjukkan keefektifan media *sparkol videoscribe* dari nilai *t-test* diperoleh taraf signifikansi sebesar 0,003 < 0,05.

Berdasarkan hasil uji Gain, uji t, dan kajian empiris disimpulkan bahwa video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia efektif digunakan pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang.

Video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia dilihat dari hasil angket respon guru dan siswa saat ujicoba pemakaian skala besar. Berikut hasil angket respon guru dan siswa saat ujicoba pemakaian :

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru dan Siswa saat Uji Coba Pemakaian

Respon	Persentase	Kriteria
Guru	100%	Sangat baik
Siswa	90%	Sangat baik

Berdasar Tabel 3 respon guru dan siswa terhadap video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia dengan persentase berturut-turut sebesar 100% dan 90% memiliki kategori sangat baik. Penelitian yang mendukung yaitu penelitian oleh Fransisca dan Mintohari (2018) media video *sparkol videoscribe* ditunjukkan dengan hasil persentase angket respon siswa

saat uji coba lapangan yaitu 95,41% dengan kategori sangat baik.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data penelitian, disimpulkan bahwa video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* materi keragaman budaya di Indonesia memperoleh kategori layak berdasar penilaian ahli media, materi, dan bahasa; efektif digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang melalui hasil uji t nilai rata-rata *pretest* dan *posttes* dari 59,58 menjadi 78,25 dan hasil *n-gain* sebesar 0,462 dengan kategori sedang. Selain itu, video animasi berbantuan *sparkol videoscribe* dalam pembelajaran IPS berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa sebesar 100% dan 90% dengan kategori sangat baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orangtua yang selalu mendoakan dan memberi semangat baik dari segi psikologis maupun materiil. Kepada Bapak Novi Setyasto, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah dengan baik, dan kepada Kepala SD Negeri Manyaran 01 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, dan Bobi Hidayat. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Akulturasinya Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*. 2(3):189-200.
- Cakiroglu & Yilmaz. 2017. *Using Videos and 3D Animation for Conceptual Learning in Basic Computer Unit*. *Contemporary Educational Technology*. 8(4):390-405.
- Edison. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa PGMI Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* di IAI Muhammadiyah Bima. *Jurnal Basicedu*. 1(2):59-65.
- Dariyadi. 2018. Penggunaan Software “*Sparkol Videoscribe*” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis

ICT. *Jurnal Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang*. 4(0):272-282.

- Fransisca dan Mintohari. 2018. "Pengembangan Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD". *J.PGSD*. 6(11):1916-1927.
- Hudhana, dan Sulaeman. 2019. Pengembangan Media *Videoscribe* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Berbasis Pendidikan Karakter pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*. 9(1):31-46.
- James, Yong, & Yunus. 2019. *Hear Me Out! Digital Storytelling to Enhance Speaking Skills*. *International Journal of Academia Research in Business and Social Sciences*. 9(2):190- 202.
- Maulina, Hikmah & Pahamzah. 2019. *Attractive Learning Media to Cope with Students's Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe*. *International Journal of Linguistics, Literature, and Translation*. 2(5):132-140.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah.
- Rahmatika, dan Ratnasari. 2018. Media Pembelajaran Matematika *Bilingual* Berbasis *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Matematika*. 1(3):385-393.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutikno, Setyasto & Wijayama. 2020. *The Implementation Of Background Music And Inquiry-Based Learning (IbL) Model To*

Improve Student's Activities And Learning Outcomes. International Journal & Technology Research. 9(2):5158-5161. Sutrisno, dan Agung. 2016. Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning Pada Mata

Pelajaran Komunikasi Data Dan Interface Di Smk Sunan Drajat Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro.* 5(3) : 1068 – 1074.