



ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO PADA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Erni Fatmawati^{1*}, Hana Mauludea², Farhan Ramadhan Muhamad Alatri³, Husin⁴

^{1,3,4}Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

*email: ernifatmawati@gmail.com

Received: 2022-10-20 Accepted: 2023-06-20 Published: 2022-06-30

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Metode penelitian menggunakan penelitian deskriptif dengan bentuk survei. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Guru IPS dan Siswa kelas VIII SMP Negeri 16 Pontianak. Teknik dan alat pengumpulan data yang digunakan yaitu Observasi dan komunikasi tidak langsung dengan menggunakan pedoman observasi dan kuesioner. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa di SMP Negeri 16 Pontianak memerlukan media pembelajaran berbasis video Sparkol VideoScribe berdasarkan hasil penghitungan persentase jawaban 75%.

Kata kunci: Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, Ilmu Pengetahuan Sosial

Abstract

This study aims to analyze the needs of developing video-based learning media in social science lessons. The research method uses descriptive research in the form of a survey. The samples used in this study were social studies teachers and grade VIII students of SMP Negeri 16 Pontianak. The data collection techniques and tools used are observation and indirect communication using observation guidelines and questionnaires. Data analysis techniques use descriptive analysis. The results showed that SMP Negeri 16 Pontianak requires sparkol video-based video-based learning media based on the results of calculating the answer percentage of 75%.

Keywords: Needs analysis, Learning Media, Social Sciences

How to cite (in APA style): Fatmawati, E., Mauludea, H., Alatri, F. R. M., & Husin, H. (2023). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video pada pelajaran ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 12(1), 190-196.

Copyright (c) 2023 Erni Fatmawati, Hana Mauludea, Farhan Ramadhan Muhamad Alatri, Husin
DOI: 10.31571/saintek.v12i1.4499

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan melalui pengembangan pribadi kemampuan fisik, sosial, intelektual, dan emosional (Çetin, 2021; Portela-Pino et al., 2022). Tujuan Pendidikan akan tercapai bila sudah terencana untuk mencapai tujuan yang diinginkan untuk tujuan hidup mereka, bagaimana menentukan model, media pembelajaran yang tepat dengan



kurikulum sehingga pendidikan bisa dikatakan berhasil. Hal ini dapat dicapai melalui pendidikan tepat waktu guna mewujudkan tujuan pembelajaran sama-sama menarik bagi guru dan pelajar. Siswa ingin mencapai hal yang sama dalam pembelajaran seperti yang diharapkan oleh guru. Selain itu, tujuan pembelajaran juga menentukan isi tema pembelajaran.

Segala perubahan telah dilakukan demi mewujudkan pendidikan yang sangat berkualitas. Untuk itu berbagai perubahan yang dilakukan sangat dibutuhkan tidak hanya kurikulum dan model pembelajaran akan tetapi juga pada perlengkapan sarana dan prasarana (Alazemi et al., 2022; Rahmanullah et al., 2021; Saepul et al., 2023). Salah satu faktor kesuksesan dalam pembelajaran ialah guru yang menjadi peran penting dalam terciptanya pendidikan yang berkualitas. Guru diwajibkan memiliki metode dan rancangan kegiatan yang dapat membuat siswa termotivasi untuk proaktif. Ketika proses pembelajaran berlangsung. Guru juga dapat menggunakan media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran memungkinkan siswa dapat menyerap informasi atau materi dengan mudah serta mampu menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Pada perkembangan zaman ini sangat banyak media pembelajaran yang bisa digunakan akan tetapi disesuaikan dengan gaya dan tujuan seorang pendidik dalam melakukan proses pembelajaran agar terciptanya tujuan pendidikan yang berkualitas.

Baik dengan atau tanpa media, motivasi dan minat anak tetap menjadi faktor penting untuk keberhasilan belajar, serta partisipasi emosional dan pengetahuan tertentu sebelumnya (Awe & Benge, 2017; Emda, 2018; Rahman, 2022; Y. J. Saptono, 2016). Menggunakan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswa tidak akan jenuh karena siswa terfokuskan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh seorang pendidik (Buditjahjanto, 2022; Goode et al., 2022). Media semakin merambah semua bidang kehidupan sosial, untuk itu tidak mungkin untuk memahami operasi proses politik atau ekonomi, atau untuk menjawab pertanyaan tentang identitas budaya dan pribadi atau bahkan tentang pendidikan tanpa memperhitungkan peran media. Berbagai media yang sering digunakan sebelumnya akan menjadi media pembelajaran ketika materi pembelajaran memberikan pesan dengan tujuan instruksional. Media pembelajaran seharusnya tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi pada saat yang sama membangkitkan semangat dan keinginan untuk belajar. Oleh karena itu, keberhasilan maupun kegagalan harus dievaluasi, sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan motivasi dan membantu memastikan bahwa siswa tidak cepat bosan.

Media pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian materi dan memaksimalkan proses pembelajaran (Kahfi et al., 2021; Permatasari et al., 2019). Guru harus memperhatikan media yang akan digunakan mengingat pemilihan media yang tepat dapat memaksimalkan kesuksesan dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan peran media pembelajaran. Ini bertujuan untuk mempermudah pengajaran melalui media. Sebagai contoh penggunaan televisi atau komputer dapat menjadi sarana pengajaran tentang ilmu pengetahuan atau sejarah. Media pendidikan bukan tentang penggunaan instrumental media sebagai alat bantu pengajaran, namun media pendukung dalam pendidikan melalui teknologi atau media pendidikan lain. Penggunaan media harus mempertimbangkan ruang lingkup dan isi materi pembelajaran harus disesuaikan dengan usia dan pengetahuan anak sebelumnya (Arora, 2014). Desain yang jelas dan menarik memfasilitasi akses serta operasi yang intuitif, logis, dan konsisten. Media pembelajaran dapat berupa materi pembelajaran seperti buku digital atau elektronik yang memberikan atau menyampaikan informasi kepada siswa atau mengandung konten intelektual dan berkontribusi pada proses pembelajaran. Selain itu, belajar dengan media juga menarik perhatian siswa sehingga anak-anak lebih termotivasi dan bersemangat untuk belajar. Media adalah tentang mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif kaum muda. Salah satu teknologi media pembelajaran yang berkembang adalah pemanfaatan aplikasi Sparkol Videoscribe.

Sparkol Videoscribe adalah alat animasi serbaguna untuk proyek besar dan kecil, di semua bidang. Dari pengajaran dan pendidikan hingga mengembangkan saluran YouTube ke status viral - apa pun cerita dan siapa pun yang menyaksikan media tersebut. Sparkol VideoScribe, perangkat lunak

animasi yang kita kenal dan yakini bahwa media ini menjadi tempat untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran. Sparkol VideoScribe bisa digunakan siapa saja, di mana saja untuk membuat momen video pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Sparkol VideoScribe mampu meningkatkan semangat belajar karena menggunakan teknologi gabungan audio visual dan komputer (Munawarah, 2019). Pembuatan dengan sparkol videoscribe juga bisa dilakukan saat offline sehingga tidak bergantung pada layanan internet sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan untuk sekolah tingkat berapapun. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini ingin melihat dan menganalisis kebutuhan terhadap penggunaan media pembelajaran tersebut.

Beberapa pertanyaan yang diajukan kepada guru dan siswa untuk mendapatkan gambaran tentang kebutuhan media pembelajaran berbasis video yaitu: 1) Bahan/sumber ajar yang digunakan, 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS, 3) Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS, 4) Penggunaan Sparkol Videoscribe, dan 5) Kendala dalam pembelajaran IPS. Pertanyaan yang diberikan dikembangkan dari penelitian yang dilakukan oleh (Hamida & Desnita, 2020; Hapsari & Zulherman, 2021; Hendriyani et al., 2018) kemudian disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Peneliti menggambarkan suatu situasi, menunjukkan aspek mana yang penting dan menunjukkan hubungan timbal balik. Ini adalah pendekatan metodis yang termasuk dalam bidang abstraktif atau penelitian perilaku. Jenis penelitian yang digunakan adalah survei. Survei dilakukan dengan mengumpulkan data melalui pengajuan pertanyaan kepada pihak-pihak yang terkait dengan penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 16 Pontianak yang berlokasi di Jalan RE Martadinata Kecamatan Pontianak Barat, Kota Pontianak, Kalimantan Barat dengan subjek penelitian adalah Guru mata pelajaran IPS dan siswa kelas VIII.

Jenis teknik pengumpulan data menggunakan pendekatan komparatif. Perolehan data dilihat berdasarkan pendekatan dan teknik yang dilakukan, seperti teknik komunikasi tidak langsung berupa angket, komunikasi langsung berupa wawancara, observasi dan lain sebagainya

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif. Karena penelitian ini adalah survei terhadap penggunaan media maka analisis kualitatifnya dengan analisis statistik deskriptif. Analisis deskriptif membantu menggambarkan dan menunjukkan data. Ini merupakan salah satu langkah terpenting untuk melakukan analisis data statistik dan menganalisis bagaimana guru menggunakan media pembelajaran di sekolah dan berapa banyak guru menggunakan media tersebut dalam aktifitas belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang telah diperoleh dari proses penyebaran angket dilapangan, selanjutnya di olah untuk mendapatkan gambaran terkait proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Data yang dikumpulkan bersumber dari 4 orang guru IPS dan 158 Siswa kelas VIII. Adapun hasil rangkuman data berdasarkan jawaban yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rangkuman Hasil Kuesioner Guru dan Siswa

Pertanyaan	Jawaban	Persentase Jawaban	
		Guru	Siswa
Bahan/sumber ajar yang digunakan	1. Buku Teks	75	83,54
	2. Kamus, Modul, LKS,	25	16,46
	Lainnya		
Media pembelajaran yang digunakan	Papan Tulis	100	81,65 18,35

Pertanyaan	Jawaban	Persentase Jawaban	
		Guru	Siswa
	Aplikasi Presentasi, Buku Teks, Gambar, Audio, Vidio (sebagai media tambahan)		
Menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS	1. Pernah 2. Tidak Pernah	75 25	48,73 51,27
Menggunakan Sparkol Videoscribe	1. Pernah 2. Tidak Pernah 3. Tidak Tahu	25 25 50	10,76 31,65 57,59
Media Sparkol Videoscribe menarik untuk digunakan	1. Menarik 2. Tidak Menarik 3. Tidak Tahu	50 0 50	29,11 1,90 68,99
Menggunakan media Sparkol Videoscribe dalam pembelajaran IPS	1. Perlu 2. Tidak Perlu 3. Tidak Tahu	75 0 25	32,92 7,59 59,49

Berdasarkan pertanyaan yang diberikan terkait dengan bahan/sumber belajar yang digunakan, 75% guru menjawab masih menggunakan buku teks sebagai bahan/sumber ajar utama selama proses pembelajaran. Sementara hasil jawaban siswa, 83.54% pembelajaran masih bersumber pada Buku Teks. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anisah & Azizah, (2016) terdapat pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Palimanan Kabupaten Cirebon. Guru dalam proses belajar mengajar, hanya menggunakan buku ketika mereka dituntut untuk mendukung pembelajaran dan lebih melibatkan siswa dalam diskusi interaktif, sementara siswa sendiri meninjaunya dengan pembelajaran mereka secara kelompok atau individu. Kendala yang dihadapi siswa dalam memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajarnya adalah mereka tidak begitu mengerti apa yang ada dalam buku teks sehingga mereka harus mencarinya di internet.

Pertanyaan yang diberikan terkait penggunaan media dalam pembelajaran IPS diperoleh jawaban bahwa guru 100% menggunakan papan tulis sebagai media bantu utama dalam pembelajaran IPS dan Aplikasi Presentasi, Gambar, Audio, Vidio sebagai media tambahan, sedangkan 81,65%. Siswa menyatakan bahwa guru menggunakan papan tulis sebagai media bantu yang utama dan 18,35% menggunakan Aplikasi Presentasi, Gambar, Audio, Vidio sebagai media tambahan dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan data yang diberikan, dapat diamati bahwa penggunaan media dalam pembelajaran IPS didominasi oleh papan tulis sebagai media bantu utama. Seluruh guru (100%) menggunakannya sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, aplikasi presentasi, gambar, audio, dan video juga digunakan oleh sebagian guru sebagai media tambahan dalam proses pembelajaran, mencapai sekitar 81,65%. Hasil survei dari siswa menunjukkan bahwa persepsi mereka sejalan dengan jawaban dari guru, di mana papan tulis juga dianggap sebagai media bantu utama oleh mayoritas guru (81,65%). Namun, terdapat sejumlah siswa (18,35%) yang menyatakan bahwa guru menggunakan aplikasi presentasi, gambar, audio, dan video sebagai media tambahan. Meskipun papan tulis masih mendominasi sebagai media utama, adanya penggunaan media tambahan ini menunjukkan upaya beberapa guru dalam memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dan media lainnya. Ini bertujuan untuk mengembangkan 'literasi' berbasis luas, tidak hanya dalam kaitannya dengan cetak, tetapi juga dalam simbolik sistem gambar dan suara. Sebagai tambahan, penting bagi para pendidik untuk terus eksplorasi dan mengadopsi media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran IPS.

Pertanyaan yang diajukan terkait apakah dalam pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, diperoleh jawaban bahwa 75% guru sudah menggunakan sementara jawaban yang dikumpulkan dari siswa menyatakan bahwa hanya 48,73% guru yang menggunakan media berbasis teknologi sementara 51,27% masih belum menggunakan media berbasis teknologi. Data yang diberikan mencerminkan perbedaan persepsi antara guru dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS. Berdasarkan hasil survei terhadap guru, terlihat bahwa mayoritas dari mereka (sebesar 75%) sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran IPS. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah menyadari manfaat teknologi dalam mendukung proses pembelajaran, seperti penggunaan presentasi multimedia, video, simulasi, dan platform pembelajaran daring. Penggunaan teknologi dapat meningkatkan interaktivitas dan daya tarik pembelajaran, serta membantu menyajikan materi secara lebih dinamis dan mudah dipahami oleh siswa. Namun, ketika melihat perspektif siswa, terdapat perbedaan pandangan. Berdasarkan hasil jawaban siswa, hanya 48,73% guru yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, sedangkan 51,27% siswa menyatakan bahwa guru mereka belum menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPS. Perbedaan angka ini menunjukkan bahwa beberapa guru mungkin belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi dalam mengajar.

Pertanyaan yang diajukan terkait penggunaan Sparkol VideoScribe kepada guru, diperoleh jawaban bahwa 25% Guru sudah pernah menggunakan, 25% Tidak pernah menggunakan, dan 50% menyatakan tidak tentang Sparkol VideoScribe. Sementara jawaban yang diperoleh dari siswa menunjukkan bahwa 10,76% siswa sudah pernah menggunakan Sparkol VideoScribe, 31,65% tidak pernah menggunakan, dan 57,59% siswa tidak mengetahui tentang Sparkol VideoScribe. Terkait tentang apakah Media Sparkol VideoScribe menarik untuk digunakan maka diperoleh jawaban 50% guru menjawab menarik sementara 50% lainnya menjawab tidak tahu. Dari jawaban siswa diperoleh data sebesar 29,11% siswa menjawab menarik, 1,90% menjawab tidak menarik, dan 68,99% menjawab tidak tahu. Pertanyaan selanjutnya tentang apakah Sparkol VideoScribe sebaiknya digunakan dalam pembelajaran IPS, maka diperoleh jawaban dari Guru sebesar 75% merasa perlu menggunakan dan 25% lainnya menjawab tidak tahu. Sementara jawaban yang diperoleh dari siswa menunjukkan bahwa 32,92% menjawab perlu, 7,59% menjawab tidak perlu, dan 59,49% menjawab tidak tahu. Data di atas menunjukkan bahwa Sparkol VideoScribe adalah media pembelajaran yang belum sepenuhnya dikenal dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Agar penggunaan media ini lebih efektif, diperlukan langkah-langkah untuk meningkatkan kesadaran, pemahaman, dan apresiasi terhadap aplikasi ini di kalangan guru dan siswa. Selain itu, pelatihan dan pembekalan keterampilan teknologi juga penting agar penggunaan Sparkol VideoScribe dapat dioptimalkan dalam proses pembelajaran IPS. Kajian empiris menunjukkan bahwa Sparkol VideoScribe meningkatkan hasil belajar siswa (Prasetyo & Anggraeni, 2020; B. Saptono et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa Sparkol VideoScribe penting untuk dikembangkan kedepannya.

Pertanyaan terakhir yang diajukan yaitu terkait kendala apa saja yang ditemukan selama pembelajaran IPS maka dari perolehan jawaban guru disimpulkan bahwa: 1) Materi pembelajaran yang terlalu luas, 2) Guru dan siswa belum menggunakan buku pegangan sendiri untuk belajar sesuai materi pada kurikulum merdeka, dan 3) Kurangnya jumlah peralatan di sekolah seperti proyektor. Jawaban terkait kendala yang dialami siswa maka 72,78% siswa menjawab tidak ada kendala di dalam pembelajaran IPS, sementara 27,22% menjawab terdapat kendala di dalam pembelajaran IPS, seperti: 1) Kurangnya sarana dan prasarana, 2) Kesulitan di dalam memahami materi, 3) Membuat rangkuman, 4) Kurangnya pemahaman terhadap apa yang disampaikan oleh guru, 5) Menghafal materi, dan 6) Suasana pembelajaran tidak kondusif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa pemanfaatan buku teks sebagai sumber belajar mata pelajaran IPS siswa kelas VIII SMPN 16 Pontianak dalam pelaksanaan

pembelajarannya buku tidak tersebar merata ke semua siswa sehingga beberapa dari mereka harus berbagi buku ke teman duduk mereka. Kendala yang dihadapi siswa dalam memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajarnya adalah mereka tidak begitu mengerti apa yang ada dalam buku teks sehingga mereka mencarinya di internet. penggunaan media dalam pembelajaran IPS diperoleh jawaban bahwa Guru 100% menggunakan papan tulis sebagai media bantu utama dalam pembelajaran IPS dan Aplikasi Presentasi, Gambar, Audio, Vidio sebagai media tambahan, sedangkan 81,65% Siswa menyatakan bahwa Guru menggunakan papan tulis sebagai media bantu yang utama dan 18,35% menggunakan Aplikasi Presentasi, Gambar, Audio, Vidio sebagai media tambahan dalam pembelajaran IPS. Rata-rata guru tidak pernah menggunakan Sparkol VideoScribe, sebesar 75% guru merasa perlu menggunakan media tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini yaitu: LPPM IKIP PGRI Pontianak dan Guru dan Siswa SMP Negeri 16 Pontianak sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

REFERENSI

- Alazemi, F. E., Alawairdhi, M., & Ramzan, M. (2022). Strategies for curriculum design and effective utilization of its systems for blended learning at Saudi Electronic University. *International Journal of Advanced and Applied Sciences*, 9(7), 172–178. <https://doi.org/10.21833/ijaas.2022.07.017>
- Anisah, A., & Azizah, E. N. (2016). Pengaruh penggunaan buku teks pelajaran dan internet sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. *JURNAL LOGIKA*, XVIII(3), 1–18.
- Arora, N. (2014). Computers: A private domain for today's youth. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 19(4), 06–14. <https://doi.org/10.9790/0837-19430614>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan antara minat dan motivasi belajar dengan hasil belajar ipa pada siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231-238. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Buditjahjanto, I. G. P. A. (2022). Analyzing factors of Gui simulation as learning media toward students' learning outcomes. *Journal of Technology and Science Education*, 12(1), 83-95. <https://doi.org/10.3926/jotse.1317>
- Çetin, Z. (2021). The effect of a modular art education programme on the personal-social development of preschool children. *South African Journal of Childhood Education*, 11(1), 7. <https://doi.org/10.4102/sajce.v11i1.941>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Goode, E., Nieuwoudt, J., & Roche, T. (2022). Does online engagement matter? The impact of interactive learning modules and synchronous class attendance on student achievement in an immersive delivery model. *Australasian Journal of Educational Technology*, 38(4), 76-94. <https://doi.org/10.14742/ajet.7929>
- Hamida, S., & Desnita, D. (2020). Analisis kebutuhan video pembelajaran fisika berbasis kontekstual materi suhu dan kalor untuk pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 42-49.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. (2018). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(2), 85–88. <https://doi.org/10.24036/tip.v11i2.147>

- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas pembelajaran kontekstual dengan menggunakan media audiovisual dalam meningkatkan motivasi dan prestasi siswa pada pembelajaran IPS terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1636>
- Munawarah, R. A. (2019). Sparkol videoscribe sebagai media pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430-437. <https://doi.org/10.24252/ip.v8i2.12412>
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands move dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Portela-Pino, I., Domínguez-Alonso, J., Alvariñas-Villaverde, M., & Chinchilla-Mira, J. J. (2022). Influence of personal, academic, social, and level of physical activity variables on emotional intelligence. *Children*, 9(2), 286. <https://doi.org/10.3390/children9020286>
- Prasetyo, E., & Anggraeni, O. (2020). The effectiveness of sparkol videoscribe and chart in improving students economics learning outcome. *Journal Of Critical Reviews*, 7, 2699–2707.
- Rahman, S. (2022, January 22). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. <https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahmanullah, F., Barliana, M. S., Meirawan, D., & Maknun, J. (2021). *An evaluation of educational facilities and infrastructure in vocational high school*. 248–252. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210203.127>
- Saepul, A. D., Helina, N., & Sutresna, Y. (2023). Improving students' learning outcomes through PJBL learning models in practices for making of casting tape (Manihot utilisissima) with the assistance of media quiziz. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 4(1), 25-30. <https://doi.org/10.55215/jber.v4i1.7583>
- Saptono, B., Herwin, H., & Dahalan, S. C. (2023). VideoScribe's Sparkol-Based Learning to Improve Learning Outcomes: A Classroom Action Research. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(4), 749–756. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.4.1863>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *Regula Fidei: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 749-756.