

## Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Peluang Usaha Kelas XI Akuntansi Di SMKN 1 Belitang III

Meizza Nurrohmah<sup>1\*</sup>, Siti Afifah<sup>2</sup>, Miftakhur Rohmah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nurul Huda

\* e-mail: meizzanurrohmah@gmail.com

---

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengembangkan media audio visual berbasis sparkol videoscribe untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi peluang usaha kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Belitang III. Media Pembelajaran didesain menggunakan aplikasi Sparkol Videoscribe dihasilkan video animasi berdurasi 3 menit 50 detik. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Belitang III Kelas XI Akuntansi. Merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang dianalisis secara deskriptif. Populasi penelitian adalah peserta didik kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Belitang III, dengan sample peserta didik kelas XI Akuntansi 1. Hasil penelitian ini adalah media audio visual berbasis sparkol videoscribe untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi peluang usaha kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Belitang III dengan presenase kelayakan dan kemenarikan (1) validasi ahli materi 91% dengan klasifikasi sangat layak, (2) validasi ahli media 90% dengan klasifikasi sangat layak, (3) validasi ahli praktisi 93,5% dengan klasifikasi sangat layak, (4) Uji Coba kelompok kecil 86,8% dengan klasifikasi sangat menarik, (5) Uji coba lapangan 90,64% dengan klasifikasi sangat menarik, (6) Hasil rata-rata minat belajar sebelum uji coba 80,21%, (7) hasil rata-rata setelah uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan yaitu 88,72%. Dari hasil uji coba terdapat peningkatan minat belajar sebesar 8,51%. Kesimpulan: media audio visual berbasis sparkol videoscribe sangat layak dan sangat menarik digunakan dalam peroses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Sparkol Videoscribe, Peluang Usaha

### ABSTRACT

This study aims to create and develop an audio-visual media based on Sparkol Videoscribe to enhance students' learning interest in the subject of business opportunity for Grade XI Accounting students at SMKN 1 Belitang III. The learning media is designed using the Sparkol Videoscribe application, resulting in an animation video with a duration of 3 minutes and 50 seconds. The study was conducted at SMKN 1 Belitang III for Grade XI Accounting students and is a development research (Research and Development) utilizing the ADDIE model. Data collection techniques included questionnaires analyzed descriptively. The research population consisted of Grade XI Accounting students at SMKN 1 Belitang III, with the sample being Grade XI Accounting 1 students. The study results include an audio-visual media based on Sparkol Videoscribe to enhance students' learning interest in the subject of business opportunities for Grade XI Accounting students at SMKN 1 Belitang III. The feasibility and attractiveness percentages are as follows: (1) material expert validation 91%, classified as highly feasible; (2) media expert validation 90%, classified as highly feasible; (3) practitioner expert validation 93.5%, classified as highly feasible; (4) small group trial 86.8%, classified as very attractive; (5) field trial 90.64%, classified as very attractive; (6) average learning interest before the trial 80.21%; and (7) average learning interest after the small group and field trials 88.72%. The trial results showed an 8.51% increase in learning interest. Conclusion: The audio-visual media based on Sparkol Videoscribe is highly feasible and highly attractive for use in the learning process and can enhance students' learning interest.

**Keywords:** Learning Media, Sparkol Videoscribe, Business Opportunities

---

## PENDAHULUAN DAN TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan untuk menyiapkan dan meningkatkan kemampuan diri seseorang dalam membina potensi yang dimilikinya baik rohani maupun jasmani. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini disebutkan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 sistem pendidikan nasional: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi memberi akibat besar bagi kehidupan manusia dan memiliki peran penting pada banyak aspek kehidupan. Salah satu aspek yang merasakan akibat dari perkembangan tersebut adalah pendidikan. Pendidikan sangat memiliki peran penting pada peningkatan serta perkembangan sumber daya manusia. Pemanfaatan teknologi pada pendidikan membantu kegiatan pembelajaran dalam mengembangkan, mengolah dan menyajikan materi untuk proses pembelajaran lebih efektif, efisien, dan mudah dipahami oleh peserta didik. (Simanihuruk and Hia 2022).

Untuk membangun suasana belajar mengajar agar siswa ikut terlibat dan aktif didalamnya dibutuhkan media pembelajaran Menurut (Arsyad A, 2017) bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran pada tahapan pembelajaran bisa menunjang minat serta keinginan yang baru, memicu motivasi, memberikan stimulus lancarnya aktivitas pembelajaran, serta memberikan beberapa pengaruh biologis kepada peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran pada proses orientasi kegiatan pembelajaran dapat menunjang keefektifan tahapan belajar mengajar serta penyampaian pesan dan materi pelajaran ketika aktivitas pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat bantu dan penyampai informasi. Daryanto (2018: 1) menjelaskan bahwa, Media pembelajaran adalah sebuah alat bantu belajar dan berfungsi sebagai penyampai pesan berupa informasi dari pendidik kepada peserta didik sebagai alat komunikasi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media yang baik mampu memaksimalkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif sehingga peserta didik dapat menguasai materi yang diajarkan dengan mudah karena media adalah penyampai informasi dalam proses pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik yang mempunyai peran penting meningkatkan potensi, untuk membangkitkan gairah belajar dan menarik perhatian siswa yaitu dengan memanfaatkan dan memanfaatkan media pembelajaran baru yang inovatif dan inspiratif. Satu di antara banyaknya media pembelajaran yang dipakai yakni berupa video pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe.

Minat mengandung dua aspek antara lain, aspek kognitif dan aspek afektif. Pada aspek kognitif, minat diartikan sebagai suatu hal yang selalu didahului oleh

---

pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh dan dikembangkan serta pengalaman atau hasil interaksi dengan lingkungannya (Achu. P, 2019). Sedangkan pada aspek afektif, minat merupakan suatu hal yang menunjukkan pada derajat emosional yang dinyatakan dalam bentuk proses menilai untuk menentukan kegiatan yang disenangi. (Norrani et al., 2021) mengemukakan bahwa terdapat tiga unsur dalam minat belajar, yaitu perhatian, perasaan, dan motivasi. Minat belajar peserta didik kuat hubungannya dengan karakter, motivasi, ekspresi dan pola pikir atau memahami, faktor genetik dan dampak ektern atau lingkungan. Secara garis besar minat belajar bermakna kecondongan dan ketertarikan yang tinggi atau kemampuan yang besar terhadap suatu hal.

SMK Negeri 1 Belitang III merupakan salah satu sekolah yang memiliki visi “terwujudnya lulusan yang cerdas, berakhlak mulia dan terampil bidang kompetensi” namun dalam proses pembelajaran siswa masih mengikuti proses pembelajaran saja dan belum menunjukkan keaktifan dalam belajar. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada tanggal 10 November 2023 dengan guru mata pelajaran PKWU (Produk kreatif dan kewirausahaan) yakni ibu Titin Sulistiani S.Pd di SMKN 1 Belitang III diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, selama ini sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam pembelajaran teori, salah satunya media visual seperti ppt, buku cetak hanya saja minat belajar peserta didik masih tergolong rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dapat dilihat dari ketertarikan dan antusias dalam belajar dan suasana kelas yang kurang kondusif. Untuk mengatasi masalah tersebut adalah pentingnya media pembelajaran tambahan, dan penggunaan teknologi dengan bijak dan menyediakan media pembelajaran dengan tambahan menarik agar mudah dipahami.

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis Sparkol Videoscribe. Videoscribe ialah software yang dipakai dalam membuat animasi berlatar putih yang bisa dipakai dalam membuat design animasi berlatar putih. menawarkan berbagai kemudahan dalam mengolah desain yang menguntungkan. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol. Dipakainya Videoscribe sebagai media pembelajaran audio visual sebab lebih banyak bentuk desain yang terdapat dalam aplikasi itu, sehingga membantu pserta didik untuk memperluas ilmu pengetahuan, mereka dapat memutar beberapa kali sampai benar-benar menguasai atau memahami materi itu dapat menarik perhatian peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung dan kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung dengan efektif. (Al Munawarah, 2019).

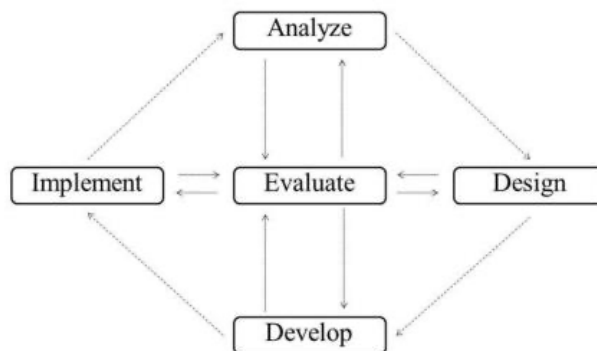
Harapannya dengan adanya media pembelajaran berbasis Videoscribe meningkatkan minat belajar dan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran serta bisa menjadi media alternatif pembelajaran karena mudah digunakan. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Peluang Usaha Kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Belitang III”.

---

## METODE/EKSPERIMEN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development. (Sugiyono, 2014) mengungkapkan bahwa penelitian research and development ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Jenis penelitian tersebut dipilih karena tujuan peneliti adalah untuk mengembangkan media audio visual berbasis sparkol videoscribe menjadi sebuah media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan. Prosedur pengembangan ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari Analyss, Design, Development, Implementation, and Evaluation yang dikembangkan oleh Dick and Carry ( dalam Nababan, 2020).

Produk yang akan dihasilkan memuat materi peluang usaha, Media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe disajikan dalam bentuk video yang ditampilkan didalam kelas menggunakan LCD Proyektor atau dibagikan kepada peserta didik melalui gadget. media pembelajaran ini dapat digunakan oleh peserta didik kelas XI Akuntansi SMKN 1 Belitang III.



Gambar 1.1 Bagan Metode ADDIE.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengembangan dilakukan di SMKN 1 Belitang III khususnya untuk siswa kelas XI Akuntansi mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian berupa pengembangan media audio visual berbasis sparkol videoscribe pada materi peluang usaha. Pengembangan media audio visual berbasis sparkol videoscribe pada materi peluang usaha menggunakan metode Research and Development dengan model pengembangan ADDIE (Made Kirna, 2016). Terdiri dari tahap analisis (analysis) , desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation).

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama kurang lebih 1 minggu di SMK Negeri 1 Belitang III. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket

dengan item-item pertanyaan untuk mengetahui informasi mengenai kelayakan media audio visual berbasis sparkol videoscribe. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas XI SMK Negeri 1 Belitang III. Terdapat tiga kelompok subjek yang pertama Subjek uji coba perorangan yang berisi 3 peserta didik kelas XI Akuntansi 1. Yang kedua Subjek uji coba kelompok kecil yang berisi 7 peserta didik kelas XI Akuntansi 1. Yang ketiga Subjek uji coba lapangan yang berisi 25 peserta didik kelas XI Akuntansi 1.

Data minat belajar sebelum uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan rata-rata persentase yaitu 80,7% dan 79,72% dengan rata-rata nilai 80,21 dengan kriteria "Menarik" dan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan yaitu 86,8% dan 90,64% dengan rata-rata 88,72% dengan kriteria "Sangat Menarik". Ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dalam jumlah nilai sebesar 8,51%.

Penelitian ini berjudul Pengembangan media audio visual berbasis sparkol videoscribe untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi peluang usaha kelas XI Akuntansi di SMKN 1 Belitang III. Peneliti mengambil subjek penelitian kepada siswa kelas XI Akuntansi 1 di SMKN 1 Belitang III materi peluang usaha. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan video berbasis sparkol videoscribe pada materi peluang usaha sebagai media pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) dan juga untuk Mengetahui kelayakan video berbasis sparkol videoscribe pada materi peluang usaha sebagai media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU).

Selama ini dalam sesi pembelajaran PKWU di sekolah sudah menggunakan media pembelajaran yang variatif, namun saat ini peserta didik masih kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media video berbasis sparkol videoscribe yang diharapkan akan mampu membangkitkan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Metode Research and Development (R&D) adalah jenis penelitian yang menghasilkan sebuah produk education. menurut (Sugiono,2016). Peneliti ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Made Kirna,2016). Model ini terdiri dari atas lima langkah yaitu: tahap analisis (analysis), desain (design), Pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation).

Peneliti ini memiliki tujuan yang hendak dicapai yakni mendesain media video dan mendapatkan kemenarikan media video berbasis sparkol videoscribe materi peluang usaha berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik. Video dirancang atau didesain menggunakan aplikasi sparkol videoscribe. Video berdurasi kurang lebih 3 menit 40 detik ini berisi tentang uraian materi peluang usaha. Peneliti

---

juga menambahkan gambar-gambar yang diambil di halaman web resmi yang sesuai dengan kebutuhan materi dan juga menambahkan suara (dubbing) pada video. Pemilihan media video sebagai pendukung media pembelajaran yang dikembangkan karena dapat memudahkan siswa untuk belajar dengan tampilan menarik siswa menyukai pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKWU) pada materi peluang usaha.

Hasil dari penelitian ini juga didukung oleh beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan diantaranya Rubiah S (2020) menyatakan penggunaan media pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Prasasti R.W (2021) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis sparkol videoscribe dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik karena dengan tampilan desain yang menarik sehingga membuat peserta didik lebih semangat belajar. Kemudian dari penelitian Nurwidayati (2022) menyatakan bahwa media berbasis sparkol videoscribe sangat layak sebagai media pembelajaran membuat perbedaan signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif dibandingkan kelas yang menggunakan media konvensional.

Dengan adanya media pembelajaran ini peserta didik lebih tergerak untuk melakukan kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar. Daryanto (2013) menyebutkan bahwa dengan adanya media pembelajaran dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitis, menumbuhkan kecintaan belajar dengan membiarkan peserta didik berintraksi secara langsung dengan sumber belajar, serta mengataasi keterbatasan ruang waktu, dan tenaga.

Pengujian media ini dilakukan oleh validator ahli yang terdiri validator ahli media, ahli materi dan ahli praktisi. Pada pengujian ahli media penilaian menggunakan 3 aspek yaitu aspek kemudahan penggunaan, desain tampilan dan konsisten dengan indikator kemudahan penggunaan, kesesuaian desain tampilan dan tata letak, ukuran warna, font, dan usefull. Pada pengujian validator materi terdapat 3 aspek yaitu, aspek pertama aspek kelayakan kurikulum yaitu untuk mengetahui kelayakan dan kesesuaian kurikulum yang digunakan dalam proses penelitian, aspek kedua yaitu aspek kelayakan materi yaitu untuk melihat kesesuaian materi yang akan disampaikan kepada peserta didik, aspek ketiga yaitu, aspek kelayakan penyajian yaitu untuk melihat hasil penyajian video.

Berdasarkan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dari beberapa validator ahli dan kemenarikan media video berbasis sparkol videoscribe diketahui dari hasil validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan peserta didik yang dilakukan pada saat uji coba lapangan. Dari uji coba validasi materi didapatkan hasil rata-rata setiap komponen penilaian sebesar 91% dengan klasifikasi "Sangat Layak". Data uji coba validasi media didapatkan hasil rata-rata setiap komponen penilaian

---

sebesar 90% dengan klasifikasi “Sangat Layak”. Sedangkan data uji coba validasi ahli praktisi didapatkan hasil rata-rata setiap komponen penilaian sebesar 93,5% dengan klasifikasi “Sangat Layak”. Sedangkan Uji Coba kelompok kecil mendapatkan hasil rata-rata komponen penilaian sebesar 86,8% dengan kriteria “Sangat Menarik” Kemudian penyebaran angket kemenarikan kepada peserta didik kelas pada saat uji coba lapangan mendapat hasil rata-rata sebesar 90,64% sehingga dinyatakan “Sangat Menarik”.

Hasil rata-rata minat belajar sebelum uji coba yaitu 80,21% dan hasil rata-rata uji coba kelompok kecil dan kelompok lapangan mendapatkan nilai 88,72% , maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik pada materi peluang usaha kelas XI Akuntansi meningkat sebesar 8,51%.

<b>Ahli Materi</b> <b>91%</b>	<b>Ahli Media</b> <b>90%</b>
<b>Ahli Praktisi</b> <b>93,5%</b>	<b>Peserta Didik</b> <b>88,72%</b>

Gambar 2. Hasil Keseluruhan

## PENUTUP

Produk video berbasis sparkol videoscribe ini dinyatakan sangat layak, sangat valid, sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran, dibuktikan dengan hasil yang telah dilakukan uji melalui validasi materi dan validasi media serta uji coba melalui beberapa tahapan. Uji validasi oleh ahli materi mendapatkan hasil validasi rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 91% dan dinyatakan sangat valid. dan hasil uji validasi oleh ahli media mendapatkan nilai rata-rata dari setiap komponen penilaian sebesar 90% maka produk dinyatakan sangat valid. Kemudian uji coba kelayakan media pembelajaran oleh ahli praktisi mendapatkan hasil nilai sebesar 93,5% sehingga media pembelajaran berbasis video ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kemudian diketahui juga bahwa didapat hasil minat belajar siswa sebelum uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan memperoleh nilai sebesar 80,7% dan 79,72% dengan rata-rata nilai 80,21% dengan kriteria “Menarik” dan hasil uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok lapangan yaitu 86,8% dan 90,64% dengan rata-rata 88,72% dengan kriteria “Sangat Menarik”. Ini menunjukkan adanya

peningkatan pada minat belajar dalam jumlah nilai sebesar 8,51%. Kemudian selain melaksanakan uji kelompok kecil dan uji lapangan, peneliti juga telah melaksanakan tatap muka dengan peserta didik yakni kegiatan belajar mengajar di kelas untuk menerapkan media pembelajaran video berbasis sparkol videoscribe pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing, Terima kasih telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Dosen- Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Nurul Huda: Terima kasih kepada seluruh dosen di Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Nurul Huda atas ilmu, pengetahuan, dan inspirasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Pengajaran dan wawasan yang telah penulis dapatkan menjadi dasar yang kuat dalam penyusunan skripsi ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- Achu. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan, 3(2), 205.
- Adnyani, I. A. S., Sultan, N. Artha, I. M. A., Ginarsa, I. M., Muljono, A. B., & Seniari, N. M. (2022). Sosialisasi Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Kelistrikan Untuk Masyarakat Desa Jelantik Lombok Tengah. Jurnal Abdi Instansi, 9, 1416–1423.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1).
- Al Munawarah, R. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. Jurnal Inspiratif Pendidikan, 8(2), 430–437. Arsyad A. (2017). Media Pembelajaran. 23–35.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Akrim. 2021. Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group
- Daryanto. (2016). Media pembelajaran: Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Yogyakarta. Penerbit Gava Widya
- Firdayanti, Neni. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Budaya di Indonesia Kelas IV SDN Manyaran 01 Semarang. (Skripsi) Universitas Negeri Semarang, Semarang
-

- Maulana, Moh Yusril Ihza. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII Di MTSN 7 Malang. (Skripsi) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Malang
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). Desain Pembelajaran Inovatif. Jakarta: Rajawali Perss.
- Nindy. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Ngaglik. 63–89.
- Nurwidayati, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif pada materi Bagian-bagian Tumbuhan dan Fungsinya Kelas IV. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 4(4), 1–92
- Norrani, N., Ratumbusang, M. F. N. G., & Oktaviani, E. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Kewirausahaan. *Journal of Instructional Technology*, 2(2), 119–128.
- Parastri, R. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xii Bdp Di Smk Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(3), 1328–1334
- Rubiyah, S., Dasmo, D., & Suhendri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS Video Editor Untuk Siswa Kelas X SMK Mahadhika 2 Jakarta Timur. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(2), 107–118.
- Simanihuruk, Septina, and Yasifati Hia. 2022. "Pengembangan E-Modul Menggunakan Flip PDF Corporate Edition Pada Materi Perbandingan Trigonometri Pada Segitiga Siku-Siku Di SMA N 1 Sumbul." *Formosa Journal of Applied Sciences* 1(5): 775–88.
- Singosari, S. M. K. N. (2017). Page | 206. 1411, 206–229.
- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2019). Metode penelitian & pengembangan: Research and Development: Untuk bidang pendidikan, manajemen, sosial, teknik. Bandung. Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
-

- Taufiq, A. (2018). Paradigma Baru Pendidikan Tinggi dan Makna Kuliah Bagi Mahasiswa. MADANI: Jurnal Politik Dan Sosial Kemasyarakatan, 10(1), 40.
- Winataputra, U. S. (2014). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. 1–46.
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang'. ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi, 3(1), 1-11.
- Wulandari, D. A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas Viii Di Smp Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015 2016. Unnes, 1–207.
- Yaumi, M. (2018). Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zaini, Abdul Wahid. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe pada Materi Siklus Hidup Mahluk Hidup dan Upaya Pelestariannya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI
-