

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL
VIDEOSCRIBE PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

Febrinaldi Zulhaq¹, Afriza Media²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

naldif030@gmail.com¹, afrizamedia@fip.unp.ac.id²

ABSTRACT

This study was motivated by the suboptimal utilization of technology-based learning media in Natural and Social Sciences (IPAS) instruction at the elementary school level, which causes learning activities to be predominantly teacher-centered, less engaging, and result in low student participation and understanding. Therefore, this research aimed to develop Sparkol Videoscribe-based learning media for Grade V IPAS that meet the criteria of validity, practicality, and effectiveness. This study employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The product validity was assessed through expert validation questionnaires involving material experts, media experts, and language experts. The practicality of the media was measured using response questionnaires from teachers and students. The effectiveness of the media was determined based on the comparison of students' pre-test and post-test results at SDN 24 Batuang Taba as the trial school and SDN 31 Tanjung Aur as the research school. The results showed that the learning media was categorized as very valid, with material validity of 86%, media validity of 86%, and language validity of 94%. The practicality test indicated that the media was very practical, with teacher responses of 91% and student responses of 92% at the trial school, and teacher responses of 94% and student responses of 93% at the research school. The effectiveness test produced N-Gain scores of 0.64 (64%) at the trial school and 0.60 (60%) at the research school, both in the effective category. Thus, the Sparkol Videoscribe-based learning media is valid, practical, and effective for use in IPAS learning in Grade V elementary schools.

Keywords: *Sparkol Videoscribe, IPAS, elementary school, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar yang menyebabkan pembelajaran cenderung satu arah, kurang menarik, serta berdampak pada rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and*

Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validitas media diperoleh melalui angket penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Praktikalitas media diukur melalui angket respon guru dan peserta didik. Efektivitas media ditentukan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik di SDN 24 Batuang Taba sebagai sekolah uji coba dan SDN 31 Tanjung Aur sebagai sekolah penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dinyatakan sangat valid dengan persentase validitas materi 86%, validitas media 86%, dan validitas bahasa 94%. Media pembelajaran juga dinyatakan sangat praktis dengan respon guru sebesar 91% dan peserta didik 92% pada sekolah uji coba, serta respon guru 94% dan peserta didik 93% pada sekolah penelitian. Uji efektivitas menunjukkan *N-Gain Score* sebesar 0,64 (64%) pada sekolah uji coba dan 0,60 (60%) pada sekolah penelitian dengan kategori efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *Sparkol Videoscribe*, IPAS, Sekolah Dasar, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing, sedangkan pendidikan yang kurang bermutu berpotensi menghambat kemajuan suatu bangsa. Oleh karena itu, peningkatan mutu pendidikan menjadi kebutuhan yang tidak dapat ditunda, terutama melalui penguatan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Menurut Mulyasa (2017), keberhasilan pendidikan sangat

ditentukan oleh efektivitas proses pembelajaran, yaitu sejauh mana pembelajaran mampu mengantarkan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh guru, tetapi juga dipengaruhi oleh strategi, metode, dan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik agar materi lebih mudah dipahami. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, serta

membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak. Sejalan dengan itu, Karomah, F. N., dkk. (2024) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memberikan alternatif sumber belajar yang lebih beragam.

Perkembangan teknologi informasi membuka peluang besar bagi dunia pendidikan untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran secara inovatif terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar dan prestasi akademik peserta didik (Media et al., 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di Sekolah Dasar, khususnya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), masih belum optimal. Guru cenderung mengandalkan buku paket, media gambar, benda konkret, serta video pembelajaran dari *YouTube* yang digunakan secara terbatas dan bersifat pasif. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran masih berpusat pada guru, kurang

melibatkan peserta didik secara aktif, serta menimbulkan kejenuhan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 14 Gurun Laweh, SDN 24 Batuangs Taba, dan SDN 31 Tanjung Aur menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan memiliki fasilitas seperti laptop serta *proyektor*, guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi, khususnya *sparkol videoscribe*. Guru juga mengungkapkan kesulitan dalam menentukan dan membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Di sisi lain, peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media visual dan animasi, namun belum tersedia media pembelajaran IPAS yang dirancang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mereka.

Permasalahan tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi IPAS, yang banyak memuat konsep abstrak dan kompleks. Penggunaan video pembelajaran dari *YouTube* sering kali tidak sepenuhnya selaras dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, sehingga

tujuan pembelajaran tidak tercapai secara optimal. Rusiadi (2020) menyatakan bahwa keberagaman media pembelajaran perlu dimanfaatkan secara tepat agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan tidak monoton. Selain itu, Wulandari (2016) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik secara signifikan.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang berpotensi digunakan adalah media video berbasis *Sparkol Videoscribe*. Daryanto et al. (2016) menyebutkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. *Videoscribe* merupakan perangkat lunak pembuat video animasi bergaya papan tulis yang menampilkan tulisan tangan dan gambar seolah-olah sedang digambar secara langsung, sehingga memberikan kesan unik dan menarik (Nafisah, 2023). Karakteristik tersebut memungkinkan guru untuk mengilustrasikan konsep-konsep

abstrak dalam pembelajaran IPAS menjadi lebih mudah dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Adapun pertanyaan penelitiannya yaitu: 1) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang valid?, 2) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang praktis?, 3) Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran IPAS di kelas V SD yang efektif?. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran inovatif, bagi peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar, serta bagi sekolah dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V Sekolah Dasar, serta menguji kelayakan produk ditinjau dari aspek validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dan tes. Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan teknik analisis persentase, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Sugiyono, 2017). Model ADDIE dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, sederhana, serta sesuai untuk

pengembangan produk pembelajaran (Saputro, 2017).

Tahap analisis (*analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di lapangan. Analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta peserta didik di sekolah sasaran guna memperoleh gambaran tentang kondisi pembelajaran IPAS, ketersediaan sarana prasarana, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, analisis kurikulum dilakukan untuk menelaah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta materi IPAS kelas V yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran.

Tahap perancangan (*design*) bertujuan untuk menyusun rancangan awal media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan penentuan kompetensi, penyusunan *storyboard*, perancangan alur penyajian materi, pemilihan tampilan visual, serta perancangan instrumen penelitian berupa angket validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Desain media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik

sekolah dasar dan prinsip pembelajaran yang menarik serta interaktif.

Tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap pembuatan produk media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sesuai dengan desain yang telah disusun. Media yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan media.

Tahap implementasi (*implementation*) dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada peserta didik. Uji coba dilakukan di SDN 24 Batuangs Taba sebagai sekolah uji coba dan SDN 31 Tanjung Aur sebagai sekolah penelitian. Pada tahap ini, guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran IPAS. Peserta didik diberikan *pre-test* sebelum pembelajaran dan *post-test* setelah pembelajaran untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Selain itu, guru dan peserta didik diminta mengisi angket respon untuk

mengetahui tingkat praktikalitas media.

Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan secara menyeluruh terhadap proses dan hasil pengembangan media. Evaluasi mencakup analisis hasil validasi ahli, respon guru dan peserta didik, serta hasil *pre-test* dan *post-test*. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Melalui tahapan model ADDIE tersebut, diharapkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik serta layak digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan praktis digunakan. Selain itu, media yang dikembangkan dapat menjadi solusi dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* yaitu dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media, serta mengidentifikasi kebutuhan guru dan peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara di SD Negeri 24 Batuang Taba dan SDN 31 Tanjung Aur dengan melibatkan guru kelas V, serta penyebaran angket dan wawancara kepada peserta didik..

1) Analisis Kebutuhan Guru

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V, diperoleh informasi bahwa guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam

proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran guru, sedangkan peserta didik cenderung hanya menerima informasi dari buku teks yang terbatas pada tulisan dan gambar. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan kurang berkonsentrasi selama pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat membantu mempermudah pelaksanaan pembelajaran serta mampu menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus dan termotivasi dalam belajar.

2) Analisis Kebutuhan Siswa

Hasil analisis terhadap kebutuhan peserta didik menunjukkan bahwa: (a) peserta didik membutuhkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi

yang mengikuti perkembangan terkini, dan (b) peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mengurangi kejenuhan serta dapat meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan temuan analisis kebutuhan, peneliti memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi terkini yang selaras dengan perkembangan zaman serta mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbasis *Sparkol Videoscribe* karena dinilai sesuai dengan kebutuhan tersebut.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku di SD

Negeri 24 Batuang Taba dan SDN 31 Tanjung Aur, yaitu Kurikulum Merdeka. Analisis ini bertujuan untuk menentukan rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, sebelum mengembangkan media berbasis *Sparkol Videoscribe*, peneliti terlebih dahulu menelaah Kurikulum Merdeka pada kelas V Sekolah Dasar yaitu seperti Capaian Pembelajaran (CP), dan Tujuan Pembelajaran (TP).

c. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis karakteristik peserta didik dilakukan melalui angket kegemaran untuk memperoleh gambaran latar belakang peserta didik. Hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik menyukai pembelajaran menggunakan proyektor dan video, senang belajar sambil bermain, memiliki hobi dominan sepak bola dan bulu tangkis, serta menyukai warna biru dan hijau. Temuan ini dijadikan acuan dalam merancang media

pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun desain media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* sebagai media interaktif yang mengikuti perkembangan teknologi. Media ini dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik memahami pembelajaran melalui penyajian materi yang dilengkapi visual dan audio.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini, media pembelajaran yang telah dirancang kemudian melakukan pengembangan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Tabel 1 Persentase Hasil Validasi Media Pembelajaran Keseluruhan

Nama Dosen	Aspek yang divalidasi	Persentase	Kriteria Kevalidan
Dra. Zuryanty,	Aspek Materi	86%	Sangat Valid

M.Pd			
Hana Shilfia Iraqi, M.Pd	Aspek Media	86%	Sangat Valid
Prof. Dra. Elfia Sukmana, M.Pd., Ph.D	Aspek Bahasa	94%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		89%	Sangat Valid

Berdasarkan data pada tabel, media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan berada pada kategori “sangat valid” dengan persentase 89%. Oleh karena itu, media tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dan diujicobakan dalam pembelajaran di sekolah.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi ini, media pembelajaran yang telah divalidasi dan direvisi kemudian diterapkan ke sekolah SDN 24 Batuang Taba sebagai sekolah ujicoba dan SDN 31 Tanjung Aur sebagai sekolah penelitian. Pada tahap ini dilakukan pengukuran praktikalitas dengan hasil berikut:

Tabel 2 Persentase Hasil Implementasi Media Pembelajaran Keseluruhan

Responde n	Sekolah		Ket
	SDN 24 Batuang Kaba	SDN 31 Tanjung Aur	
Guru	91,42%	94%	SP
Peserta Didik	92%	93%	SP

Keterangan: Sangat Praktis (SP)

Berdasarkan hasil penilaian, media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis oleh guru dan peserta didik, karena mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

5. Tahap Evaluasi

Hasil uji efektivitas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik melalui soal *pre test* dan *post test*. Pre test dan post test dilakukan di sekolah uji coba SDN 24 Batuang Taba pada tanggal 08 November 2025 dan di sekolah penelitian SDN 31 Tanjung Aur pada tanggal 11 November 2025. Berikut tabel hasil uji efektifitasnya:

Tabel 1 Persentase Hasil Efektifitas Media Pembelajaran Keseluruhan

Sekolah	<i>N-Gain</i> %	Ket
SDN 24 Batuang Taba	64%	Cukup Efektif
SDN 31 Tanjung Aur	60%	Cukup Efektif
Rata-rata	62%	Cukup Efektif

Berdasarkan data yang diperoleh, nilai rata-rata *N-Gain*% sebesar 62% berada pada kategori sedang atau “Cukup Efektif” Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik tersebut setelah menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, sehingga dalam pembelajaran yang diterapkan dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini. Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid berdasarkan

hasil validasi materi sebesar 86%, validasi media 86%, dan validasi bahasa 94% sehingga layak digunakan dari segi isi, tampilan, maupun penggunaan bahasa. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dinyatakan sangat praktis oleh guru dan peserta didik, baik di sekolah uji coba maupun di sekolah penelitian. Di sekolah uji coba, respon guru mencapai 91,42% dan respon peserta didik 92%, sedangkan di sekolah penelitian respon guru sebesar 94% dan respon peserta didik 93%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu guru dalam menyampaikan materi, serta mampu menarik perhatian peserta didik. Ditinjau dari aspek efektivitas, media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* ke *post-test* dengan skor *N-Gain* sebesar 0,64 dengan persentase 64% pada sekolah uji coba dan 0,60 dengan persentase 60% pada sekolah penelitian, yang keduanya berada pada kategori sedang atau cukup efektif serta dengan rata-rata *N-Gain*

persentasenya 62% dengan kategori “cukup efektif”. Dengan demikian, media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam proses pembelajaran IPAS di kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto, Dwicahyono, A., & Karim, S. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Karomah, F. N., Dkk. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–53.
- Media, A., Dkk. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15–25.
- Mulyasa, E. (2017). *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nafisah, F. V., & Pramudiani, P. (2023). Pengaruh Penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa

Sekolah Dasar. 07(1), 695–702.

- Rusiadi. (2020). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 101–108.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (research & development) bagi penyusun tesis dan disertasi*. Aswaja Presindo.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 210–218.