



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE DENGAN MENERAPKAN MODEL CASE METHOD PADA KELAS RENDAH

¹Lulu Dwi Andani; ²Elvi Mailani; ³Anzilni Asy Syifa; ⁴Silmy Novianti; ⁵Nadila Khoirul
Wannafa; ⁶Intan Suriani Siregar

¹Mahasiswa Universitas Negeri Medan, Indonesia; ²Dosen Universitas Negeri Medan, Indonesia; ³Mahasiswa
Universitas Negeri Medan, Indonesia; ⁴Mahasiswa Universitas Negeri Medan, Indonesia; ⁵Mahasiswa
Universitas Negeri Medan, Indonesia; ⁶Mahasiswa Universitas Negeri Medan, Indonesia

¹Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatra Utara 20221
e-mail: elvimailani@unimed.ac.id

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberikan semangat pada proses belajar dan mengajar di sekolah. Sparkol videoscribe merupakan aplikasi yang menggunakan fitur gambar, suara, dan musik menjadi animasi video yang menarik. Sekolah swasta pahlawan Nasional Jl. Durung No. 205, Sidorejo Hilir, Kec. Medan Tembung, Sumatra Utara, Mengalami permasalahan pembelajaran matematika pecahan pada siswa kelas rendah, Siswa merasa bosan dengan pembelajaran matematika yang terlalu monoton, sehingga kurangnya minat siswa dalam belajar matematika pecahan. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman dan semangat siswa dalam belajar matematika pecahan, Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-test and post-test. Banyaknya siswa kelas III berjumlah 33 orang, siswa laki-laki 15 dan siswa perempuan 18, pada pre-test siswa mendapatkan nilai 40, dan setelah melakukan post-test siswa mendapatkan peningkatan menjadi nilai 80. Sparkol Videoscribe sangat membantu peningkatan pemahaman dan semangat belajar siswa dalam belajar matematika pecahan, siswa lebih mudah mengetahui arti pecahan secara sederhana.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Sparkol Videoscribe; Fase Kelas Rendah

ABSTRACT

Learning media is anything that can provide enthusiasm for the learning and teaching process at school. Sparkol videoscribe is an application that uses image, sound and music features to create interesting video animations. National Hero Private School Jl. Durung No. 205, Sidorejo Hilir, District. Medan Tembung, North Sumatra, experiencing problems learning mathematics fractions among lower class students. Students feel bored with mathematics learning which is too monotonous, resulting in students' lack of interest in learning mathematics fractions. The aim of this research is to increase students' understanding and enthusiasm in learning fraction mathematics. This research uses quantitative methods with a pre-test and post-test design. The number of class III students is 33, 15 male students and 18 female students. In the pre-test, students got a score of 40, and after doing the post-test, students got an increase to a score of 80. Sparkol Videoscribe really helps increase students' understanding and enthusiasm for learning. In learning fraction mathematics, students find it easier to understand the simple meaning of fractions.

Keywords: Learning Media; Sparkol Videoscribe; Low Grade Phase

Corresponding Author: Lulu Dwi Andani		Universitas Negeri Medan, Indonesia	
Received: 31/07/2024	Revised: 03/01/2025	Accepted: 03/01/2025	Published: 04/01/2025
Editorial Office JPIM: Program Studi Pendidikan Agama Islam, FAI, Universitas Islam Riau, Indonesia			

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pengalaman belajar sepanjang hayat, dan pendidikan dapat ditinjau dari pendidikan islam yaitu usaha membina dan mengembangkan manusia yang secara optimal dengan berpedoman syariat islam yang disampaikan Rasulullah saw segala aktivitasnya sebagai bentuk dari pengabdian kepada Allah Swt. sebagai makhluk-Nya (Ramayulis, 2015). Selain itu pendidikan juga pada dasarnya tidak terlepas dari kurikulum (Kusmawati & Surachman, 2019). Kurikulum merupakan sebuah perencanaan pengalaman Pembelajaran yang dapat digunakan untuk pedoman dalam merencanakan, pelaksanaan, evaluasi hingga dapat mengembangkan materi pendidikan menjadi pengalaman belajar bagi peserta didik. Pada Kurikulum 2013 dimana guru yang diharuskan untuk mendorong peserta didik agar lebih aktif serta kreatif mencari pengetahuan. Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan Pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan kompetensi dari beberapa mata pelajaran. Tematik juga diberikan untuk menyatukan berbagai macam konten kurikulum dari berbagai unit-unit atau satuan-satuan yang utuh dan membuat pelajaran lebih terpadu, bermakna, dan mudah dipahami oleh peserta didik

Media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara asli berarti perantara atau pengantar. Media juga merupakan lingkungan bagi peserta didik yang dapat membuatnya lebih semangat dalam belajar (Ramayulis, 2015). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memberikan semangat pada proses belajar mengajar di sekolah. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu fisik ataupun teknis untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Adam & Steffi, 2015). Dalam menggunakan media guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan dalam teknologi agar proses pembelajaran lebih menarik yang membuat peserta didik lebih aktif dan mudah untuk menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Permatasari et al., 2019).

Sparkol videoscribe adalah aplikasi yang berbasis web yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran di kelas seperti membuat presentasi animasi. Sparkol videoscribe merupakan aplikasi lunak dalam video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar-gambar, suara, dan music menjadi animasi gambar yang bisa lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Al Munawwarah, 2019). Pembuatan video interaktif dengan aplikasi sparkol videoscribe juga dapat dengan offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan pengembangan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi sparkol videoscribe (Pamungkas & Subhan, 2018).

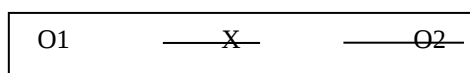
Penelitian ini merupakan pengembangan pembelajaran berbasis sparkol videoscribe telah banyak dilakukan, diantaranya oleh (Fransisca, 2018; Harianja, 2021; Simanjuntak, 2021). Namun belum ada yang mengembangkan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe pada anak di kelas rendah yang dalam penggunaannya mampu menarik minat peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas. Media Pembelajaran berbasis sparkol videoscribe memberi kesempatan bagi peserta didik untuk dapat mendiskusikan dan memberikan pendapat atau pun kesimpulan tentang video yang telah mereka saksikan bersama (Busyaeri et al., 2016). Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mengetahui proses pengembangan Media Pembelajaran Berbasis.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian experimental. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi implementasi penggunaan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran berbasis *Case Method* pada kelas rendah. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *pre-test and post-test group design*. Pada desain ini peneliti akan memberikan intervensi kepada kelompok eksperimen dengan media pembelajaran *Sparkol*

VideoScribe dengan materi membandingkan pecahan. Sebelum peneliti memberikan intervensi, peneliti akan melakukan *pre-test* menggunakan soal kasus dari materi pecahan dan mengukur hasil *pre-test* untuk pengamatan awal. Kemudian peneliti akan memberikan intervensi menggunakan *Sparkol Videoscribe* materi pecahan dari video yang dikembangkan Nawangsih Yuni (2021). Setelah pemberian intervensi peneliti kembali mengukur hasil pembelajaran dengan *post-test*.

Penelitian ini akan dilakukan di SD Swasta Pahlawan Nasional Kota Medan. Hal ini dikarenakan di sekolah tersebut belum menerapkan penggunaan media pembelajaran dengan *Sparkol Videoscribe*. Adapun populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 3 SD dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* yang jumlah sampel sama dengan jumlah populasi sebanyak 33siswa.



Keterangan

O1 : Pre-Test

X : Perlakuan/intervensi

O2 : Post-test

Untuk memudahkan pelaksanaan penelitian ini, maka dianggap penting untuk menyusun kerangka penelitian. Adapun kerangka pelaksanaan penelitian dapat digambarkan dalam skema berikut:



Gambar 1. Kerangka Pelaksanaan Penelitian

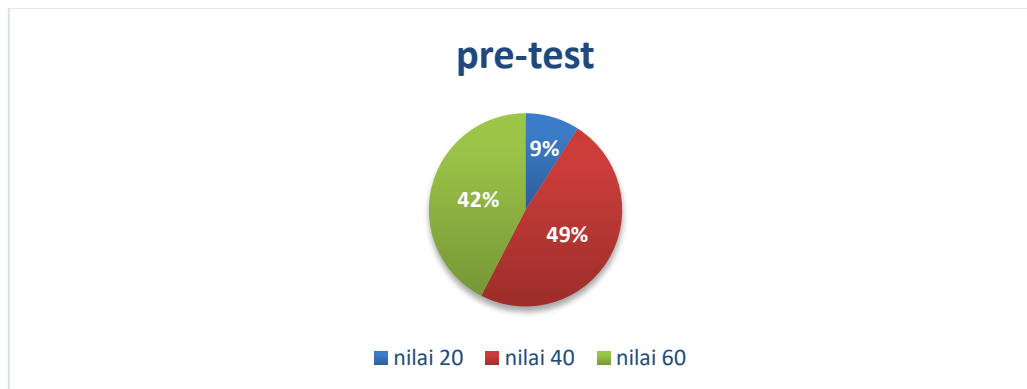
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari implementasi media pembelajaran *sparkol videoscribe* dengan menerapkan *case methode* pada kelas rendah. Bahwa pada saat dilaksanakannya pembelajaran matematika dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe*, terlihat sangat efisien dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III SD. Dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* mereka lebih mudah dalam memahami materi pecahan dan lambang-lambang pecahan secara sederhana. Serta dilihat dari indikator dalam mengukur motivasi belajar, kami melihat adanya perubahan dalam hal keaktifan anak tersebut dalam mengikuti pelajaran matematika.

Tabel 1. Data Demografi

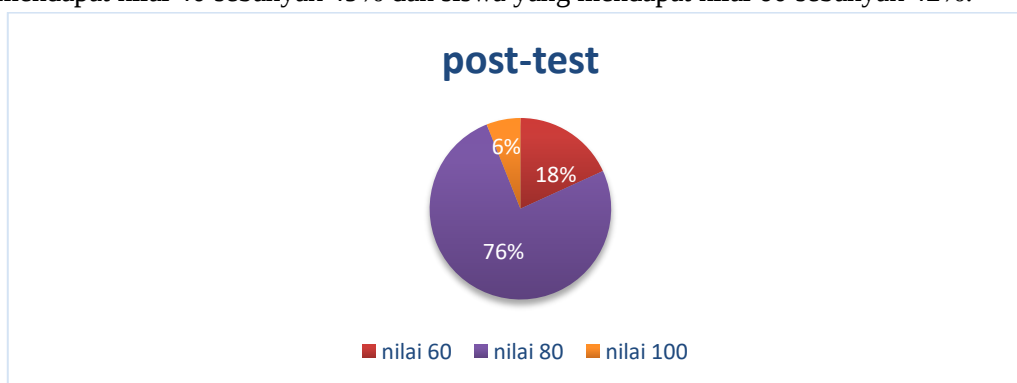
Jumlah siswa laki-laki	Jumlah siswa perempuan
15 orang	18 orang
Jumlah keseluruhan	33 orang

Dari hasil penelitian 70% siswa yang mendapatkan nilai 40 dan 30% siswa yang mendapatkan nilai 80. Kemudian peneliti menggunakan desain *pre-test and post-test*.



Gambar 2. Desain Pre-Test

Berdasarkan hasil pre-test persentase siswa yang mendapat nilai 20 sebanyak 9%, siswa yang mendapat nilai 40 sebanyak 49% dan siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 42%.



Gambar 3. Desain Post-Test

Berdasarkan hasil post-test persentase siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 18%, siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 76% dan siswa yang mendapat nilai 100 sebanyak 6%.

Pembahasan yang pertama pada jurnal yang di tulis oleh Harahap *et al*, (2023), dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol VideoScribe* Dengan Menerapkan Model *Case Method* pada Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD Pada Tahun 2023. Hasil penelitian yang didapatkan sangat terbatas dan belum sesuai dengan pengembangan teknologi informasi. Begitu juga dengan perangkat pembelajaran yang digunakan adalah media visual. Kemudian berdasarkan analisis peserta didik, diketahui bahwa siswa menyukai media yang menarik seperti video animasi yang mengandung unsur gambar dan suara. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol VideoScribe* dengan menerapkan model *case method* pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3 kelas V SD.

Pembahasan yang kedua dari jurnal yang di tulis oleh (Juniarsih *et al*., 2021), melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Sparcol Video Scribe* dengan Pendekatan *Tpack* Pada Tema 5 Subtema 1 Kelas 3 SDN 106161 Laut Dendang Pada tahun 2023. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III B SD Negeri 106811 Laut Dendang diketahui bahwa materi pembelajaran khususnya pembelajaran tematik di SD Negeri 106161 Laut Dendang bersifat Biasa saja dan sedikit kaku. Oleh karena itu pihak walikelas menyarankan agar materi pembelajaran perlu diperbaiki guna meningkatkan minat belajar siswa, memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan guru, dan yang terpenting meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan yang ketiga dari jurnal dengan penulis (Sirait & Sitohang, 2023), melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis *Sparkol*

Video Scribe Pada Tema 8 Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kota Pinang Pada tahun 2023. Hasil wawancara menunjukkan beberapa masalah yaitu jumlah media pembelajaran yang terbatas, tidak sesuai dengan kemajuan teknologi, dan pemanfaatan sarana dan prasarana yang buruk. Selain itu, siswa kurang berpartisipasi dalam pembelajaran dan kesulitan memahami materi pembelajaran. Selanjutnya, analisis menunjukkan bahwa peserta didik menyukai menggunakan media pembelajaran seperti media audio visual, infokus, dan media berbasis IT.

Pembahasan yang keempat dari jurnal dengan penulis (Ariyati & Nadiar, 2021), melakukan penelitian dengan judul, *Sparkol Video Scribe* Sebagai Media Pembelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada tahun 2021. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa dengan menggunakan *Sparkol Video Scribe* untuk memberikan inovasi media tambahan dalam proses belajar mengajar, minat dan daya berpikir siswa secara signifikan meningkat. Ini menghasilkan nilai belajar rata-rata dan hasil presentasi yang cukup, sehingga lebih mudah untuk menyesuaikan materi dan membuat gambar ilustrasi visual lebih menarik untuk evaluasi perkembangan media. Namun, untuk membuatnya lebih mudah dicerna oleh siswa atau peserta didik, penjelasan tentang cara menggunakan media tersebut dapat dibuat lebih jelas.

Pembahasan yang kelima dari jurnal dengan penulis (Makki, 2024), melakukan penelitian dengan judul, Penerapan Strategi Pembelajaran Video Critic Berbasis *Sparkol Video Scribe* Yang Diintegrasikan *Wondershare Filmora* Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Pokok Memahami Fungsi Dan Proses Kerja Berbagai Peralatan Tik Kelas X B Di Sma Negeri 1 Suboh Tahun Pelajaran 2023/2024. Nilai hasil belajar KKM 75 yang ditentukan oleh sekolah yaitu rata-ratanya 65,00. siswa yang tidak tuntas 50% atau 17 orang siswa. Siswa yang tuntas 17 siswa atau 50%. Guru menyadari bahwa dalam mengajar menggunakan metode pembelajaran ekspositori, atau metode pembelajaran yang digunakan dengan memberikan keterangan terlebih dahulu tentang definisi, prinsip, dan konsep materi pelajaran serta contoh-contoh latihan pemecahan masalah dalam bentuk ceramah, demonstrasi, dan Guru belum menyelesaikan banyak masalah karena siswa kurang terlibat dalam belajar. Peneliti memutuskan untuk menggunakan strategi pembelajaran video kritis berbasis *Sparkol Video Scribe* dan *Wondershare Filmora* karena mengatasi masalah kesulitan belajar.

Pembahasan yang keenam dari jurnal dengan penulis (Setiyanti et al., 2021), Melakukan penelitian dengan judul, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Web Appgeyser Berbasis Sparkol Video Scribe* untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Sains. Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS), 2(2), 52-59 Pada tahun 2021. Dalam tahap uji coba lapangan, hasil keterlaksanaan pembelajaran disajikan pada komponen pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup, masing-masing dengan persentase 99 persen. Respon peserta didik menunjukkan bahwa media yang dibuat mudah digunakan, bahasanya mudah dipahami, dan bahan fisiknya mudah dipahami. Kepraktisan pembelajaran dinilai melalui pengamatan keterlaksanaan pembelajaran, selain respons siswa. Aspek keterlaksanaan pembelajaran dengan media *web Appgeyser* diperoleh PA sebesar 99%. Ini dianggap efektif terhadap kemampuan literasi sains siswa karena penggunaan media dapat mencapai tujuan. Hasil pre- dan post-test kemampuan literasi sains peserta didik menunjukkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi sains peserta didik.

Pembahasan yang ketujuh dari jurnal dengan penulis (Wijaya et al., 2023), Melakukan penelitian dengan judul, Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Pada Mata Pelajaran Ips Di Sd Negeri 235 Palembang Pada tahun 2023. Semua proses yang telah dilakukan untuk produk yang dikembangkan, media pembelajaran audio visual yang dibuat dengan *sparkol video scribe* pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar, menghasilkan hasil berikut: 1) hasil validasi dari ketiga validator untuk produk yang dikembangkan

mendapatkan presentasi rata-rata 86,4 % dengan kriteria "Sangat Valid"; 2) hasil uji coba satu-satu (one-to-one) mendapatkan presentase rata-rata 91,6%.

Pembahasan yang kedelapan dari jurnal dengan penulis (Juniarsih et al., 2021), Melakukan penelitian dengan judul, Peningkatan Motivasi Belajarf Matematikasimetri Lipat Dan *Simetri Putar* Melalui *Media Sparkol* Pada tahun2022, Penelitian Lisanuna pada tahun 2020 menemukan bahwa media sparkol videoscribe dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar bahasa arap, dan penelitian saya menemukan bahwamedia sparkol meningkatkan keinginan siswa untuk belajar materi simetri lipat dan putar, sehingghasil penelitian meningkat sebelum siklus. Pada tahap pra-siklus, dari siklus I hingga siklus II, guru belum menggunakan media sparkol dalam kegiatan pembelajaran. Hasil angket menunjukkanbahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu hasilnya adalah siswa yang tekun menyelesaikan tugas sebelum siklus (27,80 persen), siklus pertama (45,30 persen), dan siklus kedua (75,80 persen). Selanjutnya, ada dorongan dan kebutuhan dalam belajar sebelum siklus (30persen).

Pembahasan yang kesembilan dari jurnal dengan penulis (Putri et al., 2021), Melakukan penelitian dengan judul, Media Pembelajaran*Videoscribe-Hots* Bermuatan IPA Pada Topik Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 451-460 Pada tahun 2021. Uji validitas yang dilakukan oleh ahli materi,ahli media, dan ahli desain pembelajaran menemukan rentangan Indeks Validitas Aiken antara 0,8 dan 1, dengan V lebih dari 0,8 dan kriteria validitas tinggi. Respon praktisi adalah 97% berkategori sangat baik, dan respons siswa adalah 97% berkategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran VideoScribe-HOTS untuk materi IPA tentang Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan dapat digunakan dengan benar.

Pembahasan yang kesepuluh dari jurnal dengan penulis Utami Asih & Ni Nyoman Ganing (2022) melakukan penelitian dengan judul, Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas IV SD Pada Tahun 2022. Menurut hasil penilaian, materi yang disajikan dalam video pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual sudah sesuai dengan penilaian yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa video pembelajaran berbasis sparkol yang menggunakan materi aksara bali dapat menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak. Hasil review ahli isi mata pelajaran Bahasa Bali terhadap komponen isi pembelajaran menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe ini memiliki skor 97,72% dan memiliki persentase tingkat pencapaian sebesar 90%. Hasil review ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe ini memiliki kualifikasi sangat baik dengan skor 97,72% .

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran *sparkol videoscribe* pada kelas rendah dapat meningkatkan semangat belajar pada pembelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas III SD Swasta Pahlawan Nasional. Peningkatan ini terlihat dari kenaikan persentase semangat dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, peningkatan semangat belajar dapat dilihat dari masing-masing desain penelitian pre-test dan post-test. Berdasarkan hasil pre-test persentase siswa yang mendapat nilai 20 sebanyak 9%, siswa yang mendapat nilai 40 sebanyak 49% dan siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 42%. Berdasarkan hasil post-test persentase siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 18%, siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 76% dan siswa yang mendapat nilai 100 sebanyak 6%. Media pembelajaran sparkol videoscribe sangat layak, menarik dan efektif memberikan hasil yang baik dalam implementasi kelas rendah.

REFERENSI

- Ariyati, Y., & Nadiar, F. (2021). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7(1), 1–8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37572>
- Banuwa, A. K., & Susanti, A. N. (2021). Evaluasi Skor Pre-Test Dan Post-Test Peserta Pelatihan Teknis New Siga Di Perwakilan Bkkbn Provinsi Lampung. *Jurnal Ilmiah Widya Swara*, 1(2), 77-85.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Harahap, U. H., Mailani, E., Gandamana, A., Tarigan, D., & Simanungkalit, E. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Dengan Menerapkan Model Case Method Pada Tematik Tema 7 Sub Tema 1 Pembelajaran 3 Kelas V SD*. 06(01), 8763–8773.
- Juniarsih, W., Maftuhah, Y., & Syamsiyah, S. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Simetri Lipat Dan Simetri Putar Melalui Media Sparkol. *Educatif Journal Of Education Research*, 4(1), 8–17. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i1.87>.
- Kurniawan, Y. I., & Rivaldi, M. F. (2021). Game Edukasi Pengenalan Dan Pembelajaran Berhitung Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Informatika (Jamika)*, 11(1), 47-59.
- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). Efektivitas Pendekatan Culturally Responsive Teaching (Crt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 1121-1127.
- Kusmawati, H., & Surachman, A. I. (2019). Glokalisasi Kurikulum Pendidikan Agama Islam Madrasah Aliyah Keagamaan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 98. <https://doi.org/10.30659/pendas.6.2.98-115>.
- Makki, M. (2024). Penerapan Strategi Pembelajaran Video Critic Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Wondershare Filmora Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Pokok Memahami Fungsi Dan Proses Kerja Berbagai Peralatan Tik Kelas B Di Sma Negeri 1. *Jurnal Cendekia Pendidikan*, 63–82.
- Mayasari, W., & Istikomah, I. (2022). Development Of Simple Fractions Mathematics E-Module To Improve Understanding Of Grade 3 Students In Online Learning At Elementary Schools In Sidoarjo Regency. *Indonesian Journal Of Education Methods Development*, 18(2), 1–14. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v18i.641>.
- Nurhikmayati, I., Kania, N., & Suciawati, V. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Bagi Guru Matematika Smp/Mts Di Era New Normal. *Indonesian Journal Of Community Service*, 1(2), 362-370.
- Putri, L. G. R. A., Japa, I. G. N., & Riastini, P. N. (2021). Media Pembelajaran Videoscribe-Hots Bermuatan IPA Pada Topik Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Kelas Iv Sd. *Mimbar Ilmu*, 26(3), 451. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.38830>.
- Rahmadani, Y. R., Astuti, A., & Ediputra, K. (2022). Validitas Instrumen Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Software Sparkol Videoscribe Pada Materi Peluang Kelas Viii Smp/Sederajat: Hasil Riset. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 1(2), 96-104.
- Setiyanti, D., Pratiwi, U., & Ashari, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Web Appgeyser Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Peningkatan Kemampuan Literasi Sains. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 2(2), 52–59. <https://doi.org/10.37729/jips.v2i2.1127>.

- Sirait, W. H., & Sitohang, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 8 Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kota Pinang. *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4).
- Sari, A. P., & Rusmana, I. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Sparkol Pada Materi Kekongruenan Dan Kesebangunan Di SMP PGRI 2 Bogor. *Jurnal Lebesque: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 2(1), 112-120.
- Sitepu, E. G., & Siregar, T. M. (2023). Development of Learning Animation Videos Using the Sparkol Videoscribe Application to Improve Students' Understanding of Mathematical Concepts at SMPS Sultan Iskandar Muda. *Formosa Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 287-302.
- Utami Asih, N. L. Y., & Ni Nyoman Ganing. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i1.50956>.
- Wicaksono, A. B., Chasanah, A. N., Franita, Y., & Khasna, I. N. K. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe bagi guru MTS di Kota Magelang. *Indonesian Journal of Community Service*, 1(1), 1-6..
- Wijaya, A., Akhbar, T., Dedy, A., Studi, P., Guru, P., & Dasar, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS Di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662–669. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/5343>.
- Yuriza, D., Supriadi, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Di SDS Jam'iyatul Hujjaj Bukittinggi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32187-32196.
- Zainuddin, Z., Nisa, S., & Safitri, S. (2023). The Effectiveness Of Discovery Learning Model To Increas Students'mathematical Understanding Ability. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(4), 723-734.