



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam di Indonesia dan Negara Tetangga Kelas Vi Sekolah Dasar

Ginta Prastya Rahmadani<sup>1</sup>, Wahyudi<sup>2</sup>, Sutrisno Sahari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Email: <sup>1</sup>gintaprasrtyar09@gmail.com, <sup>2</sup>wahyudi@unpkdr.ac.id, <sup>3</sup>sutrisno@unpkediri.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 12-02-2023

Accepted: 02-04-2023

Published: 29-04-2023

### Keywords:

Learning Media  
Moker Dalam (Natural Resources  
Mockup)

### Abstract

*This research aims to develop from research to produce product development of videoscribe-based learning media social studies subject matter of natural phenomena in Indonesia and neighboring class countries. This research method uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE model which consists of (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation stages. The subjects in this study were teachers and students of class VI at SD Negeri 3 Besole, Besuki District, Tulungagung Regency. There were two trial designs that were carried out, consisting of a limited trial on 8 students and a large trial on 28 students. The conclusions of this study are (1) Videoscribe media can be said to be valid and suitable for use as learning media by obtaining validation carried out by media expert validators obtaining a percentage of 95%, while material validators obtain a percentage of 97.7%. (2) Videoscribe media can be said to be practical and appropriate for use in learning by obtaining a percentage score of 98%. While the response of class VI students to videoscribe media obtained a score percentage of 92.8%. (3) Videoscribe media can be declared effective in the learning process. with mastery learning to get a value of 88%. Meanwhile, for the wide trial, it obtained an average score of 96 and exceeded the KKM score (75) with the percentage of learning completeness obtaining a score of 100%.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk pengembangan dari penelitian untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe materi IPS pokok bahasan gejala alam di Indonesia dan negara tetangga kelas. Metode penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap (1) Analysis, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung. Terdapat dua desain uji coba yang dilakukan, terdiri dari uji coba terbatas pada 8 siswa dan uji coba luas pada 28 siswa. Kesimpulan penelitian ini adalah (1) Media videoscribe dapat dikatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan mendapatkan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media mendapatkan presentase sebesar 95%, sedangkan validator materi mendapatkan presentase sebesar 97,7%. (2) Media videoscribe dapat dikatakan praktis dan layak untuk digunakan pada pembelajaran dengan memperoleh presentase skor 98%. Sedangkan respon siswa kelas VI terhadap media videoscribe memperoleh presentase skor 92,8%. (3) Media videoscribe dapat dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. dengan ketuntasan belajar memperoleh nilai sebesar 88%.

Sedangkan untuk uji coba luas memperoleh nilai rata-rata sebesar 96 dan telah melebihi nilai KKM (75) dengan presentase ketuntasan belajar memperoleh nilai sebesar 100%.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *Videoscribe*, IPS

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah pembelajaran, keterampilan yang dilakukan oleh beberapa kelompok dengan memiliki maksud dan tujuan yang sama. Dengan hal tersebut maka pendidikan sangat dibutuhkan oleh semua manusia untuk menunjang kemampuan setiap orang, selain itu pendidikan dapat mempengaruhi. Belajar itu tidak hanya berlangsung dalam lingkup persekolahan atau pelatihan yang diungkapkan oleh Sahari dan Wahyudi (2020) [1].

Media pembelajaran memiliki tujuan untuk membuat daya tarik siswa terhadap sebuah pembelajaran, media pembelajaran sendiri memiliki posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara antara guru dan siswanya untuk menyampaikan sebuah informasi oleh Sukiman (2012) [2]. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat diperlukan karena selain siswa mudah menerima dan memahami ilmu serta materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengatasi kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penggunaan media pembelajaran terdapat berbagai variasi yang berbeda-beda, karena banyaknya jenis media pembelajaran yang dikembangkan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan pada saat pembelajaran berlangsung dan semua mata pelajaran membutuhkan media tersebut, salah satunya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pendidikan IPS diharapkan dapat menjadi wahana siswa untuk mempelajari keadaan di masyarakat sekitar bahkan di seluruh dunia, serta langkah bagi siswa untuk mengembangkan lebih lanjut dalam menerapkannya pada kehidupan sehari-hari. Menurut Puskur (Kusim, 2008) dalam (Permatasari, 2015) [3] pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut: “Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan bahan kajian yang melalukan penyederhanaan, seleksi, adaptasi, dan modifikasi yang berkaitan dengan konsep-konsep keterampilan-keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi.”

Pembelajaran IPS sendiri merupakan upaya untuk menerapkan prinsip ilmu sosial untuk menelaah pengalaman, peristiwa, dan gejala-gejala sosial yang secara nyata terjadi di masyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya disajikan sebagai sekumpulan pengetahuan yang hanya bergelut pada teori. Tujuan pembelajaran untuk mengembangkan potensi diri sehingga anak memiliki pengalaman yang nyata, langsung, dan juga bermakna, serta menumbuhkan minat untuk mempelajari lingkungan dan berkembang melalui proses informasi ilmiah menurut Hidayati, Mujinem dan Anwar Senen (2008) dalam (Dewi, Candra & Ma'rufa, n.d.). Pembelajaran IPS yang ditempuh dari kelas satu sampai kelas enam sekolah dasar, pada pembelajaran IPS kelas VI terdapat berbagai materi, salah satunya gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Tujuannya untuk membelajarkan anak untuk mengetahui keadaan alam yang ada di negaranya dan negara tetangga. Untuk mencapai kompetensi dasar Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru, salah satunya pada proses penyampaian materi pembelajaran, guru menggunakan media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara efektif.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada kelas VI SD Negeri 3 Besole Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung dan wawancara dengan guru kelas VI peneliti menyadari kualitas pembelajaran IPS pada materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga belum menunjukkan hasil yang diharapkan. Guru mengacu pada buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar dengan metode ceramah dan kurang memanfaatkan penggunaan media dalam menjelaskan materi pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung siswa kurang berkonsentrasi dan kurang memahami materi yang telah disampaikan. Dengan hal tersebut mempengaruhi hasil nilai belajar siswa, dimana 65% dari jumlah siswa nilai masih berada di bawah KKM.

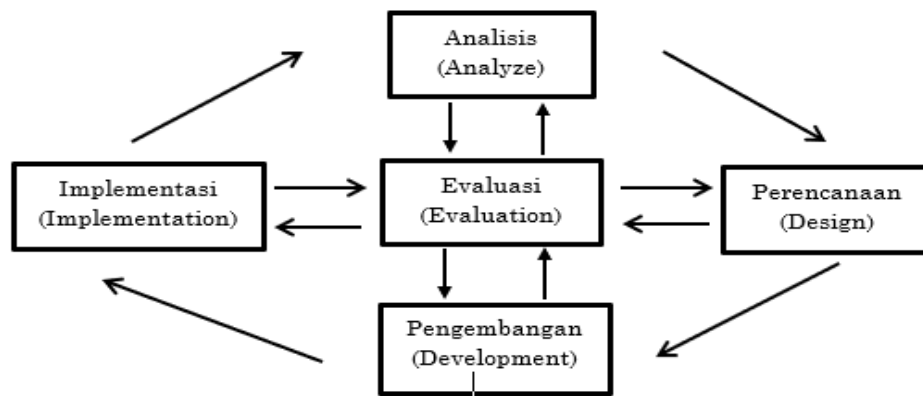
Banyaknya alternatif media yang berkembang pada era digital seperti sekarang ini dan teknologi berkembang pesat seperti salah satunya menggunakan media berupa video. Media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran sangat beragam sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Media pembelajaran diantaranya berupa visual, audio, dan audiovisual. Proses kegiatan belajar hendaknya didukung dengan media belajar guna meningkatkan sistem kerja alat indera yang akan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media tersebut dapat berupa cetak, audio, visual, dan audio visual (Munandar Y, 2018) [4]

Media pembelajaran yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan media audio visual. Salah satu media audiovisual yang digunakan berupa *videoscribe*. *Videoscribe* merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakternya yang unik, *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh software ini sangat beragam sehingga mampu menjadi pembelajaran sesuai yang diinginkan. Selain menggunakan desain yang telah disediakan di dalam *software*, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di import ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukkan suara sesuai kebutuhan untuk membuat video. Pembuatan *videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *videoscribe*. Pengguna hanya perlu men-download *software* dan di install pada PC yang dimiliki. Dengan menggunakan media berbasis *videoscribe* mendukung pemahaman siswa dalam memahami materi karena pengemasan video yang berupa animasi dan hal tersebut menarik. Dalam multimedia ini berisikan materi IPS untuk kelas VI tentang gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Penyajian materi tematik integratif ini dikemas dalam bentuk cerita dengan animasi dan suara yang akan menarik minat, membangkitkan motivasi serta semangat siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran sampai usai.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan menarik judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Pada Materi IPS Pokok Bahasan Gejala Alam Di Indonesia Dan Negara Tetangga Kelas VI Sekolah Dasar”. Dalam multimedia ini berisikan materi IPS untuk kelas VI tentang gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Penyajian materi ini dikemas dalam bentuk cerita dengan animasi dan suara yang akan menarik minat, membangkitkan motivasi serta semangat siswa untuk tetap mengikuti pembelajaran sampai usai.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*). Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, serta tahap evaluasi. [5], “Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.”



Gambar 1. Langkah model pengembangan ADDIE

Sumber gambar: Tegeh (2014) [6]

Tahap analisis meliputi analisis kerja dan analisis kebutuhan. Analisis kerja dilakukan untuk memperoleh informasi tentang permasalahan sedangkan tahap kebutuhan untuk keperluan menentukan kemampuan atau kompetensi dari peserta didik. Tahap kedua yaitu tahap desain, tahap ini dilakukan untuk merancang desain media yang akan dikembangkan. Tahapan ini terdiri dari menentukan judul, menentukan materi, merancang tampilan media, dan membuat replica. Tahap ketiga pengembangan yaitu kegiatan menerjemahkan spesifikasi dari desain yang telah dibuat ke dalam bentuk fisik, sehingga tahap ini menghasilkan sebuah produk pengembangan. Keempat tahap implementasi, pada tahap ini dapat dikatakan sebagai tahap penerapan atau penyampaian materi melalui media yang telah dikembangkan. Yang kelima tahap evaluasi,

yaitu tahap penilaian sebuah produk yang dikembangkan sebagai hasil akhir dari tahap analisis, desain, pengembangan dan implementasi.

Lokasi penelitian dilakukan di SDN 3 Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung. Sedangkan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VI SDN 3 Besole yang berjumlah 36 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dan respon guru terkait media yang dikembangkan. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli bahan ajar dan materi, angket respon guru, serta angket respon siswa. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan rumus berikut.

### 2.1. Analisis Data Angket

Menurut Akbar (2015) respon guru dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut.

$$\text{Validitas Pengguna} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi Ahli

Tse = Total skor empiris yang dicapai

Tsh = Total skor maksimal

Analisis data ini mencakup analisis data kevalidan dan respon guru terhadap media. Berikut tabel kriteria kevalidan dan respon guru terhadap media. (Riduwan, 2010)

Table 1. Kriteria Validitas

No.	Presentase	Kategori Validitas
1.	86% - 100%	Sangat valid
2.	71% - 85%	Valid
3.	56% - 70%	Cukup valid
4.	41% - 55%	Kurang valid
5.	25% - 40 %	Tidak valid

Table 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

No.	Presentase	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup baik
4.	21% - 40%	Kurang baik
5.	0% - 20%	Sangat kurang baik

### 2.2. Analisis Data Keefektifan

Analisis data keefektifan diperoleh dari nilai rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas setelah mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 soal berupa pilihan ganda, esay, dan isian yang telah disediakan. Media *Videoscribe* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran apabila siswa memiliki ketuntasan klasikal hasil belajar pada prosentase 81%-100%. Berikut tabel kriteria pencapaian nilai siswa.

Peserta didik dapat dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasanklasikal) jika di dalam kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang telah tuntas dalam belajar menurut (Trianto, 2009) dalam (Royani, 2017). Untuk menghitung rata – rata hasil tes dalam satu kelas digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{(\sum \text{siswa tuntas})}{(\sum \text{seluruh siswa})} \times 100\%$$

Table 3. Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No.	Presentase	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan

2.	61% - 80%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3.	41% - 60%	Kurang valid, kurang efektif, atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4.	21% - 40%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bias digunakan.
5.	0% - 20 %	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bias digunakan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN



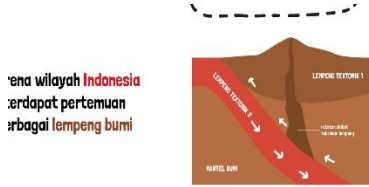
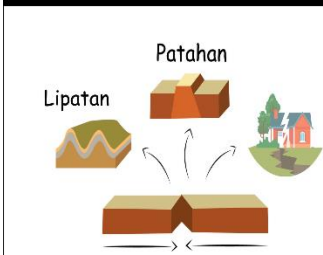
Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Media tersebut berbentuk video dengan berbagai animasi. Materi yang terdapat pada video yaitu gejala alam di Indonesia dan negara tetangga. Media ini akan diuji cobakan di SDN 3 Besole, Kecamatan Besuki, Kabupaten Tulungagung pada kelas VI. Media ini bisa digunakan pada tingkat berapapun dan menyesuaikan materi.

Pada hasil kevalidan validasi media dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi media dilakukan oleh Sucipto, M.Kom. Validasi media ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan data hasil validasi ahli media yang telah dilakukan, memperoleh presentase 95% yang berarti media dikategorikan sangat valid dan sangat baik digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan sebelumnya. Validasi materi media sumber daya alam dilakukan oleh Erwin Putera Permana, M. Pd.

Validasi materi bertujuan untuk mengetahui kevalidan materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan data hasil validasi materi yang telah dilakukan memperoleh presentase skor 97,7% yang berarti media pembelajaran berbasis *videoscribe* sangat valid dan sangat baik digunakan. Hasil tersebut disesuaikan dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Adapun desain akhir dari media pembelajaran berbasis *videoscribe* pada tabel sebagai berikut.

Table 4. Desain Akhir Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p>Tampilan awal masih kosong</p>	 <p>Tampilan awal bervariasi</p>
 <p>Penjelasan materi belum ada animasi</p>	 <p>Sudah menggunakan animasi</p>



Penelitian yang baik merupakan penelitian yang memiliki kajian serupa dengan hasil yang relevan. Hal tersebut dapat digunakan sebagai pedoman kerangka pemikiran guna mendesain, menambah, mengembangkan, dan mengevaluasi produk. Adapun beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Munandar Y (2018) melakukan penelitian pengembangan yang berjudul ”Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTSN 02 Raman Utara Kabupaten Lampung Timur”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan dan respon siswa pada media pembelajaran berbasis videoscribe dalam pembelajaran mandiri. Jenis penelitian yang digunakan peneliti ini adalah penelitian pengembangan (R&D). Data dikumpulkan melalui instrumen penilaian pakar media pembelajaran, pakar ahli materi dan respon dari guru dan peserta didik. Media diujicobakan pada kelompok kecil uji coba. Data dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah berkualifikasi baik. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media tersebut sangat baik. Hal itu berarti multimedia yang dikembangkan sudah siap untuk digunakan.

Kegiatan uji coba terbatas dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *videoscribe* yang ditunjukkan pada kelompok kecil yang berjumlah 8 orang yang dipilih secara acak. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 11 Oktober 2022. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan proses pembelajaran materi sumber daya alam menggunakan media pembelajaran berbasis *videoscribe*. Media pembelajaran berbasis *videoscribe* dikatakan efektif apabila hasil evaluasi lebih baik daripada kriteria ketuntasan minimal.

Respon guru terhadap media berbasis *videoscribe* dapat diketahui melalui angket yang diberikan kepada siswa dan guru. Angket respon guru dan siswa digunakan untuk memperoleh respon guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Berdasarkan hasil presentase diperoleh nilai sebesar 98% untuk respon guru dan 92,8% untuk respon siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis *videoscribe* dinyatakan baik untuk digunakan. Hasil ini disesuaikan dengan kriteria presentase 81% - 100%.

Pada hasil keefektifan dilakukan melalui tes hasil belajar siswa. Tes belajar siswa terdiri 20 soal pilihan ganda. Pemahaman siswa tentang materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga melalui media pembelajaran media berbasis *videoscribe* mengacu pada KKM yaitu 75. Berdasarkan skor tersebut diperoleh presentase kelulusan secara klasikal sebesar 88% untuk uji coba terbatas dan 100% pada uji coba luas sesuai pedoman keefektifan yang digunakan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran media pembelajaran berbasis *videoscribe* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kelebihan media pembelajaran berbasis *videoscribe* . Berikut ini adalah kelebihan dari media pembelajaran berbasis *videoscribe* (1) Media mudah diakses dengan menggunakan handphone atau laptop dan juga bisa tanpa internet. ; (2) Media dapat diakses kapan saja dan dimana saja; (3) Media dikemas dengan berbagai animasi dan ilustrasi; (4) Media dapat menyampaikan konsep materi secara inti. (5) Media dapat digunakan berulang-ulang. Adapun kekurangan media pembelajaran berbasis *videoscribe* diantaranya: (1) Waktu pembuatan media cukup lama dalam mendisain animasi dan ilistrasinya; (2) Video terlalu menekankan pada materi karena kominkasi yang bersifat satu arah.

Faktor pendukung implementasi media diantaranya, siswa memiliki semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran dikelas dengan menggunakan media *videoscribe*, karena sebelumnya tidak adanya media pembelajaran

### KESIMPULAN

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengembangan media berbasis *videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar yang telah disetujui oleh ahli media dan ahli materi. Diperoleh hasil 95% dari ahli media, dan 97,7% dari ahli materi, yang terletak pada rentang 86%-100% dengan kriteria sangat valid, dan digunakan tanpa perbaikan.

Media pembelajaran berbasis *videoscribe* untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar mendapatkan respon dari guru dan siswa dengan hasil presentase masing-masing sebesar 98% guru dan 92,8% siswa termasuk dalam kategori media pembelajaran baik untuk digunakan.

Media pembelajaran berbasis *videoscribe* materi gejala alam di Indonesia dan negara tetangga untuk siswa kelas VI Sekolah Dasar dikatakan efektif berdasarkan ketuntasan tes belajar siswa yang memperoleh presentase sebesar 100% termasuk dalam kategori sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

### REFERENCES

- [1] Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- [2] Chun, Yi Min. 2013. News Letter: Offline Of Integral Medical Education. University of Toronto, Faculty Of Medicine.
- [3] Dewi, Candra & Ma'rufa, F. (n.d.). Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Di Sekolah Dasar (Vol. 59).
- [4] Permatasari, I. (2015). *Penggunaan Metode Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Journal of Geotechnical and Geoenvironmental Engineering ASCE, 120(11), 259.
- [5] Riduwan. 2010. Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- [6] Sahari, Sutrisno, dan Wahyudi. 2020. "Pengembangan Media Tata Surya Berbasis Macromedia Flash Sebagai Inovasi Pembelajaran DARING untuk Siswa SD." Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6 (1): 174-83.
- [7] Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.
- [8] Munandar Yunita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MTsn 02 Raman Utara. Lampung Timur*: FTK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- [9] Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [10] MAULIDINAH, E. (2019). PENGARUH MEDIA MOCK UP PADA PEMBELAJARAN IPA TENTANG DAUR AIR KELAS V SDN LARANGAN SIDOARJO. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(7).