

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

Misra Gustina¹, Yeni Erita²

^{1,2} Universitas Negeri Padang

1misragustina02@gmail.com, 2yenierita@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the suboptimal use of digital technology in producing engaging and contextual learning media for Pancasila Education in elementary schools. This study aims to develop Sparkol Videoscribe learning media for fifth-grade Pancasila Education that is valid, practical, and effective. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research data consists of qualitative data obtained through observation, interviews, and expert validation, and quantitative data obtained from validation results, teacher and student questionnaire responses, and effectiveness testing. The trial was conducted at SDN 36 Cengkeh, with research subjects from SDN 30 Cengkeh and SDN 18 Kampung Baru. The validation results for the material, language, and media showed an average percentage of 92.2%, categorized as very valid. The practicality of the media at the pilot school, SDN 36 Cengkeh, was 89.28% (teachers) and 93.30% (students). At the research school, SDN 30 Cengkeh, it was 96.42% (teachers) and 94.04% (students), while at SDN 18 Kampung Baru, it was 92.85% (teachers) and 96.13% (students), all of which were categorized as very practical. The effectiveness of the media, based on the completeness of learning outcomes, showed a significant increase, with the classical completeness percentage reaching 100% in all three pilot schools. Thus, the Sparkol Videoscribe learning media is declared valid, very practical, and effective for use in fifth-grade Pancasila Education.

Keywords: *Learning Media, Sparkol Videoscribe, Pancasila Education, ADDIE*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pemanfaatan teknologi digital yang masih kurang optimal dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sparkol Videoscribe pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Data penelitian terdiri dari data kualitatif yang diperoleh

melalui observasi, wawancara, serta validasi ahli, dan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi, angket respon guru dan peserta didik, serta uji efektivitas. Uji coba dilakukan di SDN 36 Cengkeh, dengan subjek penelitian di SDN 30 Cengkeh dan SDN 18 Kampung Baru. Hasil validasi materi, bahasa, dan media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 92,2% dengan kategori sangat valid. Praktikalitas media pada sekolah uji coba, yaitu SDN 36 Cengkeh, memperoleh persentase 89,28% (guru) dan 93,30% (peserta didik). Pada sekolah penelitian, yaitu SDN 30 Cengkeh, diperoleh 96,42% (guru) dan 94,04% (peserta didik), sedangkan di SDN 18 Kampung Baru diperoleh 92,85% (guru) dan 96,13% (peserta didik), seluruhnya berada pada kategori sangat praktis. Efektivitas media berdasarkan ketuntasan hasil belajar menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 100% di ketiga sekolah pelaksanaan uji coba. Dengan demikian, media pembelajaran Sparkol Videoscribe dinyatakan valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe, Pendidikan Pancasila, ADDIE

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah mendorong terbangunnya peradaban baru yang ditandai dengan hadirnya era Revolusi Industri 4.0 dan berlanjut pada Society 5.0. Society 5.0 atau super smart society menempatkan manusia sebagai pusat pengembangan teknologi, dengan tujuan menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, adaptif, dan inovatif. Dalam konteks pendidikan, perubahan ini menuntut peserta didik dan pendidik untuk mampu berkolaborasi dengan teknologi guna menciptakan peluang belajar yang lebih efektif (Amelia V & Arwin, 2020). Pemanfaatan teknologi

dalam proses pembelajaran menjadi indikator utama hadirnya era tersebut, sehingga guru dituntut memiliki kemampuan dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media digital secara optimal (Keshav et al., 2022).

Pada jenjang Sekolah Dasar, Kurikulum Merdeka diterapkan sebagai penyempurnaan Kurikulum 2013 sesuai dengan SK Mendikbudristek No. 56 Tahun 2022 dan SK No. 262 Tahun 2022. Kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis proyek serta fokus pada pendalaman konsep, sehingga peserta didik dapat bernalar, mengeksplorasi sumber belajar yang

beragam, dan memecahkan masalah secara langsung (Nasril & Desyandri, 2023; Nugrohadhi & Anwar, 2022; Inayati, 2022). Dalam kerangka tersebut, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting untuk mendukung keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (Edray & Hamimah, 2023). Teknologi juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar (Julianti & Arwin, 2021).

Media pembelajaran memiliki peran sentral sebagai sarana penyampaian informasi dalam pembelajaran. Media, baik berupa perangkat lunak maupun perangkat keras, membantu merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik (Reinita et al., 2020; Okta Viola & Walidi, 2023). Bahkan, Sanaky (dalam Puspitarini & Hanif, 2019) menegaskan bahwa media pembelajaran mampu menjadikan proses belajar lebih menarik, memperjelas materi, menciptakan variasi pembelajaran, serta meningkatkan aktivitas peserta didik. Sejalan dengan itu, Nurrita (dalam Handayani et al., 2023) menyatakan bahwa media merupakan komponen

penting yang mempermudah proses belajar dan menjadi bagian integral dari pembelajaran yang efektif.

Dalam konteks Pendidikan Pancasila, pemanfaatan teknologi tidak hanya membantu menjelaskan materi abstrak, tetapi juga berperan dalam pembentukan karakter di era digital. Thirtoni (2022) menekankan bahwa generasi muda saat ini cenderung menghafal Pancasila tanpa memahami nilai-nilainya. Oleh karena itu, pembelajaran Pancasila di era Society 5.0 harus dirancang sebagai pendidikan karakter yang mampu membimbing peserta didik memahami dan menerapkan nilai Pancasila dalam perilaku digital secara etis dan kreatif.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di empat sekolah yaitu SDN 18 Kampung Baru, SDN 12 Tanah Sirah, SDN 30 Cengkeh, dan SDN 36 Cengkeh menunjukkan bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran, namun masih terbatas pada papan tulis, gambar buku siswa, serta beberapa media digital sederhana seperti PowerPoint dan video YouTube. Media tersebut belum dikemas secara menarik sehingga peserta didik kurang aktif, kurang termotivasi, dan mudah

merasa bosan. Selain itu, media cetak memiliki keterbatasan seperti tidak dapat menampilkan gerakan, sulit memberikan umpan balik, bersifat linear, serta tidak mampu mengakomodasi perbedaan kemampuan membaca peserta didik (Wijayanti, 2019). Meskipun sarana teknologi seperti proyektor, Wi-Fi, dan laptop telah tersedia, pemanfaatannya masih belum optimal karena keterampilan guru dalam membuat media interaktif masih terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman. Salah satu media yang potensial digunakan adalah Sparkol Videoscribe. Sparkol Videoscribe merupakan perangkat lunak animasi whiteboard yang memungkinkan penyajian materi melalui gambar tangan, teks, audio, video, dan ilustrasi visual yang menarik (Wahyuni et al., 2022). Media ini mudah digunakan, tidak memerlukan kemampuan desain tingkat lanjut, dapat dipadukan dengan berbagai elemen multimedia, serta dapat dijalankan secara offline (Rahmah & Arwin, 2021). Penelitian

Saputra, Rinanda, & Zahrani (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Sparkol Videoscribe dapat meningkatkan ketertarikan, pemahaman, dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe dipandang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media ini berpotensi membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V sekolah dasar, dengan tujuan menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Menurut Hamzah (dalam Firdawela & Reinita, 2021), penelitian pengembangan bertujuan menghasilkan suatu produk serta menguji kualitas penggunaannya.

Dalam bidang pendidikan, R&D diarahkan untuk melahirkan atau menyempurnakan produk agar lebih efektif dan sesuai kebutuhan lapangan. Sejalan dengan itu, Desyandri & Vernanda (2017) menegaskan bahwa penelitian pengembangan menghasilkan produk yang dirancang berdasarkan analisis kebutuhan sehingga memiliki tingkat efektivitas yang baik.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Model ini dikembangkan oleh Raiser dan Mollenda dan dirancang secara sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui pengembangan sumber belajar yang sesuai karakteristik peserta didik (Desyandri & Vernanda, 2017). Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah sederhana, terstruktur, mudah diimplementasikan, dan cocok digunakan dalam pengembangan media seperti multimedia, modul, video pembelajaran, maupun buku ajar (Hydayat & Ariani, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dilihat bahwa proses pengembangan media video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe di kelas V sekolah dasar telah mengikuti tahapan model pengembangan ADDIE yaitu (1) tahap *Analysis* (2) tahap *Design* (3) tahap *Development* (4) tahap *Implementation* (5) tahap *Evaluation*.

Penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* untuk kelas V sekolah dasar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Tahap analisis dilakukan dengan wawancara dan pengisian angket.

Tahap design atau tahap perancangan ini akan dirancang desain pengembangan produk berdasarkan analisis yang dilakukan. Tahap pengembangan terdiri dari uji validitas dan revisi media. Tahap implementasi, pada tahap ini produk diimplementasikan kepada peserta didik yang sudah divalidasi ahli. Tahapan evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektivan media yang telah dikembangkan.

Validasi Media Video Pembelajaran

Pengembangan media video pembelajaran telah menghasilkan media video pembelajaran yang valid. Hal ini dapat dilihat dari penilaian ketiga validator yakni validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Materi yang dibahas pada pengembangan media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, fase C, kelas V, bab 2 (Norma dalam Kehidupanku), materi Macam-Macam Norma dalam Kehidupan. Media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan telah dilakukan uji kelayakan yang dilakukan sebanyak satu kali oleh ahli media, dua kali ahli materi, dan satu kali ahli bahasa. Dimana hasil uji coba kelayakan dianalisis dan direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator sehingga media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ini layak digunakan.

1. Hasil validasi ahli media

Penilaian validasi materi media terdapat 6 aspek yang terdiri dari 4 butir penilaian mengenai media yang mengacu pada media memberikan motivasi dan daya tarik, media memberikan interaktif

(pemberian respon), komunikasi visual, urutan sajian sistematis, tata letak, dan tipografi dalam media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 Norma dalam Kehidupanku Topik C Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku telah sesuai.

Validasi aspek media dilakukan sebanyak satu kali, adapun hasil akhir 81,66% berkategori “sangat valid” dengan kategori penilaian. Maka dari itu media video pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah valid dalam segi media.

2. Hasil validasi ahli materi

Penilaian validasi materi media terdapat 4 aspek yang terdiri dari 4 butir penilaian mengenai media yang mengacu pada kesesuaian dengan capaian pembelajaran, perumusan tujuan pembelajaran, kejelasan tujuan yang dicapai, dan kebenaran substansi media pembelajaran dalam media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 Norma dalam Kehidupanku Topik C Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku telah sesuai.

Validasi aspek materi dilakukan sebanyak dua kali, adapun hasil akhir 97,22% berkategori “sangat valid” sesuai dengan kategori penilaian. Maka dari itu media video pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah valid dalam segi materi.

3. Hasil validasi ahli bahasa

Penilaian validasi materi media terdapat 2 aspek yang terdiri dari 4 butir penilaian mengenai media yang mengacu pada keterbacaan teks dan penggunaan bahasa secara efektif dan efisien dalam media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 Norma dalam Kehidupan Topik C Macam-Macam Norma dalam Kehidupan telah sesuai.

Validasi aspek bahasa dilakukan sebanyak satu kali, adapun hasil akhir 97,72% berkategori “sangat valid” dengan kategori penilaian. Maka dari itu media video pembelajaran yang peneliti kembangkan sudah valid dalam segi bahasa.

Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Di Sekolah Penelitian

Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis dan menghasilkan media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* di kelas V sekolah dasar dan telah digunakan saat proses pembelajaran di sekolah uji coba dan di sekolah penelitian. Media video pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* di kelas V disekolah uji coba mendapatkan nilai yang sangat baik. Berdasarkan data yang diperoleh pada SD Negeri 36 Cengkeh, didapatkan skor kepraktisan sebesar 89,28% dengan kategori sangat praktis dari angket respon guru dan 93,30% dengan kategori sangat praktis dari angket respon peserta didik.

Kemudian pada SD Negeri 30 Cengkeh dan diperoleh skor kepraktisan sebesar 96,42% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 94,04% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis. Kemudian pada SD Negeri 30 Cengkeh dan diperoleh skor kepraktisan sebesar 92,85% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 96,13% dari angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis.

1. Hasil uji efektivitas media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* di sekolah penelitian

Penilaian keefektifan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah digunakan diperoleh dari peningkatan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik.

- 1) Uji efektivitas di sekolah uji coba yaitu SDN 36 Cengkeh sebelum menggunakan media dilihat dari *pretest* ketuntasan hasil belajar peserta secara klasikal hanya 67,85%. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran didapatkan hasil persentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal mencapai persentase sebanyak 100% yaitu keseluruhan peserta didik 28 orang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwasannya peserta didik dari 28 orang telah mencapai nilai 75. Oleh karena itu, media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “ macam-

macam norma dalam kehidupanku” ini sudah efektif di sekolah ujicoba.

- 2) Uji efektivitas di sekolah penelitian yaitu SDN 30 Cengkeh dan SDN 18 Kampung Baru, pertama penelitian dilakukan di SDN 30 Cengkeh sebelum menggunakan media dilihat dari *pretest* ketuntasan hasil belajar peserta hanya 50%. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran didapatkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai persentase sebanyak 100%. Selanjutnya penelitian kedua dilakukan di SDN 18 Kampung Baru sebelum menggunakan media dilihat dari *pretest* ketuntasan hasil belajar peserta hanya 60,71%. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran didapatkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal mencapai persentase sebanyak 100%. Hal ini menunjukkan

bahwasannya peserta didik dari 28 orang telah mencapai nilai 75. Oleh karena itu, media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “macam-macam norma dalam kehidupanku” ini sudah efektif di sekolah penelitian.

Selama proses penelitian, peserta didik terlihat antusias dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pada materi Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku. Pemahaman peserta didik pada pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* ini terlihat dari hasil pengerjaan soal pada akhir pembelajaran. Temuan ini sesuai dengan pendapat Rahmah & Arwin (2021) bahwa *Sparkol Videoscribe* memudahkan guru dalam membuat pembelajaran yang efektif untuk memberikan materi serta mengevaluasi hasil pembelajaran dengan satu aplikasi yang sama.

Hanya saja, masih terdapat beberapa kendala dalam proses penelitian, yaitu pengondisian awal laptop/*chromebook* untuk peserta didik memerlukan waktu yang cukup lama sehingga waktu untuk pembelajaran menjadi berkurang. Selain itu, pemakaian charger untuk baterai laptop/*chromebook* yang tinggal sedikit membuat peserta didik harus berhati-hati ketika akan berjalan di dalam kelas. Meskipun begitu, kendala tersebut dapat diatasi dengan mengoptimalkan persiapan sebelum memulai pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis *Sparkol Videoscribe* materi macam-macam norma dalam kehidupanku di kelas V SD ini sudah terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan untuk proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V Sekolah Dasar telah menghasilkan inovasi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang valid, praktis, dan efektif.

Uji validitas menunjukkan media pembelajaran sangat valid dengan skor 96,13% (materi) dan 81,66% (media). Uji praktikalitas menunjukkan media pembelajaran sangat paraktis dengan skor 93,30% (peserta didik), dan 89,28% (guru) di sekolah uji coba, serta 96,42% (guru) dan 94,04% (peserta didik) di sekolah penelitian.

Uji efektivitas menunjukkan yang efektif yaitu didapatkan hasil persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal di SDN 36 Cengkeh, SDN 30 Cengkeh dan SDN 18 Kampung Baru didapatkan persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal 100%. Hasil ini memberikan gambaran media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia V, & Arwin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4, 88–97. <http://e-journal.unp.ac.id/index.php/iipp/sd88>
- Desyandri, D., & Vernanda, D. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah.
- Edray, A., & Hamimah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smart Apps Creator Menggunakan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 3(2), 80–91. <http://www.jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/44>
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*,

- 9(2), 79-88.
<http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v9i2.9780>
- Hydayat, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Flip PDF Professional Materi Jaring-Jaring Bangun Ruang Sederhana di Kelas V SDN 24 Parupuk Tabing. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15683–15688.
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum pada Pembelajaran Abad 21 di SD/MI. *International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
<http://proceeding.iainkudus.ac.id/index.php/ICIE>
- Julianti, Monica, and Arwin Arwin. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 4.1 (2021): 888-896.
- Keshav, Masahiko, Laura Julien, and Jessica Miezal. "The Role of Technology in Era 5.0 in the Development of Arabic Language in the World of Education." *JILTECH: Journal International of Lingua & Technology* 1.2 (2022).
- Kristiawan, Muhammad, and Nur Aminudin. "Sparkol videoscribe application for instruction." *International Conference on Educational Sciences and Teacher Profession (ICETeP 2020)*. Atlantis Press, 2021.
- Nasril, U., & Desyandri, D. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Project Based Learning (PjBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 3(1), 77–88.
<https://doi.org/10.58737/jpled.v3i1.97>
- Nikmah, Khoerunnisa Hanifatun. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Perubahan Wujud Benda Tema 7 kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)* 8.1 (2024): 378- 385.
- Nugrohadhi, S., & Anwar, T. (2022). Pelatihan Assembler Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar. 16(1), 77–80.
<https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Okta, S., & Muhammadi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Narasi Sejarah di Kelas V. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 1374–1381.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
<https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- Rahmah, Dyah Ayu, and Arwin Arwin. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 4.1 (2021): 2011-2023.

- Reinita, R., Walidi, A., Eliyasni, R., Farida S, Suriani, A., & Zikri, A. (2022). Pelatihan Perancangan dan Penggunaan Multimedia Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Pendekatan CTL untuk Memberdayakan Guru di Sekolah Dasar. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 441–446.
<https://doi.org/10.24036/abdi.v4i2.413>
- Reinita, Walidi, A., Farida.S, Ersa Putri, M., & Setyaningsih, T. (2020). Pelatihan Media Berbasis Adobe Flash Cs6 Dengan Pendekatan Value
- Saputra, Alvan Dwi, Della Okta Rinanda, and Khoirunisa Zahrani. "Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Norma Dalam Masyarakat Kelas IV Sekolah Dasar." *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara* 1.6 (2025): 648-653.
- Suparlan. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. 4(2), 245– 258.
- Wahyudi, D., & Amir, Z. (2022). Development of video learning media assisted by Sparkol Videoscribe to facilitate the ability to understand mathematical concepts of students. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(3), 306–314.
<https://doi.org/10.33122/ijtmer.v5i3.306>
- Wahyuni, Ericha Ristaviana Putri. Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. Diss. UNIVERSITAS PGRI ADI BUANA SURABAYA, 2022.
- Wijayanti, Widya, and Stefanus Christian Relmasira. "Pengembangan Media PowerPoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3.2 (2019): 77-83.