

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO BERBENTUK APLIKASI SPARKOL
VIDEOSCRIBE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
DI KELAS V SD**

Nining Yulianti Fitrii¹, Yanti Fitria²

^{1,2}Universitas Negeri Padang

¹niningyuliantifitri71@gmail.com ²yanti_fitria@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Learning media is an instrument and an infrastructure that plays a crucial role as mediator, with no medium in mind, the communication process between learners and educators is not fully accomplished. The study in the background is a lack of interesting, enjoyable media use and a lack of motivation for students to learn. The purpose of this development was to develop a media video form of the sparkol videoscribe application of valid, practical, and effective for v grade classes. This type of research is Research and Development (R&D), the development model used is the ADDIE model that has five stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The result of research on this development is the learning media has a level of validity of material aspects, media aspects, and language aspects gaining an average of 92.42% showing a highly valid category. While students' response Numbers score an average of 94.44% valedictorian score is very practical and an average teacher's response with a 94% valedictorian score is very practical. The effectiveness of learning media shows results are very effective with a presentation of 87.34%. Thus it may be concluded that the medium of learning asa video form of sparkol videoscribe's application of unified thematic learning in a grade in elementary school v is declared valid, practical, and effective.

Keywords: Learning Media, Sparkol Videoscribe, Integrated Learning

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat dan prasarana yang berperan sangat penting sebagai perantara, tanpa adanya media maka proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik tidak berjalan secara maksimal. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya penggunaan media yang menarik, menyenangkan, serta kurangnya motivasi siswa untuk belajar. Tujuan dilaksanakan penelitian pengembangan ini yaitu untuk mengembangkan media video berbentuk aplikasi *sparkol videoscribe* dikelas V SD yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D), model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran memiliki tingkat validitas aspek materi, aspek media, dan aspek bahasa memperoleh presentase 92,42% menunjukkan kategori sangat valid. Sedangkan dari angket respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 94,44% berkategori sangat praktis dan angket respon guru dengan skor rata-rata 94% berkategori sangat praktis. Hasil efektivitas media pembelajaran menunjukkan hasil sangat efektif dengan presentase 87,34%. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa media pembelajaran berupa video berbentuk aplikasi sparkol videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V Sekolah Dasar dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran , sparkol Videoscribe, Tematik Terpadu .

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hak semua warga negara sebagaimana yang terdapat pada UUD 1945 pasal 31 ayat 3 yang menyebutkan “pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang diatur oleh Undang-Undang”. selain itu pendidikan merupakan faktor penentu dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan sangat berperan dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu pemerintah terus berupaya meningkatkan pendidikan nasional dengan menerapkan pendidikan nasional yang berorientasi pada meningkatkan mutu pendidikan.

Saat ini perkembangan teknologi semakin pesat sehingga sangat mempengaruhi peserta didik dalam belajar. Apalagi saat ini sedang berada di Era revolusi 4.0 yang sejak kemunculannya pada abad 21

membawa dampak dari berbagai aspek kehidupan terkhusus lagi di bidang pendidikan. Teknologi sudah sangat tidak asing bagi masyarakat khususnya para pelajar. Fenomena saat ini Semakin berkembangnya teknologi maka semakin berkembang pula sistem pendidikan yang mana penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dijadikan solusi untuk menjadikan mutu pendidikan menjadi lebih baik (Rahim et al., 2019). Sesuai dengan uraian sebelumnya, penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) saat ini menjadi kunci penting dalam menghadapi tantangan dimasa yang akan datang (Fitria, 2014).

Menurut (Budiman, 2017) upaya peningkatan mutu pendidikan dituntut untuk selalu menyesuaikan perkembangan teknologi, terutama penyesuaian bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Perkembangan pada bidang teknologi ini bisa dimanfaatkan oleh semua jenjang pendidikan yaitu bisa memakai dan menikmati fasilitas teknologi informasi dari dari yang

mudah sampai ke teknologi yang lebih canggih (Erita et al., 2020).

Pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan media pembelajaran agar peserta didik dapat menggunakan kemampuan berfikir kritisnya. Terjadinya perkembangan pengetahuan dan teknologi mengakibatkan tuntutan pada perubahan pola mengajar yang biasanya sekedar mengingat fakta yang dilakukan dengan metode ceramah menjadi pengembangan kemampuan berpikir kritis (Fitria, 2017). Pembelajaran tematik terpadu diartikan sebagai pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang terdiri atas beberapa materi pembelajaran dengan berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran yang disatukan ke dalam bentuk tema (Armadi, 2017). Pembelajaran tematik terpadu menggunakan tema yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna pada siswa selama pembelajaran (Hidayah et al., 2015). pembelajaran harus mempunyai makna dan berpusat pada kebutuhan dan perkembangan siswa

(Fadhilla Imanda Azzahra, 2021). Adapun karakteristik pembelajaran tematik terpadu yaitu 1) Berpusat pada siswa, memberikan pengalaman langsung, 2) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu tema, 4) bersifat fleksibel, 5) hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Fitria, 2018).

Perkembangan IPTEK memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan yaitu media. (Ningsih & Fitria, 2021). Untuk membuat pembelajaran menjadi bermakna maka bisa dibantu dengan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (Junios et al., 2015). Media pembelajaran adalah suatu wahana yang mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa selama proses pembelajaran (Fadhilla Imanda Azzahra, 2021). Selain itu media juga pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan (Masniladevi et al., 2018). Selama proses pembelajaran akan terjadi proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik, oleh karena itu media pembelajaran berperan sangat penting sebagai

perantara, tanpa adanya media maka proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik tidak berjalan secara maksimal.

Media pembelajaran yang bagus sangat penting untuk menunjang pendidikan dengan kemajuan teknologi saat ini bisa memberikan pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran (Daryanti et al., 2019) . Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini yaitu *sparkol videoscribe*. merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan *whiteboard animation*, yaitu sebuah media presentasi menggunakan layar bergambar sesuai objek yang ditampilkna di layar seperti papan tulis dan animasi tangan yang bergerak menulis atau menggambar sesuatu objek di layar (Al Munawarah, 2019). Media *sparkol videoscribe* ini nantinya berupa video. Media video ini memiliki kelebihan yaitu, beberapa kelebihan media video sebagai berikut; perpaduan gambar dan suara; mampu mempengaruhi tingkah laku manusia melebihi media cetak; dapat digunakan seketika; dapat digunakan secara berulang; dapat menyajikan materi yang secara fisik tidak dapat dibawa ke dalam kelas; dapat

menyajikan objek secara detail; dapat diperlambat atau dipercepat; dapat digunakan untuk klasikal ataupun individual (Agustiningsih, 2015).

Keunikan atau keunggulan dari *sparkol videoscribe* terletak pada penjelasan suatu topik dengan media gambar dan tulisan. Selain itu aplikasi *sparkol videoscribe* dapat diaplikasikan secara gratis melalui web resmi *sparkol videoscribe*. Keunggulan dari *Videoscribe* yang dibuat ini dilihat dari karakteristiknya sebagai media pembelajaran berbasis audio visual sekaligus sebagai mesin pembelajaran yaitu :1.Mampu menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, audio, maupun gambar dalam satu media secara online; 2.Mampu memberikan stimulus yang baik kepada siswa; 3.Mampu memusatkan perhatian siswa pada saat kegiatan belajar mengajar sehingga pesan dapat tersampaikan dengan lebih efektif (Dariyadi, 2018).

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan SDN 03 Bandar Buat dan SDN 05 Bandar Buat selama proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran berupa video hanya dari buku siswa saja tentu ini sangat disayangkan

karena jika hanya mengandalkan media cetak saja tentu pembelajaran akan kurang maksimal karena media cetak memiliki kelemahan-kelemahan yaitu kelemahan dari media cetak adalah; tidak mampu mempresentasikan gerakan, pemaparan materi bersifat linear; tidak mampu mempresentasikan kejadian secara berurutan; sulit memberikan umpan balik tidak dapat mengakomodasi peserta didik dengan kemampuan baca yang terbatas karena buku cetak ditulis dengan tingkat baca tertentu; cenderung digunakan sebagai hapalan; presentasi isi lebih bersifat satu arah (Wijayanti, 2018). Kemudian kelemahan yang dapat peneliti lihat secara langsung dari selama observasi di SDN 03 Bandar Buat dan SDN 05 Bandar Buat adalah dengan menggunakan media cetak seperti buku siswa saja, siswa lebih cenderung bosan selama belajar, banyak siswa ketika belajar terlihat mengantuk, kemudian juga banyak siswa yang kurang mengerti dengan apa yang disampaikan guru dalam mengajar karena media kurang menarik siswa. Oleh karena itu solusi yang peneliti tawarkan dari permasalahan tersebut yaitu dengan

menggunakan media video berbentuk *sparkol videscribe* Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang pembelajaran agar peserta didik bisa lebih semangat ketika belajar dan juga dengan adanya media *sparkol videoscribe* ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi sekaligus memberikan kemajuan dalam proses pembelajaran disekolah dengan kata lain pemanfaatan teknologi untuk keperluan pendidikan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah penelitian pengembangan *R & D* (*Research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implemtation or Delivery and Evaluations*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011).

Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa media video

dari aplikasi sparkol videoscribe pada pembelajaran tematik terpadu di kelas V SD, subyek dari penelitian ini merupakan siswa kelas V SDN 03 Bandar Buat yang terdiri dari 29 orang siswa, yaitu 15 orang laki-laki dan 14 orang perempuan dan SDN 05 Bandar Buat yang terdiri dari 26 orang siswa yaitu 13 orang laki-laki dan 13 perempuan.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah Instrumen validasi media, merupakan lembaran validasi yang digunakan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media yang dikembangkan. Instrumen validasi media yang digunakan adalah instrumen validasi yang terkait kesesuaian materi dan validasi desain yang meliputi tata letak, pewarnaan, dan pemberian gambar pada media pembelajaran serta validasi materi.

Selanjutnya penulis menggunakan instrumen praktikalitas media, Instrumen praktikalitas media berguna untuk mengumpulkan data berupa kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen yang digunakan yaitu angket respon peserta didik, instrumen ini diisi oleh peserta didik setelah proses pembelajaran

dilakukan dan angket respon guru, instrumen ini diisi oleh guru setelah mengikuti proses pembelajaran. Selanjutnya menggunakan instrumen efektivitas yaitu berupa tes. Tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak dan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan atau tidak dan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang digunakan efektif. Soal tes diberikan untuk memperoleh data penguasaan materi pembelajaran peserta didik.

Analisis data merupakan inti dari sebuah penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik analisis validitas media dan analisis data praktikalitas media. Pada analisis validitas media, peneliti membuat lembar validasi yang berisi butiran soal. Lalu validator menjawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 4 skala penilaian analisis data validasi media dengan kualifikasi baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik. Sedangkan pada Teknik analisis data praktikalitas media digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan

angket respon guru dan angket respon peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dari pengembangan media video berbentuk aplikasi *sparkol videoscribe* pada pembelajaran temati terpadu di kelas V SD adalah sebagai berikut :

1. Hasil Analisis (*Analysis*)

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yaitu dimana dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SDN 03 Bandar Buat dan SDN 05 Bandar Buat yaitu belum adanya media pembelajaran berbasis IT di SDN 03 Bandar Buat dan SDN 05 Bandar Buat khususnya media Video *Sparkol Videoscribe* di gunakan di SD tempat peneliti observasi tersebut. Kemudian selama proses pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran berupa video hanya dari buku siswa saja tentu ini sangat disayangkan karena jika hanya mengandalkan media cetak saja tentu pembelajaran akan kurang maksimal. Kemudian yang dapat peneliti lihat secara langsung dari selama observasi di SDN 03 Bandar Buat, SDN 05 Bandar Buat adalah dengan menggunakan media cetak seperti

buku siswa saja, siswa lebih cenderung bosan selama belajar, banyak siswa ketika belajar terlihat mengantuk, kemudian juga banyak siswa yang kurang mengerti dengan apa yang disampaikan guru dalam mengajar karena media kurang menarik siswa. Oleh karena itu ditawarkan penggunaan media video berbentuk *sparkol videoscribe* ini agar bisa membantu guru dan peserta didik selama pembelajaran.

b. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yaitu kurikulum yang digunakan kurikulum 2013 edisi revisi 2017. Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui gambaran tentang rancangan media pembelajaran yang cocok dikembangkan sesuai kurikulum 2013.

2. Perancangan (*design*)

a. Membuat Desain Media yang Menarik

peneliti mulai merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media video menggunakan aplikasi *sparkol videoscribe*. Media video yang dirancang dan dihasilkan bisa mempermudah dan membantu guru dalam menyajikan pembelajaran. Mendesain media disini yaitu dengan membuat media pada whiteboard

yang disediakan yaitu mulai memasukka background yang menarik, tulisan, gambar-gambar, dan animasi yang sesuai.

b. Mendesain Materi

Materi yang didesain adalah menarik minat peserta didik, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Karena media berupa video peneliti mendesain materi mengambil satu subtema yaitu pada satu pembelajaran. Adapun materi yang didesai adalah materi tema 8 subtama 2 pembelajaran 1 Didalam video tersebut terdapat materi-materi yang terintegrasi yaitu pembelajaran tematik terpadu. Selain itu menggunakan sparkol videoscribe bisa mendesain berbagai macam video pembelajaran yang diinginkan. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut : 1) Download aplikasi sparkol videoscribe melalui situs resmi, 2) Klik download dan save file untuk menyimpan aplikasi, 3) Tunggu proses pengunduhan selesai, 4) Setelah selesai mulai instal aplikasi. Setelah aplikasi terinstal, maka aplikasi akan muncul di layar dekstop 5) Klik dua kali aplikasi *sparkol videoscribe* yang terdapat di layar desktop tersebut. Pada tampilan awal aplikasi masukkan email dan

password apabila sudah memiliki akun. Jika belum memiliki akun klik *created new account* untuk membuat akun baru, 6) Setelah berhasil login mulai membuat video pada aplikasi *sparkol videoscribe* dengan klik *create a new scribe*, 7) Media video bisa dimulai untuk didesain.

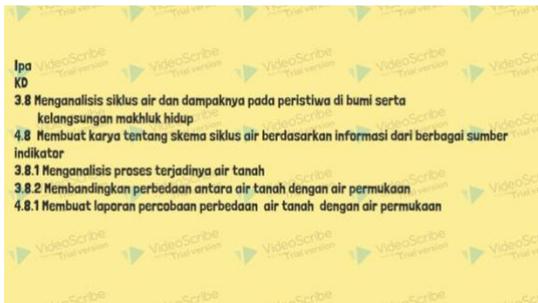
Berikut ini disajikan bentuk desain media yang telah dikembangkan



gambar 1 whiteboard tampilan awal berupa pofil pembuat media pembelajaran



gambar 2 Tampilan media judul pembelajaran



gambar 3 Tampilan media terdapat ki dan KD pembelajaran



gambar 4 Tampilan materi pembelajaran



gambar 5 Tampilan desain materi pembelajaran

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap development setelah media pembelajaran dibuat maka dilaksanakan validasi oleh ketiga validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Setelah melakukan validasi setelah mendapat komentar dan saran dari ketiga ahli

tersebut barulah dilakukan revisi agar media menjadi lebih menarik lagi. Berikut hasil uji validasi dari ketiga ahli :

a. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

Pengambilan data validasi materi di peroleh dari dosen Bapak Tiok Wijanarko, M.Pd dengan memberikan angket penilaian. Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai dari ahli materi ini berkisar 3 dan 4. lembar validasi dengan analisis data akhir dari ahli materi setelah revisi adalah 97.36% dengan kategori valid menurut kategori penilaian dari (Fuada, 2015) sehingga layak diujicobakan.

b. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa

Pengambilan data validasi bahasa di peroleh dari dosen Bapak Dr.Adrias, M.Pd dengan memberikan angket penilaian. Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai dari ahli bahasa ini berkisar 3 dan 4. lembar validasi dengan analisis data akhir dari ahli bahasa adalah 90,62% dengan kategori cukup valid menurut kategori penilaian dari Fuada (2015) sehingga layak diujicobakan.

c. Hasil Uji Validitas Ahli Media

Pengambilan data validasi materi di peroleh dari dosen Bapak Atri Walidi, M.Pd dengan memberikan

angket penilaian. Berdasarkan hasil perhitungan dapat dilihat bahwa nilai dari ahli materi ini berkisar 3 dan 4. lembar validasi dengan analisis data akhir dari ahli materi setelah revisi adalah 89,28% dengan kategori valid menurut kategori penilaian dari (Fuada, 2015) sehingga layak diujicobakan.

d. Hasil Analisis Validasi Keseluruhan

Hasil analisis media pembelajaran menggunakan media *sparkol* *videoscribe* dari ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media dengan perolehan presentase keseluruhannya adalah 92,42% dengan kategori valid menurut kategori penilaian dari (Fuada, 2015) sehingga layak digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang diterapkan.

4. Implementasi (Implementation)

Produk akhir yang telah divalidasi dan di revisi, kemudian dilakukan uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas V SDN 03 bandar Buat dan SDN 05 Bandar Buat. Subjek penelitian di SDN 03 Bandar Buat sebanyak 29 peserta didik yang terdiri dari 15 laki-laki dan 14 perempuan dilaksanakan pada Hari 14 Maret 2023 . Kemudian di SDN 05 bandar buat dengan 13 orang

laki-laki dan 13 perempuan pada tanggal 16 Maret 2023. Tujuan dilakukannya implementasi ini adalah untuk membantu peserta didik dalam mengatasi permasalahan belajarnya dan mengetahui kepraktisan produk dan keefektifan media tersebut. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari respon guru berikut ini terdapat tabel praktikalitas respon guru :

Tabel 1 Data Praktikalitas Respon Guru

No.	Responden	Presentase
1.	Y	96%
2.	SAR	92%
Rata-rata		94%
Kategori		Sangat Praktis

Data analisis tabel 1 yaitu dari angker praktikalitas respon guru terhadap media *sparkol* *videoscribe* termasuk kategori sangat praktis menurut kategori penilaian modifikasi dari Purwanto (Tanjung & Faiza, 2019).

Selain dari respon guru juga melihat kepraktisan dari respon peserta didik.

Tabel 2 Data Praktikalitas Respon Peserta Didik

No.	Responden	Presentase
1.	Siswa Kelas V SDN 03 Bandar Buat	94,65%
2.	Siswa kelas V	94,23 %

SDN 05 Bandar Buat	
<hr/>	
Rata-rata	94,44 %
<hr/>	
Kategori	Sangat Praktis

Tabel 2 diatas merupakan data atau hasil akhir dari perhitungan lembar amgket praktikalitas respon peserta didik dari dua SD tempat peneliti melakukan penelitian. Dari tabel 2 di atas dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media video berbentuk aplikasi sparkol videoscribe di sekolah Dasar sangat praktis menurut kategori penilaian modifikasi dari Purwanto (Tanjung & Faiza, 2019). Sehingga membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi dilakukan setelah empat kegiatan sebelumnya selesai dilakukan. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi media yang sudah dikembangkan. Hasil evaluasi adalah proses melihat apakah media pembelajaran yang didesain berhasil, sesuai dengan yang diharapkan atau tidak. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik. Setelah itu barulah dihitung dan dianalisis hasil jawaban

respon guru dan peserta didik tersebut. Dari evaluasi inilah akan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan terlihat kelayakannya.

D. Kesimpulan

Media sparkol videoscribe yang digunakan sudah valid, praktis, dan efektif. Hal ini bisa diketahui dengan melihat hasil dari praktikalitas dengan mengisi angket yang dilakukan oleh guuru dengan Presentase 94% dan angket yang dilakukan oleh peserta didik di SDN 03 Bandar Buat dengan presentase 94,65% yang dilakukan oleh 29 orang peserta didik dan angket penyebaran media dilakukan oleh peserta didik di SDN 05 Bandar Buat dengan presentase 95,23%. Hasil kerja lembar tes yang menunjukkan rata-rata yang meningkat dengan presentase 87,34%, hasil ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningasih. (2015). 72-158-1-Sm. *Pedagogia*, 4(1), 50–58.
<https://doi.org/10.21070/pedagogia.a.v4i1.72>
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.

- <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>
- Armadi, A. (2017). Pendekatan Scientific dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Jurnal Autentik*, 1(1), 55–67, 2548–9119.
<https://autentik.stkipgrisumenep.ac.id/index.php/autentik/article/view/6>
- Dariyadi, M. W. (2018). Penggunaan Software “Sparkol Videoscribe” Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT. *E-Conversion - Proposal for a Cluster of Excellence*, 272–282.
- Daryanti, D., Desyandri, D., & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Erita, Y., Hevria, S., Eliyasni, R., & Wirda, W. (2020). Blended Constructive Learning Model for Facing the Fourth Industrial Revolution. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 4(4), 680.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v4i4.8013>
- Azzahra, F. I., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas Iv Sekolah Dasar. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(3), 199–208.
<https://doi.org/10.24114/Sejpgsd.v11i3.27213>
- Fitria, Y. (2014). Refleksi Pemetaan Pemahaman Calon Guru Sd Tentang Integrated Sains Learning. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(2), 82.
<https://doi.org/10.24036/pedagogi.v14i2.4316>
- Fitria, Y. (2017). Efektivitas Capaian Kompetensi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2).
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v1i2.8605>
- Fitria, Y. (2018). Landasan Pembelajaran Sains Terintegrasi (Terpadu) Untuk Level Dasar. In *SUKABINA Press* (Issue 29).
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 854–861.
- Hidayah, N., Pgmi, J., Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 2, 34–49.
<https://doi.org/10.24042/terampil.v2i1.1280>
- Junios, Kariman, D., Wulan, R., & Yulkifli. (2015). Effectiveness of Computer-Based Learning Media with Interactive-Tutorial Model for Medical Physics Subject. *Proceedings of the 2014 International Conference on Advances in Education Technology*, 11(Icaet), 113–116.
<https://doi.org/10.2991/icaet-14.2014.27>
- Masniladevi, Prahmana, R. C. I., Helsa, Y., & Dalais, M. (2018). Teachers' ability in using math learning media. *Journal of Physics: Conference Series*, 943(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/943/1/012059>
- Ningsih, S. M., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Media Video

- Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SD. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 121–124. <https://doi.org/10.30653/003.202172.175>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wijayanti, D. A. K. P. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Ipa Menggunakan Media Video Dengan Media Cetak Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 5 Mataram Tahun Ajaran 2018/2019*. <http://eprints.unram.ac.id/id/eprint/10652>