

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATA PELAJARAN IPAS TENTANG
PERUBAHAN WUJUD BENDA MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIF
LEARNING DI SDN 060925 MEDAN**

Ahmad Landong¹, Tarisah Sandrina², Nur Jannah Pohan³, Try Ayunda Tasya⁴, Sri
Rahayu Murwaningsih⁵, Paujjah Nasution⁶, Rika Eliza Matondang⁷, Sari
Sarumaha⁸, Novia Rovalanda Sembiring⁹

PGSD FKIP Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah Medan
Ahmadlandong@umnaw.ac.id ¹, Tarisahsandrina12@gmail.com²,
nurjannahpohan201434030@gmail.com³, tryayundatasya1510@gmail.com⁴,
sriarahayugo2019@gmail.com⁵, fauziyahnasution2001@gmail.com⁶,
rikaelizamatondang@gmail.com⁷, sarisarumaha55@gmail.com⁸,
sembiringnop28@gmail.com⁹

Correspondence author: Ahmadlandong@umnaw.ac.id

ABSTRACT

Education can run well with guidelines and guidance in its implementation, namely the curriculum. It can be said that the curriculum is the heart of education, like the current curriculum, namely the Independent Learning curriculum. However, the results of initial observations carried out at SD 060925 Medan were that there were still many students who lacked focus in the learning process because the learning media were not interesting so students' interest in learning was low. So, the solution to the problem above can be done by determining the right learning media, namely using video writing media. The aim of this research is to produce a video scribe learning media while testing the validity, practicality and effectiveness of the resulting product, so that it is suitable for use. The type of research carried out was Research and Development (R&D). Data on the level of effectiveness of the videoscribe media can be measured from the level of students' mastery of the material being taught with the results showing that the percentage of learning outcomes for class IV students at SDN 060925 Medan was 100% in the very effective category. Students are said to be complete if they have a score above or equal to the KKM score of 75. So the percentage of student learning outcomes of 100% is in the very effective criteria of 100% in the very effective category. Students are said to be complete if they have a score above or equal to the KKM score, namely 75. So the percentage of student learning outcomes of 100% is in the very effective criteria.

Keywords: Education, Students, Learning Media

ABSTRAK

Pendidikan dapat berjalan baik dengan adanya panduan dan pedoman dalam pelaksanaannya yaitu kurikulum, dapat dikatakan kurikulum adalah jantungnya Pendidikan, seperti kurikulum pada masa kini yaitu kurikulum Merdeka belajar. Namun hasil dari observasi awal yang dilakukan di SD 060925 Medan masih banyak siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang tidak menarik sehingga minat belajar siswa rendah. Maka dari masalah diatas solusi yang dapat dilakukan dengan menentukan media

pembelajaran yang tepat yaitu menggunakan menggunakan media vidio scribe. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan suatu media pembelajaran vidio scribe sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dihasilkan, sehingga layak digunakan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Research and Development (R&D) Data tingkat keefektifan media videoscribe dapat diukur dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan dengan hasil diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa kelas IV SDN 060925 Medan sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai di atas atau sama dengan nilai KKM yakni 75. Maka presentase hasil belajar peserta didik sebesar 100 % berada pada kriteria sangat efektif sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai di atas atau sama dengan nilai KKM yakni 75. Maka presentase hasil belajar peserta didik sebesar 100 % berada pada kriteria sangat efektif.

Kata Kunci: Pendidikan, Siswa, Media Pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri dan masyarakat (Rahman.at.all2022).

Pendidikan dapat berjalan baik dengan adanya panduan dan pedoman dalam pelaksanaannya yaitu kurikulum, dapat dikatakan kurikulum adalah jantungnya Pendidikan, seperti kurikulum pada masa kini yaitu kurikulum Merdeka belajar

Kurikulum merdeka belajar esensinya dibentuk oleh PT Cikal namun diadopsi dan digaungkan oleh menteri pendidikan hingga saat ini telah disosialisasikan secara menyeluruh kepada satuan pendidikan. Kurikulum merdeka

disosialisasikan dan dimplementasikan pada semua satuan pendidikan dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang terkendala.

Pemerintah memberikan opsional pada proses penerapan kurikulum merdeka di sekolah, yaitu; (1) merdeka belajar, (2) merdeka berbagi, (3) merdeka berubah. Pada saat penerapan kurikulum merdeka sudah tentu membawa efek dan perubahan secara signifikan mengenai guru dan tenaga pendidik di sekolah dari segi administrasi pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahkan proses evaluasi pembelajaran. Hakikatnya merdeka belajar merupakan memperdalam kompetensi guru dan siswa untuk berinovasi dan meng-upgrade kualitas pada pembelajaran secara independen (Maulida 2022).

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus

dilengkapi oleh instansi pendidikan adalah kurikulum (Fatmawati dan Yusrizal 2020). Kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar. Kurikulum merdeka belajar ini juga bertujuan untuk menjawab tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 dimana dalam perwujudannya harus menunjang keterampilan dalam berfikir kritis dan memecahkan masalah, kreatif dan inovatif, serta terampil dalam komunikasi dan berkolaborasi bagi peserta didik (Eko Risdianto, 2019).

Perubahan tersebut tidak hanya berkaitan dengan bertambahnya ilmu pengetahuan, namun juga berwujud keterampilan, kecakapan, sikap, tingkah laku, pola pikir, kepribadian dan lain-lain (Charli, et al : 2019). Salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (Purnawanto, 2022). Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir sederhana/konkret dan menyeluruh namun tidak detail,

sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memacu siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Realita yang ditemui di kelas ketika pembelajaran IPAS, yakni guru bersifat dominan dengan mengajarkan IPAS secara terpisah antara IPA dan IPS, serta materi yang disampaikan hanya bersifat informatif dan menghafal (Susilowati, 2023).

Pembelajaran IPAS yang dilakukan guru hanya menghafal konsep, istilah, dan teori sehingga pelajaran yang seharusnya secara terpadu dalam satu kesatuan sebagai proses, sikap, dan aplikasi menjadi terabaikan. Cakupan mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar ada disetiap fase A, B, dan C dengan sebaran, sebagai berikut fase A kelas 1 dan 2 IPAS dilebur dengan mata pelajaran lain, sedangkan untuk fase B kelas 3 dan 4, serta fase C kelas 5 dan 6 capaian pembelajaran IPAS dipisah dan disajikan dalam mata pelajaran bernama IPAS.

Namun hasil dari observasi awal yang dilakukan di SD 060925 Medan masih banyak siswa yang kurang fokus dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran yang tidak menarik sehingga minat belajar siswa rendah. Banyak sebab yang melatarbelakangi peristiwa tersebut yaitu, kurangnya inovasi guru dalam membuat media

pembelajaran, guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis saja dalam pembelajaran, siswa kurang memahami dan memperhatikan guru, sebagian siswa tidak berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung, siswa sibuk dengan kegiatan lainnya seperti bercerita dengan temannya sejalan dengan penelitian Badariah 2021 yang menegaskan bahwa perlunya inovasi guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan agar bahan atau materi pembelajaran dapat dicerna dengan mudah dan menarik perhatian peserta didik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Kemudian guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis saja dalam pembelajaran, siswa kurang memahami dan memperhatikan guru, sebagian siswa tidak berkonsentrasi selama pembelajaran berlangsung, siswa sibuk dengan kegiatan lainnya seperti bercerita dengan temannya.

Sejalan dengan Penelitian Sudjana & Rivai (dalam bukunya Azhar Arsyad, 2011: 24) bahwa banyak sekali manfaat dalam penggunaan media. pembelajaran dalam proses belajar siswa, diantaranya yaitu: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan

mencapai tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain. seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan dan lain-lain.

Maka dari masalah diatas solusi yang dapat dilakukan dengan menentukan media pembelajaran yang tepat. Maka dari itu peneliti memilih media Video Scribe karena media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan menjadi sebuah inovasi bagi guru sebagai pendidik. Sejalan dengan pendapat (Nulhakim dkk 2019) mengemukakan bahwa media Video Scribe telah digunakan dengan sangat efektif sebagai metode pembelajaran di kelas. Begitu pula menurut (Tombak dan Ateskan 2019) bahwa Video Scribe dapat memotivasi peserta didik untuk belajar, karena model ini dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dan membuat konsep lebih mudah dipahami daripada pembelajaran normal. Selanjutnya menurut (Samsonova, 2019) berpendapat bahwa pembelajaran melalui media Video Scribe memungkinkan pendidik untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran.

Pemikiran inilah penulis melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Scribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa kelas IV Pada Mata Pelajaran IPAS Tentang Perubahan Wujud Benda Di SDN 060925 Medan.”

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* adalah salah satu metode penelitian yang diterapkan untuk menghasilkan suatu produk sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk yang dihasilkan, sehingga layak digunakan. Model ADDIE ini terdiri dari lima langkah-langkah dalam penerapannya, yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *VideoScribe* melalui pembelajaran IPAS tentang perubahan wujud benda.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil pengembangan produk yang dilakukan peneliti menghasilkan media video scribe pada mata pelajaran IPAS tentang perubahan wujud benda menggunakan model pengembangan ADDIE yang

memiliki tahapan yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berikut ini hasil penelitian dan deskripsi prosedur pengembangan media pembelajaran video scribe beserta pembahasan lebih lanjut, sehingga akhirnya diperoleh media pembelajaran video scribe yang valid, efektif, dan praktis.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini adalah tahap awal yang harus dilalui sebelum membuat rancangan media pembelajaran videoscribe, pada tahap ini meliputi beberapa tahap yaitu :

- a. Analisis awal akhir digunakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda, selanjutnya mencari alternatif pemecahan masalah dengan menggunakan media pembelajaran
- b. Analisis terhadap peserta didik yaitu suatu hal yang menyangkut tentang karakteristik pada peserta didik khususnya kelas pada penelitian yang dilakukan, di mana harus memerhatikan potensi, skill, dan pengalaman yang dialami dalam proses belajar mengajar baik individu ataupun kelompok. Hasil dari analisis tersebut akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan suatu media

pembelajaran videoscribe. Berdasarkan hasil observasi diperoleh hasil bahwa peserta didik memiliki tingkat keaktifan yang kurang dikarenakan proses pembelajaran yang masih berpusat kepada pendidik, sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

c. Analisis materi digunakan untuk mengetahui bagian penting pada materi perubahan wujud benda yang akan dipelajari pada media pembelajaran videoscribe. Kegiatan pada tahap ini ialah melakukan pengkajian terhadap materi sesuai dengan kurikulum merdeka. Analisis materi ini menjadi patokan untuk menyusun indikator dan tujuan pembelajaran pada materi pencernaan yang akan digunakan.

d. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi perubahan wujud benda yang akan diajarkan dengan bantuan media pembelajaran video scribe pada materi perubahan wujud benda .

e. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar dan indikator, dimana kompetensi dasar pada materi.

2. Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan ialah tahap yang bertujuan untuk mempersiapkan segala desain media pembelajaran. Pada tahap ini meliputi beberapa langkah yaitu Penyusunan standar tes (criterion-

test construction) yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, Pemilihan media (Media Selection) yaitu penentuan media yang sekiranya cocok dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran, pemilihan format (Format selection) yakni dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi pembelajaran, dan rancangan awal (Initial design) adalah rancangan seluruh perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan.

a. Penyusunan Tes

Berdasarkan analisis materi dan perumusan tujuan pembelajaran, maka disusun tes kemampuan peserta didik dalam bentuk tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 25 butir soal yang akan digunakan setelah seluruh materi selesai diajarkan.

b. Pemilihan Media Yang Sesuai Tahap ini berisi kegiatan perancangan media pembelajaran videoscribe. Dimana di tahap inilah pemilihan media videoscribe ditentukan. Jenis tulisan yang dipilih untuk kartu soal media pembelajaran videoscribe ini adalah times new roman sedangkan ukuran tulisan yang digunakan 24. Desain cover serta pemilihan gambar dilakukan di media aplikasi corel draw.

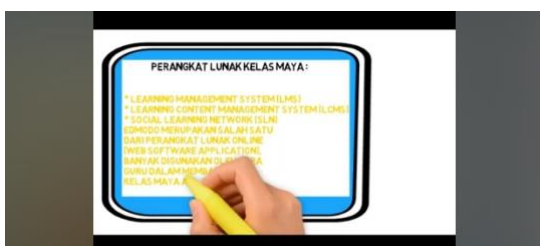
c. Pemilihan Format

Pemilihan format dalam pengembangan media pembelajaran videoscribe meliputi gambar sistem pencernaan yang mewakili dari setiap sub materi dan terdapat kartu soal,

sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi. Berdasarkan analisis materi, media yang dipilih untuk dibuat dan dikembangkan pada penelitian ini adalah videoscribe materi yang digunakan yaitu sistem perubahan wujud benda. Videoscribe pada umumnya digunakan untuk membantu meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran untuk pokok bahasan sistem pencernaan.

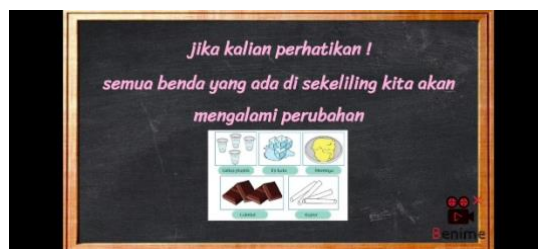
d. Rancangan Awal

Setelah pemilihan format selanjutnya peneliti membuat rancangan produk awal videoscribe untuk peserta didik kelas IV SDN 060925 Medan sistem pencernaan yang menarik, sehingga diharapkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peneliti mengembangkan videoscribe yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran baik itu di sekolah atau pun di rumah dengan kelompok bermain. Hasil dari tahap ini adalah desain produk awal dari papan permainan videoscribe yang akan dikembangkan peneliti. Adapun rancangan videoscribe adalah video materi perubahan wujud benda didesain pada aplikasi benime.



Gambar: vidio scribe sebelum dikembangkan

Gambar: vidio scribe setelah dikembangkan



3. Tahap Pengembangan (Develop)
Pada tahap ini, rancangan media videoscribe dibuat dan dikembangkan:



Gambar: vidio scribe setelah dikembangkan

Media vidio scribe yang dikembangkan menggunakan aplikasi benime materi yang dibahas didalam vidio scribe adalah materi perubahan wujud benda. Materi tersebut mencakup 6 perubahan wujud benda, yakni membeku, mencair, menyublim, mengkristal, menguap, mengembun.

Vidio scribe yang telah dikembangkan memiliki gambar-gambar menarik.

Media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan akan dinilai oleh para ahli atau validator, kegiatan ini dilakukan. pada tahap ini juga dibuat instrumen penelitian yang nantinya digunakan dalam proses penelitian, berikut langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu:

a. Kevalidan Media Pembelajaran videoscribe

Video scribe divalidasi oleh dua validator yaitu dengan meninjau aspek kelayakan media yang digunakan. Hasil validasi para ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi media pembelajaran videoscribe. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli. Nama-nama validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1. Nama-Nama Validator

Ketuntasan siswa	Jumlah	Siswa
Siswa yang tuntas	13 orang	100%
Siswa yang tidak tuntas	-	-
Jumlah	13 orang	100%

b. Kepraktisan Media Videoscribe
 Tingkat kepraktisan media videoscribe yang telah dikembangkan diukur menggunakan instrumen penelitian berupa angket respon guru dan angket respon siswa. Adapun hasil respon guru dan siswa dapat dilihat pada lampiran Hasil respon keseluruhan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1.2. Hasil Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa kategori penilaian yang diperoleh dari hasil angket respon guru dan siswa adalah 3,72

yang berarti sangat praktis terhadap media pembelajaran videoscribe.

c. Tingkat Keefektifan Media Videoscribe Materi Perubahan Wujud

Data tingkat keefektifan media videoscribe dapat diukur dari tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Instrumen yang digunakan berupa butir-butir soal.

No	Nama Validator	Jabatan
1	Umar Darwis. S.E., M.Pd.	Dosen PGSD
2	Sujarwo M.Pd.	Dosen PGSD

Jenis soal yang diberikan adalah soal pilihan ganda sebanyak 25 nomor. Soal dan rubrik penilaiannya dapat dilihat pada lampiran Hasil tes peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.3. Presentase Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa kelas IV SDN 060925 Medan. Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa presentase hasil belajar siswa kelas IV SDN 060925 Medan sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Siswa

No	Jenis penilaian	Rata-rata
1.	Respon guru	3,7
2.	Respon siswa	36,7
3.	Rata-rata kategori	37,2
4.	Kategori penilaian	Sangat praktis

dikatakan tuntas jika memiliki nilai di atas atau sama dengan nilai KKM yakni 75. Maka presentase hasil belajar peserta didik sebesar 100 % berada pada kriteria sangat efektif sebesar 100% dengan kategori sangat efektif. Siswa dikatakan tuntas jika memiliki nilai di atas atau sama dengan nilai KKM yakni 75. Maka presentase hasil belajar peserta didik sebesar 100 % berada pada kriteria sangat efektif.

D. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat di simpulkan bahwa pengembangan media videoscibe dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS tentang perubahan wujud benda menggunakan model cooperative learning. Media pembelajaran yang sudah di validasi oleh ahli validator dinyatakan valid sehingga media tersebut dapat digunakan dengan praktis. Hasil penggunaan media videoscibe dapat dilihat dari respon guru dan respon siswa yang terdapat pada angket dengan rata-rata 3,72 dengan kriteria sangat praktis. Dengan media pembelajaran yang valid dan praktis, sehingga di peroleh 100 % siswa yang tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- D. E. (2021). *Model RD&D Pendidikan dan Sosial*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Landong, A. (2023). *Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jejak Pustaka
- Trianto. (2018). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Artikel in Press :

- Indriani. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Sparkol Videoscibe pada Materi Program Linier Metode Simpleks.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., & Henrika, N. H. (2022). Pengembangan perangkat pembelajaran kurikulum merdeka belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 80-86.

Jurnal :

- Achru, A. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 205-215.
- Azizah, A. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscibe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Bati 2 Surakarta. *Jurnal Cendikia*.

- Badariah, S., Hairida, H., & Tahmid, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran videoscribe dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 10(5), 2361-2368.
- Deri Firmansyah, I. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 145-158.
- Hariyadi, A., Matin, F., & Putri, A. (2021). Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 110-116.
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1-13.
- Irsyan Raasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. 91-96.
- Lucyana Rahmi, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 580-589.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan modul ajar berbasis kurikulum merdeka. *Tarbawi: jurnal pemikiran dan pendidikan islam*, 5(2), 130-138.
- Miftah, M. (t.thn.). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. 95-105.
- Mohammad Mifta, N. R. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 412-420.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Budaya*, 86-100.
- Pingga, Y. S. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Kristen. *Harati: Jurnal Pendidikan Kristen*, 1(2), 201-222.
- Safitri, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Aksara Lampung Kelas III Jenjang MI/SD. *Jurnal Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik?. *Journal On Education*, 6(1), 6261-6269

- Shawmi, A. N. (2018). Analisis Pembelajaran Sains Madrasah Ibtidaiyah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 130.
- Sholeh, M., & Sutanta, E. (2019). Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar dengan Videoscribe pada Guru Smk Tembarak Temanggung. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-9.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232-243.