

Inovasi Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi VideoScribe pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V

Fawwaz Abid Naufal Ismail^{1*}, I Kadek Suartama² 

^{1,2}Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 12, 2024

Accepted July 15, 2024

Available online July 25, 2024

Kata Kunci:

Video Pembelajaran, VideoScribe, IPA

Keywords:

Learning Video, VideoScribe, Science



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

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pemanfaatan media dalam pembelajaran sangatlah penting untuk mendukung hasil yang optimal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya inovasi terkait media pembelajaran yang dapat mendukung dan membuat suasana belajar lebih menarik. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe pada muatan pelajaran IPA untuk siswa kelas V. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian ini ialah 3 orang ahli/pakar. Objek dalam penelitian ini adalah validitas video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe yang dikembangkan. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam mengukur tingkat validitas video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe merupakan rating scale berupa lembar penilaian media dari ahli/pakar. Teknik analisis yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian validitas oleh ahli materi yakni 90% (sangat baik). Penilaian validitas oleh ahli media yang didapatkan yakni 89% (sangat baik). Adapun hasil uji coba kepada 20 peserta didik yaitu 96,90% (sangat baik). Disimpulkan hasil tersebut menunjukkan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe muatan pelajaran IPA dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas V. Implikasi dari penggunaan video pembelajaran ini yaitu dapat menarik minat, semangat, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

ABSTRACT

Media utilization in learning is very important to support optimal results. This research is motivated by the lack of innovation related to learning media that can support and make the learning atmosphere more interesting. The purpose of this research is to develop a learning video with the VideoScribe application on science subject content for grade V students. The type of research conducted is development research with the ADDIE model. The subjects of this research were 3 experts. The object of this research is the validity of the learning video with the VideoScribe application developed. The data collection method used interviews and questionnaires. The instrument used in measuring the validity level of learning videos with the VideoScribe application is a rating scale in the form of a media assessment sheet from experts. The analysis technique used is descriptive qualitative and descriptive quantitative. The results of the validity assessment by material experts were 90% (very good). The validity assessment by media experts obtained is 89% (very good). The results of the trial to 20 students were 96.90% (very good). It is concluded that these results show that the learning video with the VideoScribe application for science subject content is declared valid and feasible to use in learning in grade V. The implication of using this learning video is that it can attract interest, enthusiasm, and create a more pleasant learning atmosphere.

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi sekarang, inovasi pada bidang pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan. Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang Sistem Persekolahan bahwa sekolah ialah tempat yang diatur untuk membentuk karakter, wawasan, maupun kemampuan yang dibutuhkan (Aslamiyah & Abun, 2023; Masnu'ah et al., 2022). Adapun komponen-komponennya seperti ketersediaan infrastruktur, peralatan, dan biaya yang memadai jika tidak didukung oleh manajemen yang handal maka hal ini juga kurang optimal. Pendidikan adalah usaha sadar dan

*Corresponding author

E-mail addresses: fawwaz@undiksha.ac.id (Fawwaz Abid Naufal Ismail)

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Ahmad Fadillah & Bilda, 2019; Ilham, 2019). Dalam kegiatan pembelajaran, guru harus mampu berinovasi menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang ada. Guru harus menjadi motivator bagi siswa untuk membuat proses pembelajaran menyenangkan (Rahmiati & Azis, 2023; Sibagariang et al., 2021). Kreatifitas pendidik dalam mengajar sangat penting agar proses pembelajaran berjalan dengan menyenangkan namun tidak bertolak belakang dengan kurikulum (Hasbullah et al., 2022). Ilmu pengetahuan alam (*natural science*) meliputi alam semesta dengan segala isinya. Guru di dalam tugas profesinya, telah dibekali ilmu pengetahuan tentang berbagai cara yang harus ditempuhnya dalam upaya meningkatkan kemampuan siswanya (Muskania et al., 2019; Sakila et al., 2023).

Teknologi pendidikan adalah proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, gagasan, alat, dan organisasi untuk menganalisis permasalahan, merencanakan, implementasi, evaluasi dan mengelola yang melibatkan semua aspek belajar (Akbar & Noviani, 2019; Ramadhanty et al., 2023). Perubahan ini mencakup perubahan dalam sistem manajemen pengelolaan lembaga, pendekatan pendidik untuk mengajar, dan cara siswa belajar. TIK dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri dan aktif (Aslamiyah & Abun, 2023; Widiyanto, 2021). Teknologi informasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses, manipulasi, penggunaan sebagai alat bantu, dan pengelolaan informasi, sedangkan teknologi komunikasi merupakan segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu dalam memproses data dari perangkat yang satu ke perangkat lainnya (Indayani et al., 2021). Dukungan teknologi informasi sangat penting dalam proses pembelajaran dan pengelolaan pada dunia pendidikan karena dapat mempercepat dan mempermudah tata kelola layanan Pendidikan (Subadre et al., 2023; Yanti & Bukhori, 2023).

Namun sayangnya, pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran ini masih berbanding terbalik dengan fakta dilapangan. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan ditemukan informasi terkait kurangnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPA di kelas V MIN, yang disebabkan oleh kurangnya variasi dalam metode pengajaran. Pembelajaran cenderung monoton dan hanya berbasis pada teks membuat siswa kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPA yang abstrak dan kompleks. Hal ini menyebabkan penurunan hasil belajar dan kurang optimalnya pemahaman siswa. Selain itu, ditemukan juga permasalahan terkait pemahaman pendidik tentang pentingnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang masih rendah. Hal tersebut tentunya bertolak belakang dengan harapan yang tertuang sebagai solusi dalam menghadapi era industri 4 (Afrizal Purba & Defriyanto, 2020; Masnu'ah et al., 2022). Teknologi pendidikan adalah penerapan pengetahuan ilmiah dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, yang tidak hanya sebatas alat dan barang atau perangkat keras (*hardware*) tetapi juga *software*, dan *brainware* (Agustian & Salsabila, 2021; Latip, 2022). Permasalahan tersebut menjadi urgensi penelitian, yang mendorong inovasi dalam dunia pendidikan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka diperlukan solusi permasalahan dengan menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Widiyanto, 2021; Wulandari et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah perangkat pendukung yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Rahmadhani & Dewi, 2024; Wulandari et al., 2023). Selain memperjelas isi materi pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa secara non verbal, proses pembelajaran juga diperjelas secara lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran yang notabene merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan (Amin, 2019; Siwi & Puspaningtyas, 2020).

Salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan solusi yaitu melalui pengemvangan VideoScribe. VideoScribe adalah perangkat lunak dengan aplikasi digital yang menggunakan animasi papan tulis dan dapat memadukan tulisan, gambar, grafik, animasi dan video untuk menjelaskan materi (Rofiqah Al Munawwarah, 2019; Supri et al., 2023). Sistem media digital Sparkol VideoScribe memberi kenyamanan dan kemudahan bagi siswa dalam aktivitas belajar dan tentunya akan mengoptimalkan hasil belajar. Sparkol VideoScribe merupakan salah satu media yang diminati siswa karena tidak membuat mereka bosan, lingkungan belajar bisa lebih menyenangkan saat siswa menggunakan media ini (Rahmadhani & Dewi, 2024; Yanti & Bukhori, 2023). Melalui penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi VideoScribe dapat memberikan solusi dalam menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran IPA.

Penelitian ini didukung oleh penelitian relevan sebelumnya terkait penggunaan media pembelajaran. Penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran efektif untuk membantu proses pembelajaran dalam menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran (Rofiqah Al Munawwarah, 2019; Shaleh & Fadhilah, 2022). Selain itu juga didukung oleh penelitian terkait penggunaan media VideoScribe. Penelitian tersebut menyatakan bahwa VideoScribe mampu menyajikan konten pengenalan dengan cara memadukan jepretan, suara, dan desain yang menarik sehingga para pelajar dapat menikmati prosedur pembelajaran (Hasbullah et al., 2022; Rohman et al., 2021). Penelitian lain juga menyatakan bahwa video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe pada muatan pelajaran IPA membuat siswa tidak mudah bosan dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Manzilina et al., 2020; Ramadhanty et al., 2023). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut diketahui bahwa kebaruan dari penelitian yang sedang dilaksanakan terletak pada pengaplikasian media pembelajaran berbasis video yang interaktif, dinamis, dan visual, yang terbukti lebih efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep IPA di kalangan siswa sekolah dasar.

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses belajar. Selain itu, dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teknologi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal didalam kelas.

2. METODE

Jenis Penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe. Model pengembangan yang dijadikan sebagai acuan pengembangan ini yaitu ADDIE. Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Hasbullah et al., 2022; Latip, 2022). Subjek penelitian ini yaitu 3 orang pakar/ahli yaitu 1 ahli materi pembelajaran dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V MIN 1 Karangasem yang berjumlah 20 orang siswa. Metode dan instrumen pengumpulan data yaitu kuisioner digunakan untuk mengumpulkan hasil validasi. Adapun kisi-kisi instrument yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Sub Indikator
1	Struktur Materi	Kesesuaian materi dengan indikator
2	Keakuratan	Kebenaran, Kemuktahiran, dan Kesesuaian
3	Tata Bahasa	Ketepatan Tata Bahasa dan Tanda Baca
4	Tingkat Kesulitan	Keterkaitan

(Modifikasi dari Rahmawanti et al., 2020)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data Peserta Didik

No	Indikator	Sub Indikator
1	Tampilan Media	Kejelasan gambar dan teks Kejelasan pada video Desain video pembelajaran
2	Kemenarikan Media	Tata letak gambar dan teks Kombinasi gambar dan teks
3	Kemudahan	Kemudahan siswa memahami materi

(Modifikasi dari Rahmawanti et al., 2020)

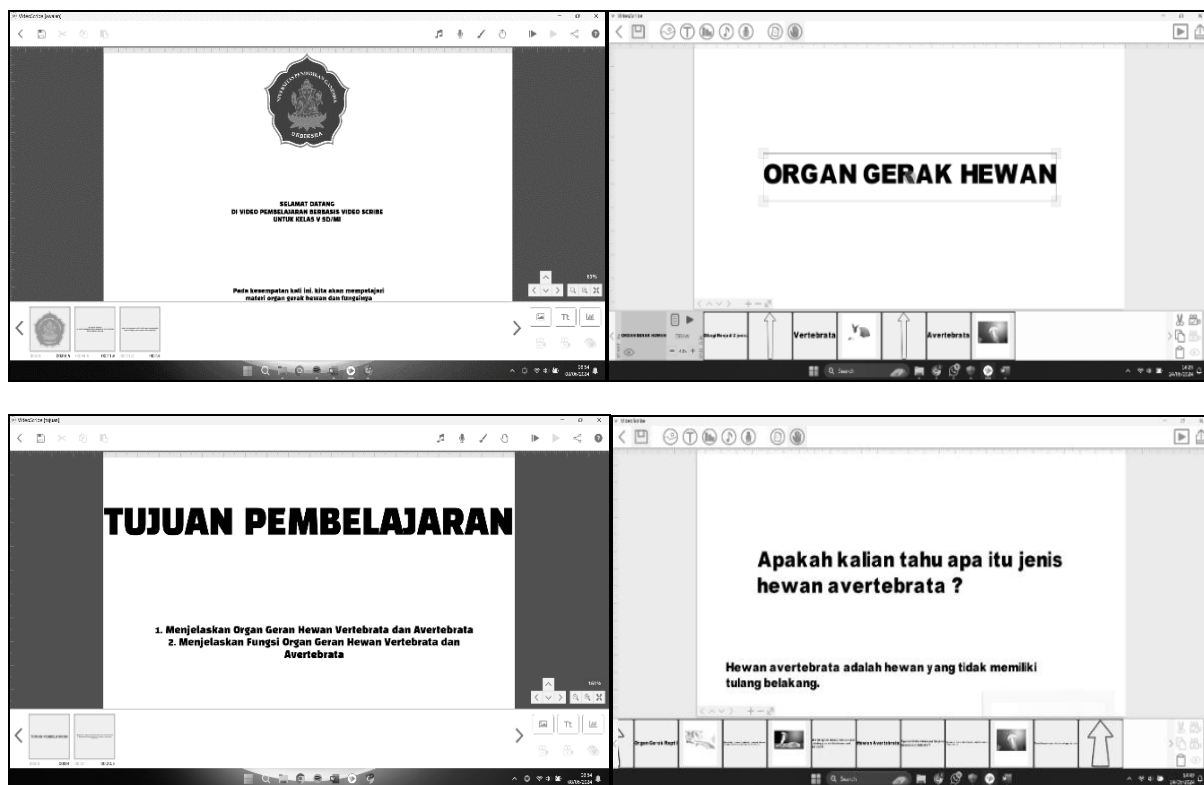
Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis saran dan masukan dari para ahli dan siswa. Analisis deskriptif kuantitatif menganalisis skor terkait dengan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe yang dikembangkan. Adapun kriteria validitas produk mengikuti kriteria kualitatif PAP dengan skala lima.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan perangkat pembelajaran berupa Video Pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe untuk muatan pelajaran IPA menggunakan model ADDIE yaitu sebagai berikut. Pertama, Analisis. Adapun hasil analisis kebutuhan yaitu guru kurang maksimal dalam menggunakan video pembelajaran khususnya pada muatan pelajaran IPA. Selain itu siswa mengatakan bahwa guru belum memanfaatkan video pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa hanya bersumber pada buku paket saja. Sehingga proses pembelajaran siswa kurang memahami konsep dari materi. Oleh karena itu, diperlukan inovasi guna mengatasi permasalahan tersebut. Sehingga dikembangkan berupa video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe.

Kedua, Perancangan. Tahap perancangan bertujuan untuk merancang video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe berpedoman dari analisis yang sudah dilaksanakan. Pada tahap ini yaitu merancang *storyboard* video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe. Proses pembuatan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe diawali merancang desain *video opening*, resolusi video, materi, serta teks dengan *software* Sparkol VideoScribe. Kemudian di-*export* menjadi video dengan format MOV. Kemudian, dilakukan perekaman narasi pada aplikasi adobe audition dan di-*export* dengan format MP3. Pada tahap akhir, semua komponen digabungkan pada *software* Filmora 8 menjadi satu video pembelajaran utuh. Adapun rancang bangun atau *prototype* video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe yang dikembangkan disajikan dalam bentuk *storyboard*. Hasil perancangan disajikan pada [Gambar 1](#).



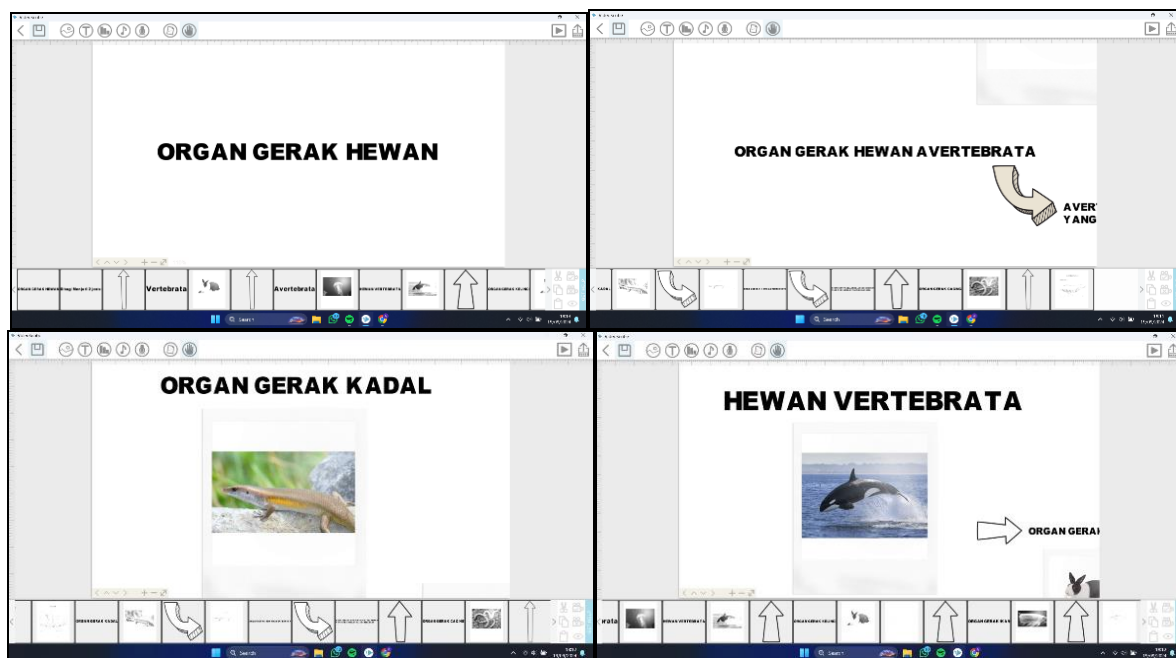
Gambar 1. Perancangan Video Pembelajaran dengan Aplikasi VideoScribe

Ketiga, Pengembangan. Pada tahap yaitu proses pembuatan media yang dikembangkan. Pada tahapan ini terdapat *video opening*, pembahasan materi, narasi, musik *background*, profil pengembang, dosen pembimbing, dan penutup. Bagian isi memuat materi organ gerak hewan semester 2 kelas V. Bagian terakhir terdapat profil pengembang, profil dosen pembimbing, ucapan terimakasih, dan *video closing*. Adapun hasil pengembangan video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Video Pembelajaran dengan Aplikasi VideoScribe

Hasil perhitungan validasi ahli materi I yaitu 90%. Hasil penilaian yaitu 90% sehingga pada kategori sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli 1 media yaitu 90% dan hasil validasi ahli media II yaitu 88,33%. Hasil penilaian rata-rata oleh ahli media yaitu 89% sehingga berada pada kategori sangat baik. Masukan oleh para ahli digunakan untuk merevisi produk yang telah dikembangkan guna menyempurnakan Video Pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe. Adapun hasil masukan dari ahli yaitu pertama, perbanyak gambar dan disesuaikan. Kedua, pada bagian materi tidak terlalu banyak teks. Ketiga, tambahkan profil pengembang dan profil dosen pembimbing. Adapun hasil revisi disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Revisi Video Pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe

Video Pembelajaran dengan Aplikasi VideoScribe selanjutnya dilakukan uji coba media yang dilaksanakan guna mengetahui respon siswa. Uji coba dilaksanakan pada 20 orang siswa kelas V MIN 1 Karangasem. Hasil untuk aspek tampilan 97%, kemenarikan 95,5%, kemudahan penggunaan 95%. Persentase keseluruhan sebesar 96,90% (sangat baik). Dapat disimpulkan bahwa Video Pembelajaran dengan Aplikasi VideoScribe sangat layak diterapkan dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Pertama, video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe dirancang sesuai dengan kebutuhan di sekolah. Beberapa tahapan analisis yang dilaksanakan diantaranya. (1) analisis Kebutuhan, (2) analisis karakteristik siswa, (3) analisis kurikulum, dan (4) analisis media. Tahapan design dilaksanakan dengan merancang bangun media atau produk (Sudarsana et al., 2020; Yanti & Bukhori, 2023). Desain dibuat menggunakan aplikasi Sparkol VideoScribe yang setelahnya diexport ke dalam format MOV. Media yang dikembangkan dibuat menggunakan ukuran 1280 x 720p. kemudian, masuk ke tahap editing di software Filmora 8. Pada tahap ini, video mentah dari VideoScribe digabungkan dengan beberapa komponen tambahan diantaranya video opening, pembahasan materi, narasi, musik background, profil pengembang, dosen pembimbing, dan penutup. Media yang dikembangkan di desain dengan gambar, teks, musik, dan narasi penjelasan yang sesuai pada muatan pelajaran IPA materi organ gerak hewan. Media videoscribe dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi dalam VideoScribe memiliki animasi yang unik dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan (Afifah & Hidayat, 2018; Muskania et al., 2019).

Kedua, video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe dapat memudahkan siswa dalam belajar. Video pembelajaran didesain semenarik mungkin bertujuan untuk menarik minat belajar siswa. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan adalah bahwa produk tersebut dapat digunakan dengan baik dan bermanfaat bagi penggunanya (Manzilina et al., 2020; Ritonga & Rahma, 2021). Hasil produk pengembangan yang tepat akan memacu keinginan dan motivasi peserta didik untuk mempelajari banyak tentang beragam materi. Selain itu video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe ini adalah salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang dialami oleh siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran (Febrianto & Saputra, 2020; Ridha, 2020). Hal inilah yang menyebabkan video pembelajaran ini dapat memberikan wawasan bagi guru dalam menciptakan sebuah media belajar yang disukai oleh siswa (Irawan et al., 2023).

Ketiga, Video Pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe mampu menciptakan pengalaman belajar yang baru. Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran atau alat komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dengan visual dan audio kemudian berkembang dengan penggunaan teknologi komputer guna untuk mencapai tujuan pembelajaran (Rofiqah Al Munawwarah, 2019). Minat siswa dalam belajar sangat mempengaruhi kualitas pendidikan. Kurangnya minat siswa dalam belajar menjadi sorotan utama bagi tenaga pengajar. Video pembelajaran dengan aplikasi VideoScribe ini adalah tampilannya menarik dan mudah digunakan sehingga guru tidak sulit dalam menyampaikan materi (Putri & Sulistyningrum, 2022; Susanti, 2019). Pada Video pembelajaran disajikan materi yang menarik guna menambah minat siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran (Maulani et al., 2022).

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa Video Pembelajaran Dengan Aplikasi VideoScribe memberikan kemudahan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Hasbullah et al., 2022; Rahmadhani & Dewi, 2024). Melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan pemahaman materi yang kompleks. Selain itu, hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan video pembelajaran berbasis aplikasi seperti VideoScribe telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Indayani et al., 2021; Ramadhanty et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis visual, khususnya video animasi, dapat membantu memfasilitasi pemahaman konsep yang abstrak, khususnya pada mata pelajaran sains. Berdasarkan hasil penelitian dan perbandingan dengan temuan sebelumnya, penelitian ini memiliki nilai kebaruan yang terletak pada penerapan khusus aplikasi VideoScribe, yang menggabungkan elemen visual, animasi, dan narasi untuk mendukung pemahaman konsep IPA pada siswa kelas V di MIN. Dengan inovasi ini, penelitian ini menawarkan metode yang lebih interaktif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran IPA (Rohman et al., 2021; Yanti & Bukhori, 2023).

Penelitian ini memiliki kelebihan karena mampu menarik minat siswa serta membantu mereka lebih memahami konsep IPA yang abstrak. Implikasi penelitian ini yaitu Pemanfaatan Video Pembelajaran berbasis VideoScribe ini dapat membantu siswa lebih mandiri dalam kegiatan belajar di kelas, dan membantu siswa dalam mempelajari muatan pelajaran IPA terutama pada materi organ gerak hewan. Selain itu, melalui video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memaparkan materi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar siswa yang tinggi juga berdampak pada hasil belajar yang optimal dan efektif (Ramadhanty et al., 2023; Supri et al., 2023). Namun tentunya penelitian ini masih memiliki kekurangan yaitu subjek uji coba yang masih terbatas. Oleh karena itu, kepada peneliti selanjutnya disarankan untuk melakukan uji coba dengan populasi yang lebih luas serta menggali lebih dalam tentang dampak jangka panjang penggunaan video pembelajaran berbasis teknologi terhadap prestasi siswa dalam jangka waktu yang lebih lama.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli mengenai Video Pembelajaran Dengan Aplikasi VideoScribe berada pada kategori sangat baik. Disimpulkan bahwa Video Pembelajaran Dengan Aplikasi VideoScribe layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan Aplikasi VideoScribe dapat menarik minat, semangat, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam memaparkan materi dan dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga berdampak pada hasil belajar yang optimal dan efektif.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., & Hidayat, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Sumatra dan Akulturasi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *Jurnal Swarnadwipa*, 2(3), 189–200.
- Afrizal Purba, M., & Defriyanto, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pendidikan dan Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 3(25), 96–101.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>.
- Ahmad Fadillah, & Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 2(1), 18–25. <https://matematika.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>.
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>.
- Aslamiyah, N., & Abun, R. (2023). Profesionalisme Guru Sebuah Tuntutan Dalam Era Perubahan Sebagai Wujud Penguatan Manajemen Pendidikan Islam. *AT-TAJDID: Jurnal Pendidikan Dan Pendidikan Islam*, 07(01), 12–24. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/att.v7i1.2675>.
- Febrianto, A., & Saputra, N. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan VideoScribe Bagi Guru SDN Malangrejo. *Community Empowerment*, 6(1), 24–28. <https://doi.org/10.31603/ce.3835>
- Hasbullah, H., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7544–7555. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3575>.
- Ilham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. <https://doi.org/https://doi.org/10.58230/27454312.73>.
- Indayani, R., Supeno, S., & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh videoscribe terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada pembelajaran IPA. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 9(2), 107–115. <https://doi.org/10.23971/eds.v9i2.2008>.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>.
- Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>.
- Manzilina, F., Listiawati, E., & Wijayanti, R. (2020). Pengembangan Media Videoscribe Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (Spldv). *JIPMat*, 5(2), 185–199. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6624>.
- Masnu'ah, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis Kebijakan Pendidikan Islam dalam Undang-undang No 20 Tahun 2003 (SISDIKNAS). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 115–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.69896/modeling.v9i1.1131>.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927>.
- Putri, B. S., & Sulistyaningrum, H. (2022). Uji Validitas Pengembangan Video Pembelajaran Matematika

- Sparkol Videoscribe Berbasis CTL untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 4(1), 29–36. <https://doi.org/10.55719/jrpm.v4i1.383>.
- Rahmadhani, F., & Dewi, et al. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Jurnal Media Pendidikan Teknologi Informatika Dan Komputer*, 7(1), 57–62. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v7i1.1650>.
- Rahmawanti, N., Mashuri, M. T., & Nurjanah, N. (2020). Pengaruh media scrapbook terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. *Natural: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(2), 94. <https://doi.org/10.30738/natural.v6i2.5251>.
- Rahmiati, & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 6007–6018.
- Ramadhanty, N. S., Rini, C. P., & Amaliyah, A. (2023). Pengaruh Media Video Scribe Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 184. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5970>.
- Ridha, M. (2020). Teori Motivasi Mclelland dan Implikasinya dalam Pembelajaran PAI. *Palapa*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.673>.
- Ritonga, N. C., & Rahma, I. F. (2021). Analisis gaya belajar VAK pada pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 76–86. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.11878>.
- Rofiqah Al Munawwarah. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>.
- Rohman, F. N., Kurniati, L., & Kusumawati, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkoll Videoscribe. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 3(2), 137–151. <https://doi.org/10.21580/square.2021.3.2.8857>.
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Shaleh, M., & Fadhilah, M. N. (2022). Penerapan Moderasi Beragama pada Lembaga PAUD di Sulawesi Tenggara. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5933–5945. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2903>.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran Guru Penggerak dalam Pendidikan Merdeka Belajar di Indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88–89. <https://doi.org/https://doi.org/10.51212/jdp.v14i2.53>.
- Siwi, F., & Puspaningtyas, N. D. (2020). Penerapan Media Pembembelajaran Kognitif Dalam Materi Persamaan Garis Lurus Menggunakan Video Di Era 4.0. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(1), 7–10. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i1.251>.
- Subadre, W., Jufri, A. W., & Karta, I. W. (2023). Pengaruh Sarana Prasarana Dan Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Pembelajaran Terhadap Mutu Pendidikan Di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten Lombok Utara Tahun 2022. (*JPAP) Jurnal Praktisi Administrasi Pendidikan*), 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.29303/jpap.v7i1.504>.
- Sudarsana, K., Antara, P., & Dibia, I. (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.24934>.
- Supri, S., Widiasih, W., & Rumanta, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Video Scribe dan Keaktifan Siswa terhadap Hasil Belajar Muatan Pembelajaran IPA di Kelas VI SD Kecamatan Toboali. *Cakrawala Repositori IMWI*, 6(2), 1079–1092. <https://doi.org/10.52851/cakrawala.v6i2.318>.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.
- 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. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Yanti, Y., & Bukhori, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Video Scribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Economic and Education Journal (Ecoducation)*, 5(1), 16–30.