

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
BERBASIS *SPARKOL VIDEOSCRIBE* PADA MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS 3**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
untuk Memenuhi Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan**

Disusun oleh:

**Firda Luthfia Nada
NIM: 19104080013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firda Luthfia Nada
NIM : 19104080013
Prod : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya tidak terdapat karya yang pernah diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan skripsi saya adalah hasil penelitian atau karya sendiri bukan plagiasi dari penelitian atau karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebutkan dalam *footnote* atau daftar pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat di ketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Firda Luthfia Nada
NIM.19104080013

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firda Luthfia Nada
NIM : 19104080013
Prod : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak akan menuntut program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu pendidikan saya. Seandainya suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran atas ridho Allah SWT.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023

Yang menyatakan



Firda Luthfia Nada

NIM.19104080013

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Firda Luthfia Nada

NIM : 19104080013

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3 MIN 4 Gunungkidul

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera diajukan/dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 4 Agustus 2023

Pembimbing Skripsi



Anita Ekantini, M.Pd.

NIP. 19921009201903 2 018A

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2560/Un.02/DT/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : FIRDA LUTHFIA NADA
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080013
Telah diujikan pada : Jumat, 18 Agustus 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

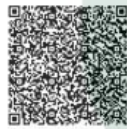
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Anita Ekantini, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64e7798f14551



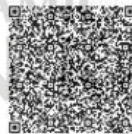
Penguji I
M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64e5a26125604



Penguji II
Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si
SIGNED

Valid ID: 64e726de66458



Yogyakarta, 18 Agustus 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64e84e3163893

MOTTO

God never fails you and the closer you come to god

The faster steps god will take to come closer to you

I trust in God more than anything

(Marshanda)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk almamater tercinta

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, hidayah, serta inayahNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3.”** Sholawat dan salam tidak lupa peneliti haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, semoga kita mendapatkan syafaatnya di hari kiamat. Aamiin.

Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan bantuan, baik materi maupun non materi dalam penulisan skripsi ini. Pihak-pihak tersebut adalah:

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al-Makin, MA. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta selaku pemberi kebijakan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah mengeluarkan izin dalam penelitian ini.
3. Ibu Dr. Maemonah, M.Ag. Selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberi bantuan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Ibu Fitri Yuliawati, S.Pd.Si., M.Pd.Si. Selaku Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang telah memberi bantuan dalam proses penyusunan skripsi
5. Ibu Anita Ekantini, M.Pd. Selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kepercayaan kepada peneliti mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi dari awal hingga kelulusan.
6. Ibu Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd. Selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan memotivasi selama masa perkuliahan.
7. Ibu Izzatin Kamala, M.Pd. Selaku dosen validator instrumen materi dan Bapak Eko Suhendro, M.Pd. Selaku dosen validator instrumen media, bahasa,

serta respon calon pengguna yang telah bersedia memberikan saran dan masukan dalam proses validasi instrumen produk yang dikembangkan peneliti.

8. Bapak Dr. Sigit Prasetyo, S.Pd.I., M.Pd.Si, Selaku dosen ahli materi, Bapak Andhika Yahya Putra, M.Or, Selaku dosen ahli bahasa, dan Bapak Eko Suhendro, M.Pd. Selaku dosen ahli media yang telah bersedia membantu, memberikan masukan, dan penilaian dalam proses validasi produk yang dikembangkan peneliti.
9. Bapak Handoko, selaku staf tata usaha prodi PGMI yang telah memberikan informasi terkait pendaftaran seminar proposal skripsi hingga munaqosah.
10. Ibu Susiyati, S.Pd.I., M.S.I. Selaku kepala sekolah MIN 4 Gunungkidul dan Ibu Imamia Mardini S.Pd. Selaku guru kelas 3 MIN 4 Gunungkidul yang telah menyambut kedatangan dengan hangat dan memberikan berbagai bantuan dalam proses pelaksanaan penelitian serta seluruh peserta didik kelas 3 yang telah bersedia menjadi subjek peneliti dengan riang gembira, penuh semangat, serta antusias.
11. Ibu Nyai Nurus Sa'diah yang turut mendo'akan dan memotivasi peneliti dalam proses perancangan produk dan Bapak Tri Baradiyanto, S.Pd. Selaku guru animasi SMK Negeri 5 Yogyakarta yang ikut serta berpartisipasi dalam proses pembuatan animasi tokoh cerita pada media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.
12. Bapak Hasanuddin dan Umi Anita Rahmawaty selaku kedua orang tua yang turut mendo'akan, selalu ada suka maupun duka, serta memberikan kepercayaan kepada peneliti dalam proses tumbuh pendewasaan peneliti.
13. Ibu Sunifah selaku nenek dan Fadhila Noria Salsabila selaku adik kandung yang telah lahir di dunia dengan cinta dan tidak pernah berhenti untuk memanjatkan do'a dalam proses penyusunan skripsi untuk peneliti.
14. Adik Wardatul Aini selaku adik tingkat yang telah bersedia menjadi pengisi suara salah satu tokoh animasi cerita dan mendengarkan keluh kesah dalam proses perancangan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

15. Syara Ardhi Mulyana, Alfi Nur Izzati, Mohammad Ikhawanud Dawam, dan Burhannudin selaku teman perantauan yang setia mendengarkan keluhan kesah, memberikan petunjuk dari berbagai masalah, serta siap bahu membahu saat masa perantauan.
16. Rima Nashrina Fajriyani, Siti Nur Istianah, Izzaadheva Ratu Haramain, dan Nurul Izzah selaku sahabat dan teman keliling dunia yang selalu menghibur peneliti dalam proses penyusunan skripsi.
17. Iktifal Ajie Arif, Atika Rizki Khoirun Nisa, Fendi Kurniawan, dan Fiki Risma selaku sahabat cerdas yang telah bersedia membantu dan mendampingi tugas praktikum, artikel, dan pembuatan sertifikat pada sebuah organisasi dalam proses masa perkuliahan peneliti.
18. Teman-teman PGMI Angkatan 2019 yang telah ikut berproses bersama khususnya Tiya Cahyani Dewi, Asti Nur Pratiwi, Rizqa Ni'matul Abror, dan Rizky Eka Mahardika selaku sahabat yang siap menghibur, tidak berhenti untuk memberikan wejangan kehidupan, dan turut serta kebersamaan peneliti dalam proses masa perkuliahan dari awal hingga kelulusan.
19. Seluruh keluarga dan pihak yang terlibat tidak dapat di sebutkan satu persatu oleh peneliti.

Semoga semua amal baik tersebut mendapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya, pada kesempatan ini peneliti sampaikan bahwa skripsi ini meskipun memiliki keterbatasan, namun peneliti berharap dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam dunia pendidikan. Semoga pula, skripsi ini memberikan inspirasi untuk semua orang. Aamiin.

Yogyakarta, 07 Agustus 2023
Peneliti



Firda Luthfia Nada
NIM.19104080013

ABSTRAK

Firda Luthfia Nada, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3”, Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh cara guru menyampaikan materi konkret menjadi abstrak serta tersedianya media gambar belum bisa memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi tersebut. Penelitian dan pengembangan ini menawarkan media pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan menunjang proses belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui karakteristik produk media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* materi perubahan wujud benda kelas 3 MIN 4 Gunungkidul, memperoleh penilaian ahli terhadap kelayakan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* materi perubahan wujud benda kelas 3 MIN 4 Gunungkidul, serta memperoleh respon dari calon pengguna terhadap kelayakan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* materi perubahan wujud benda kelas 3 MIN 4 Gunungkidul melalui uji respon praktisi dan uji coba terbatas.

Metode penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan melalui tahap *define, design, development, disseminate*. Peneliti menggunakan instrumen berupa angket validasi dengan pengukuran *likert* skala 5 guna memperoleh hasil penilaian dari dosen ahli dan uji respon praktisi terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti juga menggunakan angket dengan penggunaan skala *Guttman* dalam bentuk respon “Ya atau Tidak” guna memperoleh hasil uji coba terbatas. Uji coba terbatas dilakukan oleh 15 peserta didik kelas 3 MIN 4 Gunungkidul.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini adalah (1) Karakteristik media pembelajaran video berbasis *Videoscribe* memiliki tiga poin utama yaitu penyajian animasi tokoh sesuai karakter peserta didik kelas 3, pembuatan naskah cerita dekat dalam kehidupan sehari-hari, dan video riil berisi proses dengan durasi yang singkat, (2) Hasil validasi produk penelitian dari dosen ahli mendapatkan total skor 300 yang dikategorikan “Sangat Baik”, (3) Hasil respon calon pengguna diperoleh dari uji respon praktisi yang diperoleh dari guru kelas 3 dengan total skor 316 yang dikategorikan “Sangat Baik” dan uji coba terbatas mendapatkan skor 100% dari 15 peserta didik yang dikategorikan dengan respon positif. Hal ini menunjukkan bahwa, media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* dinyatakan layak sebagai salah satu media IPA pada materi perubahan wujud benda di MI/SD.

Kata Kunci: Berbasis *Sparkol Videoscribe*, Media Pembelajaran Video, Perubahan Wujud Benda.

ABSTRACT

Firda Luthfia Nada, "Development of Video Learning Media Based on Sparkol Videoscribe on Class 3 Object Change Material", Thesis. Yogyakarta: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.

This research is motivated by the way teachers deliver concrete material into abstracts and the availability of image media has not been able to facilitate students in understanding the material. This research and development offers learning media that can help educators and support the learning process of students. The purpose of this study is to determine the characteristics of Sparkol Videoscribe-based video learning media products for class 3 MIN 4 Gunungkidul objects, obtain expert assessments to the feasibility of Sparkol Videoscribe-based video learning media for class 3 MIN 4 Gunungkidul objects, and obtain responses from prospective users to the feasibility of video learning media based on Sparkol Videoscribe material for changing the form of class 3 objects MIN 4 Gunungkidul through test practitioners' responses and limited trials.

This research method is Research and Development (R&D) research with a 4D model developed by Thiagarajan through the stages of define, design, development, disseminate. Researchers use an instrument in the form of a validation questionnaire with a scale of 5 likert measurements to obtain assessment results from expert lecturers and test practitioners' responses to the products developed. Researchers also using questionnaires with the use of the Guttman scale in the form of "Yes or No" responses to obtained the limited trial. The limited trial was conducted by 15 grade 3 MIN 4 Gunungkidul students.

Based on the results of this research and development, (1) The characteristics of Videoscribe-based video learning media have three main points, namely the presentation of character animations according to the characters of grade 3 students, making close story scripts in everyday life, and real videos containing processes with a short duration, (2) The results of research product validation from expert lecturers get a total score of 300 which is categorized as "Very Good", (3) The response results of prospective users from the practitioner response test obtained from grade 3 teachers with a total score of 316 which are categorized as "Very Good" and the limited trial get a score of 100% from 15 students which is categorized as a positive response. This shows that Sparkol Videoscribe-based video learning media is declared worthy as one of the science media on material for changing the form of objects in MI / SD.

Keywords: *sparkol-based videoscribe, video learning media, transformation of objects.*

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan.....	7
F. Definisi Istilah.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Kajian Penelitian yang Relevan	29
C. Kerangka Pikir	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Uji Coba Produk.....	41
1. Desain Uji Coba	41
2. Subjek Uji Coba	41

3. Jenis Data	42
4. Instrumen Pengumpulan Data	42
5. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A. Data Uji Coba.....	51
B. Analisis Data	65
C. Revisi Produk.....	73
D. Kajian Produk Akhir	80
BAB V PENUTUP.....	82
A. Kesimpulan	82
B. Keterbatasan Penelitian.....	82
C. Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1	Kerangka Pikir	35
Gambar III. 1	Desain Uji Coba.....	41
Gambar IV. 1	Peta Konsep Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe	54
Gambar IV. 2	Pengenalan Tokoh Cerita.....	56
Gambar IV. 3	Pemilihan jenis font tulisan	57
Gambar IV. 4	Mengatur Fitur Zoom in-out.....	57
Gambar IV. 5	Mengatur Kecepatan Transisi	58
Gambar IV. 6	Pemilihan format pada Sparkol Videoscribe	59
Gambar IV. 7	Fitur Kecepatan Video pada Capcut	60
Gambar IV. 8	Edit Audio melalui Adobe Podcast.....	61
Gambar IV. 9	Pemilihan Format pada Capcut.....	62



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel II. 1	Indikator Kelayakan Video menurut BSNP	19
Tabel II. 2	Pemetaan Capaian dan Tujuan Pembelajaran pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3	27
Tabel III. 1	Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli	44
Tabel III. 2	Kisi-Kisi Angket Respon Praktisi.....	45
Tabel III. 3	Kisi Kisi Angket Respon Keterbacaan	46
Tabel III. 4	Pedoman Konversi Nilai Kualitatif menjadi Kuantitatif	48
Tabel III. 5	Pedoman Konversi Skor Aktual menjadi Skor	48
Tabel III. 6	Ketentuan Pemberian Skor	49
Tabel III. 7	Pedoman Konversi Persentase Respon Peserta Didik	50
Tabel IV. 1	Tujuan Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 “Perubahan Wujud Benda” Kelas 3	54
Tabel IV. 2	Saran dari Dosen Ahli.....	64
Tabel IV. 3	Hasil Penilaian Ahli Materi	66
Tabel IV. 4	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	67
Tabel IV. 5	Hasil Penilaian Ahli Media.....	67
Tabel IV. 6	Hasil Respon Praktisi dari Guru Kelas 3	70
Tabel IV. 7	Hasil Respon Peserta Didik terhadap Produk	72
Tabel IV. 8	Revisi Produk dari Dosen Pembimbing.....	74
Tabel IV. 9	Hasil Revisi Produk dari Saran Dosen Pembimbing	74
Tabel IV. 10	Revisi Produk dari Dosen Ahli	75
Tabel IV. 11	Hasil Revisi Produk dari Dosen Ahli.....	76

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Layout Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3 88
Lampiran II	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3106
Lampiran III	Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3109
Lampiran IV	Kisi-Kisi Soal Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda110
Lampiran V	Storyboard Media Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3.....114
Lampiran VI	Lembar Validasi Ahli Materi129
Lampiran VII	Lembar Validasi Ahli Bahasa131
Lampiran VIII	Lembar Validasi Ahli Media.....133
Lampiran IX	Lembar Respon Peserta Didik.....140
Lampiran X	Hasil Penilaian Dosen Ahli terhadap Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda.....155
Lampiran XI	Hasil Uji Respon Praktisi terhadap Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda160
Lampiran XII	Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Perubahan Wujud Benda.....163
Lampiran XIII	Foto Kegiatan Penelitian.....166
Lampiran XIV	Surat Pengajuan DPS171
Lampiran XV	Surat Izin Penelitian Tugas Akhir.....172
Lampiran XVI	Surat Keterangan Selesai Penelitian173
Lampiran XVII	Surat Pengesahan Seminar Proposal174
Lampiran XVIII	Berita Acara Seminar Proposal175
Lampiran XIX	Berita Acara Tugas Akhir176
Lampiran XX	Kartu Bimbingan Skripsi177
Lampiran XXI	Sertifikat Teknologi Informasi dan Komunikasi.....179
Lampiran XXII	Sertifikat IKLA180
Lampiran XXIII	Sertifikat TOEC181
Lampiran XXIV	Sertifikat Pelatihan Video Pembelajaran LAMPERAN FITK.....182
Lampiran XXV	Sertifikat PKTQ183

Lampiran XXVI	Sertifikat User Education	184
Lampiran XXVII	Sertifikat PLP-KKN	185
Lampiran XXVIII	Sertifikat SOSPEM	186
Lampiran XXIX	Sertifikat Pengurus HMPS PGMI UIN Sunan Kalijaga	187
Lampiran XXX	Daftar Riwayat Hidup	188



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan selalu mengalami perkembangan dan inovasi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Usaha dilakukan secara aktif dalam menerapkan model, strategi, serta media yang tepat guna mengembangkan potensi bagi peserta didik. Salah satu upaya yang memberikan dampak besar bagi dunia pendidikan adalah teknologi informasi (TI). Hal ini diperkuat dengan lima pergeseran yang dikaitkan dengan proses pembelajaran dimulai dari pergeseran pelatihan ke perbaikan kinerja, ruang kelas ke ruang maya yang dapat menghubungkan kemana saja, sebaran kertas ke “online”, fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, serta waktu siklus ke waktu nyata.¹ Selain berdampak besar, sistem kerja teknologi pun berkaitan erat dengan pengetahuan, khususnya sains. Teknologi dapat berfungsi sebagai alat untuk mengkontekstualikan, mengkonstruksikan, membantu inkuiri dan eksplorasi, serta memfasilitasi pembelajaran sains secara efektif dan efisien.²

Pembelajaran IPA di MI ditekankan pada upaya mengamati fenomena alam yang dikaitkan dengan pengetahuan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.³ Peserta didik tingkat MI masih memiliki kemampuan yang terbatas dalam memahami sesuatu yang abstrak.⁴ Hasil penelitian Deliany dkk yang menunjukkan bahwa, rendahnya pemahaman konsep IPA bagi peserta didik dapat dilihat dari kesulitan memberikan contoh dari konsep tersebut. Permasalahan ini terjadi karena kurangnya

¹ Muhammad Yaumi, “Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran,” *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 14, no. 1 (2011): 88–102, <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a6>.

² Hari Wibawanto, “Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Blended Learning,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 4 (2015): 21–32.

³ Farida Nur Kumala, *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar, Journal Of Chemical Information And Modeling*, Vol. 8, 2016.

⁴ Nazilatul Mifroh, “Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI,” *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, No. 3 (2020): 253–63.

memvisualisasikan materi yang abstrak dari media yang digunakan.⁵ Hal ini diperlukan media yang tepat untuk menjembatani pemahaman materi sesuai kebutuhan peserta didik. Keberadaan media inovatif berdampak besar dalam memberikan pemahaman IPA melalui pengamatan langsung.

Salah satu materi IPA yang perlu menunjukkan proses awal hingga akhir adalah perubahan wujud benda. Berdasarkan hasil observasi di lapangan pada tanggal 4 Oktober 2023 bahwa, pembelajaran mengenai perubahan wujud benda di MIN 4 Gunungkidul yaitu:⁶ Raut wajah peserta didik terlihat kebingungan saat menangkap penjelasan materi. Hal ini dibuktikan dengan sikap diam dan tidak terlibat aktif di kelas dan respon peserta didik terhadap materi yang diajarkan ini, yaitu kesulitan membayangkan gambaran tentang peristiwa mengkristal, mengembun, dan menyublim melalui teks dan gambar saja dari buku ajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban peserta didik yang kurang tepat dan masih berangan-angan ketika mengerjakan soal.

Selain itu, fakta pendidik di lapangan dari hasil wawancara bahwa, pembelajaran mengenai perubahan wujud benda di MIN 4 Gunungkidul yaitu:⁷ 1). Bahan ajar dalam pembelajaran adalah buku tematik kurikulum 2013; 2). RPP yang digunakan pendidik diambil dari internet. Hal ini mengakibatkan RPP belum sesuai dengan karakteristik peserta didik; 3). Pembelajaran menerapkan metode ceramah dan diskusi saja. Peserta didik kelas 3 diminta membaca perubahan wujud benda terlebih dahulu, lalu pendidik menyampaikan materi tersebut dari buku ajar melalui metode ceramah. Penguatan materi diberikan dalam bentuk diskusi soal dengan temannya. Hal ini mengakibatkan pembelajaran bersifat monoton; 4). Media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik masih bersifat tradisional. Ketika pembelajaran, pendidik menunjukkan dan menjelaskan makna beberapa gambar dalam buku

⁵ Nukke Deliany, Asep Hidayat, dan Yeti Nurhayati, "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar" 17, No. 2 (2019): 90–97.

⁶ Observasi Proses Pembelajaran Tematik Tema 3 Subtema 3 Materi Perubahan Wujud Benda, di Ruang Kelas 3 Min 4 Gunungkidul, Tanggal 4 Oktober 2022.

⁷ Wawancara dengan Imamah Mardini, Guru Kelas 3, di Ruang Kelas 3 MIN 4 Gunungkidul, Tanggal 10 Maret 2023.

ajar untuk dikaitkan ke dalam materi. Hal ini mengakibatkan peserta didik kesulitan menangkap materi yang bersifat konkret, salah satunya perubahan wujud benda; 5). Upaya pendidik dalam mengatasi pemanfaatan media tradisional adalah lebih banyak berbicara mengenai penjelasan materi secara mendalam dan memberikan kesempatan peserta didik untuk berinteraksi saat kegiatan diskusi di kelas.

Kondisi tersebut didukung oleh fakta pendidik saat pembelajaran mengenai perubahan wujud benda di MI Al-Khoiriyah yaitu:⁸ 1). Bahan ajar masih menggunakan buku tematik kurikulum 2013; 2). Model pembelajaran yang diterapkan adalah demonstrasi dan praktikum. Pendidik menjelaskan materi dari buku dan membuktikan teori tersebut dengan kegiatan praktik di kelas. Praktik teori yang dilakukan secara terbatas meliputi: peristiwa menguap, mengembun, mencair, dan membeku; 3). Media pembelajaran yang disiapkan pendidik berupa video dari *YouTube* yang menjelaskan dua peristiwa lainnya yaitu menyublim dan mengkristal karena membutuhkan kelengkapan bahan percobaan dan durasi yang lama. Kondisi video dari *YouTube* masih dikemas sangat terbatas dalam bentuk gambar sebelum dan setelah proses perubahan wujud benda dalam video, sehingga sebagian besar peserta didik ketika menjawab pertanyaan dengan argumentasi yang kurang logis; 4). Upaya pendidik dalam mengatasi miskonsepsi pemahaman peserta didik adalah menggambarkan bagan proses perubahan wujud benda terlebih dahulu. Setelah mendengarkan penjelasan melalui bagan, pendidik pun memperbanyak contoh perubahan wujud benda yang dekat dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat membayangkan gambaran materi tersebut.

Fakta lain yang relevan ditunjukkan bahwa, pembelajaran mengenai perubahan wujud benda di SD Negeri Wunut yaitu:⁹ 1). Pendidik menggunakan buku tematik kurikulum 2013 sebagai bahan ajar; 2). Pemanfaatan gambar sebagai media pembelajaran. Peserta didik tidak antusias ketika belajar apabila

⁸ Wawancara dengan Ika Damayanti, Guru Kelas 3, *Online WhatsApp*, Tanggal 21 Agustus 2023.

⁹ Wawancara dengan Yustina Rahmi, Guru Kelas 3, *Online WhatsApp*, Tanggal 22 Agustus 2023.

tidak disajikan gambar dan animasi, sehingga pendidik pun menyisipkan beberapa gambar dalam soal cerita. Kendala yang dialami pendidik dalam pembelajaran adalah menjelaskan gambar tentang perubahan wujud benda, kecuali contoh peristiwa mencair dan membeku yang mudah dipahami secara logis. Hal ini mengakibatkan peserta didik belum bisa menjawab tingkatan soal mengenai alasan terjadinya peristiwa mengembun, mengup, menyublim, dan mengkristal; 3). Upaya mengatasi permasalahan atas ketidakcocokan penggunaan media gambar adalah pendidik menyajikan video animasi mengenai materi tersebut yang ditambahkan gambar anak panah pada bagian proses di setiap peristiwa.

Dilihat dari beberapa fakta di lapangan, maka masalah penelitian ini adalah cara guru menyampaikan materi konkret menjadi abstrak, dikarenakan materi perubahan wujud benda perlu pengamatan dimulai dari proses awal hingga akhir. Tersedianya media gambar belum bisa memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi tersebut.

Berdasarkan masalah tersebut, dibutuhkan media pembelajaran untuk menjembatani peserta didik dalam memahami materi secara konkret berupa video, sehingga media yang tepat adalah media *Sparkol Videoscribe*. Media *Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi *software* yang berfungsi mengemas teks, suara, gambar, dan animasi untuk dijadikan narasi dalam bentuk video.¹⁰ Penelitian Fransisca dan Mintohari menjelaskan bahwa, media *Sparkol Videoscribe* menyediakan berbagai gambar dan tulisan.¹¹ Hal ini membantu pemula dalam berinovasi untuk mengilustrasikan konsep IPA yang kompleks dan abstrak. Penelitian lain dari Pratiwi dkk menunjukkan bahwa, media

¹⁰ Erlia Dwi Pratiwi, Sri Latifah, and Mukarramah Mustari, "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe," *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (2019): 303–9, <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4355>.

¹¹ Indyra Fransisca dan Mintohari, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD," *J-Pgsd* 06, no. 11 (2018): 1916–27.

Sparkol Videoscribe bersifat portabel, maksudnya pengguna dapat memutar ulang saat memahami isi materi dan tidak dibatasi oleh waktu.¹²

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis *Sparkol Videoscribe* pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas 3.”**

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik produk media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi perubahan wujud benda kelas 3?
2. Apakah media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi perubahan wujud benda kelas 3 yang dikembangkan layak menurut validator ahli?
3. Apakah media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi perubahan wujud benda kelas 3 yang dikembangkan peneliti mendapatkan respon positif dari calon pengguna?

C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan

1. Tujuan Pengembangan

- a. Untuk mengetahui karakteristik produk media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi perubahan wujud benda kelas 3.
- b. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi perubahan wujud benda kelas 3 menurut validator ahli.
- c. Untuk mengetahui respon positif media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi perubahan wujud benda kelas 3 dari calon pengguna.

2. Kegunaan Pengembangan

a. Bagi Pendidik

- 1) Dapat dijadikan referensi mengajar yang inovatif.

¹² Pratiwi, Latifah, and Mustari, “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan *Sparkol Videoscribe*.”

- 2) Melatih kreativitas pendidik dalam merancang media pembelajaran.
- 3) Meningkatkan kualitas profesionalisme pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe*.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan pada materi perubahan wujud benda.
- 2) Dapat menyampaikan materi perubahan wujud benda lebih kontekstual melalui penggunaan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe*.

c. Bagi Peneliti

- 1) Mempersiapkan diri menjadi calon pendidik yang berusaha mencukupi kebutuhan belajar peserta didik.
- 2) Memperoleh pengalaman baru dalam mengembangkan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe*.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

1. *Output* penelitian ini berupa pengembangan video pembelajaran yang dibantu dengan aplikasi *Sparkol Videoscribe*
2. Perangkat yang menunjang dalam pengembangan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe*, meliputi:¹³
 - a. Penggunaan memori RAM minimal 1 GB 52
 - b. Ukuran monitor sebesar 800 × 768 resolusi
 - c. Bisa diakses melalui *PC* dan android
3. Format video pembelajaran yang didesain adalah *.MP4*
4. Aplikasi yang menunjang dalam pengembangan media ini, yaitu *Sparkol Videoscribe* dan *Capcut*

¹³ Rofiqah Al Munawarah, "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran," *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 430–37, <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>.

5. Materi yang dibahas ke dalam media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* adalah perubahan wujud benda, yaitu peristiwa mencair, membeku, mengembun, menyublim, menguap, dan mengkristal
6. Video riil mengenai proses perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari
7. Video pembelajaran ini memiliki 11 *scene*, meliputi:
 - Scene 1* berisi judul video pembelajaran “Perubahan Wujud Benda” dan nama pembuat video.
 - Scene 2* berisi tujuan pembelajaran dan panduan penggunaan video.
 - Scene 3* membahas pengenalan tokoh cerita di dalam video tersebut.
 - Scene 4* membahas proses terjadinya peristiwa membeku.
 - Scene 5* membahas proses terjadinya peristiwa mencair.
 - Scene 6* membahas proses terjadinya peristiwa mengembun.
 - Scene 7* membahas proses terjadinya peristiwa menguap.
 - Scene 8* membahas proses terjadinya peristiwa menyublim.
 - Scene 9* membahas proses terjadinya peristiwa mengkristal.
 - Scene 10* berisi kesimpulan mengenai pengaruh panas terhadap perubahan wujud benda dalam kehidupan sehari-hari.
 - Scene 11* berisi kuis yang berkaitan dengan materi perubahan wujud benda.
8. Durasi penayangan video pembelajaran adalah 16 menit 9 detik.

E. Asumsi dan Batasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

- a. Video yang membahas tentang perubahan wujud benda didesain ke dalam kehidupan sehari-hari untuk dapat memahami materi abstrak kepada peserta didik
- b. Poin-poin yang dicantumkan ke dalam angket validasi termasuk penilaian media secara menyeluruh sebagai bukti kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti
- c. Dosen yang berpengalaman mengajar sesuai bidangnya menjadi validator ahli materi, bahasa, dan media

2. Batasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* difokuskan pada tema 3 subtema 3, yaitu perubahan wujud benda
- b. Peneliti tidak menindaklanjuti terhadap produk pengembangan dan hasil belajar peserta didik
- c. Tahap 4D dalam produk pengembangan video berbasis *Sparkol Videoscribe* dibatasi ke dalam tahap penyebaran terbatas, yaitu hanya disebarluaskan pada uji coba terbatas di kelas 3 MIN 4 Gunungkidul
- d. Peneliti hanya melakukan uji kualitas validitas dari dosen ahli dan uji respon praktisi

F. Definisi Istilah

1. *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan)

Penelitian yang dilakukan untuk memperoleh kelayakan dan keefektifan suatu produk yang dikembangkan.¹⁴

2. Media Pembelajaran

Pemanfaatan alat belajar baik audio, visual, maupun audiovisual yang dapat merangsang pikiran dan minat peserta didik ketika proses pembelajaran.¹⁵

3. *Sparkol Videoscribe*

Video pembelajaran yang dikonsepsikan dalam bentuk presentasi di papan tulis berwarna putih dan disisipkan unsur teks, suara, dan gambar yang disediakan secara otomatis.¹⁶

4. *Capcut*

Aplikasi yang digunakan untuk mengolah video secara gratis, fitur lengkap, mudah digunakan bagi pemula, serta dapat digunakan berbagai jenis *handphone mobile*.¹⁷

¹⁴ Septy Nurfadillah et al., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang," *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2021): 117–34, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.

¹⁵ Nurfadillah et al.

¹⁶ Fransisca and Mintohari, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA Dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD."

¹⁷ Gina Aprilliana and Roy Efendi, "Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas Viii Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Karakteristik media pembelajaran video berbasis *Videoscribe* memiliki tiga poin utama yaitu disajikan animasi tokoh dalam video yang sesuai dengan karakter peserta didik kelas 3 dan beberapa *GIF*, naskah cerita dekat dalam kehidupan sehari-hari, dan video riil berisi proses dengan durasi yang singkat. Hasil produk yang dikembangkan dengan karakteristik tersebut dapat mengarahkan peserta didik untuk lebih mengingat materi dan memahami materi abstrak menjadi lebih kontekstual.
2. Media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan layak menurut validator ahli dengan skor 4,4 berkategori sangat baik.
3. Media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* mendapatkan respon positif dari calon pengguna yang diperoleh dari:
 - a. Hasil respon praktisi dari guru kelas 3 mendapatkan skor 4,5 dengan kategori sangat baik,
 - b. Hasil respon dari 15 peserta didik mendapatkan skor 100% yang menjawab “Ya.” Hasil respon produk penelitian ini dinyatakan sebagai respon positif.

B. Keterbatasan Penelitian

Hasil pengembangan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* dinyatakan layak dan mendapatkan respon positif. Meskipun demikian, pada pelaksanaan penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu kesulitan menyimpan satu *file* hasil rancangan cerita tokoh dari aplikasi *Sparkol Videoscribe* ke dalam *PC*. Kejadian ini mengakibatkan proses penyimpanan menjadi lambat dan gagal.

C. **Saran**

Berdasarkan keterbatasan penelitian, maka saran peneliti untuk pemanfaatan media pembelajaran video berbasis *Sparkol Videoscribe* yaitu:

1. Untuk penelitian selanjutnya dapat memotong setiap *scene* menjadi beberapa *file* dalam aplikasi *Sparkol Videoscribe*, sehingga memudahkan aplikasi untuk memproses penyimpanan hasil rancangan produk ke dalam *PC*.
2. Untuk penelitian selanjutnya dapat melanjutkan pengembangan media video berbasis *Sparkol Videoscribe* dengan model 4D sampai ke tahap *disseminate*.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. "Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran." *Lantanida Journal* 4, no. 1 (2017): 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>.
- Abdussamad, Zuchri. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: CV.Syakir Media Press, 2021.
- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2016): 9–20.
- Andrasari, Nurani Ani. "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7, no. 1 (2022): 36–44.
- Aprilliana, Gina, dan Roy Efendi. "Penggunaan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VIII Smpn 4 Jampangtengah Kabupaten Sukabumi." *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2022): 48–53. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732>.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Edisi ke13. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013.
- BSNP. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2013.
- Dariyadi, Moch Wahib. "PENGGUNAAN SOFTWARE 'SPARKOL VIDEOSRIBE' SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB BERBASIS ICT." *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab IV*, 2018, 272–82.
- Deliany, Nukke, Asep Hidayat, dan Yeti Nurhayati. "Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar" 17, no. 2 (2019): 90–97.
- Arief Sidharta. "Media Pembelajaran." *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1 (2015): 1–29.
- Febrianto, Arip, Norma Dewi Shalikhah, dan Universitas Muhammadiyah Magelang. *MODUL MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEOSCRIBE VERSI 3.2.1*. Edisi ke 1. Yogyakarta: UPY Press, 2020.
- Fransisca, Indyra, dan Mintohari. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pelajaran IPA dalam Materi Tata Surya Kelas VI SD." *J-Pgsd* 06, no. 11 (2018): 1916–27.
- Gumelar, Michael Sega. "Tatabahasa: Inkonsistensi Bahasa Indonesia." *Jurnal Studi Kultural* 3, no. 1 (2018): 16–21.

- Harahap, Sri Wahyuni. "Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbantuan Pendekatan Open Ended pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat di Kelas X MAN 2 Palas." UIN Sumatera Utara, 2020.
- Hartono, Dody Suryo, dan Daniel Rudjiono. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris Theme I Have A Pet Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting." *Jurnal Ilmiah Komputer Grafis* 8, no. 1 (2015): 5.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, dan Tuti Khairani Harahap. "Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN," n.d.
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015): 32.
- Idrus Alwi. "Perubahan Wujud Benda." *Modul Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyyah* 5, no. 3 (2021): 248–53.
- Irnando Arkandiantika, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi. "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic." *JDPP* 8, no. 1 (2020): 31.
- Kumala, Farida Nur. *Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Journal of Chemical Information and Modeling*. Vol. 8, 2016.
- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tematik* 1, no. 3 (2020): 253–63.
- Munawarah, Rofiqah Al. "Sparkol Videoscribe sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8, no. 2 (2019): 430–37. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>.
- Ningsih, Betia. "Pengembangan Media Video Pembelajaran (Sparkol Videoscribe) Berorientasi Pendidikan Karakter pada Materi Garis, Sudut, dan Bangun Datar." UIN Fatmawati Sukarno, 2022.
- Nur Mei Ningsih, Rulik Setiani, dan Khusnul Khotimah Asep Hardiyanto. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Para Guru di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah Kotabumi Lampung Utara." *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4, no. 1 (2023): 184.
- Nurfadillah, Hikmah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMAN 8 Sinjai." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2023.
- Nurfadillah, Septy, Tio Saputra, Tasya Farlidy, Sihury Wellya Pamungkas, Raihan Fadhlurrahman Jamirullah, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster pada Materi

- 'Perubahan Wujud Zat Benda' Kelas V di SDN Sarakan Ii Tangerang." *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2021): 117–34. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Pranatawijaya, Viktor Handrianus, dan Ressa Priskila. "Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman" 5, no. November (2019): 128–37. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>.
- Prastowo, Andi. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press, 2015.
- Pratiwi, Erlia Dwi, Sri Latifah, dan Mukarramah Mustari. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2, no. 3 (2019): 303–9. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v2i3.4355>.
- Purwanti, Budi. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure." *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2015): 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>.
- Rahmawati, Diyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book pada Materi Perubahan Wujud Benda untuk Siswa SDLB Tunarungu Kelas IV." *Jurnal Widia Ortodidaktika* 7, no. 2 (2018): 30–41.
- Rufaedah, Rini. *Handout Perubahan Wujud Benda*. Malang: Academia, 2014.
- Rusmawati. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer." Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019.
- Salim dan Syahrur. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media, 2012.
- Silmi, Munida Qonita, dan Putri Rachmadyanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 06, no. 04 (2018): 486–95.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, 2013.
- Sukmawarti dan Erica. "Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran PKN di SD." *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis* 2, no. 4 (2021): 114.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV. Jejak, 2020.
- Thiagarajan, Sivasailam, Dorothy S.Semmel, and Melvyn I. Semmel. "Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook." *Journal of School Psychology* 14, no. 1 (1976): 75.

[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).

- Tri Wahyono, Riana Mashar, Ida Yeni Rahmawati. “Kegemaran Menyimak Channel Kisah Islami Berdampak Positif pada Peningkatan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 9, no. 1 (2021): 92.
- Wibawanto, Hari. “Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Blended Learning.” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 2, no. 4 (2015): 21–32.
- Wibowo, Agus Mukti. “Peningkatan Pemahaman Konsep Perubahan Materi Melalui Perbaikan Bahan Ajar,” no. 50 (n.d.): 49–62.
- Widoyoko, Eko Putro. *Penilaian Hasil Pembelajaran Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016.
- Wijaya, Agung, Taheri Akhbar, dan Adrianus Dedy. “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang” 7 (2023): 662–69.
- Wisada, Putu Darma, I Komang Sudarma, dan Adr. I Wayan Ilia Yuda S. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter.” *Journal of Education Technology* 3, no. 3 (2019): 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yaumi, Muhammad. “Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran.” *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 14, no. 1 (2011): 88–102. <https://doi.org/10.24252/lp.2011v14n1a6>.
- Yuni Kartika Kountul, Edy Wibowo. “Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe pada Materi Lingkaran dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.” *Linear : Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 2 (2021): 144. <https://doi.org/10.53090/jlinear.v5i2.207>.
- Yunita Bouato, Fitryane Lihawa, Rusiyah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe yang Diintegrasikan dengan Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam.” *Jambura Geo Education Journal* 1, no. September (2020): 72. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>.
- Zaini, Abdul Wahid. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup dan Upaya Pelestariannya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang.” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.