

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL*  
*VIDEOSCRIBE* MATA PELAJARAN EKONOMI KD 3.5  
MENDESKRIPSIKAN LEMBAGA JASA KEUANGAN  
SISWA KELAS X IPS PRIMAGAMA SUKOHARJO**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I Pada  
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh :**

**INDAH PUJI ASTUTI  
A210160079**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
MATA PELAJARAN EKONOMI KD 3.5 MENDESKRIPSIKAN LEMBAGA  
JASA KEUANGAN SISWA KELAS X IPS PRIMAGAMA SUKOHARJO**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Oleh :

**INDAH PUJI ASTUTI**

**A210160079**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh :

Dosen Pembimbing



**M. Fahmi Johan Syah, S.Pd., M.Pd.**

**NIDN. 0630019001**

## HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
MATA PELAJARAN EKONOMI KD 3.5 MENDESKRIPSIKAN LEMBAGA  
JASA KEUANGAN SISWA KELAS X IPS PRIMAGAMA SUKOHARJO**

Disusun Oleh :

**INDAH PUJI ASTUTI**

**A210160079**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Pada hari Jum'at, 11 Februari 2022  
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji :

1. M. Fahmi Johan Syah, S.Pd., M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Sabar Narimo, M.M., M.Pd  
(Anggota Dewan Penguji 1)
3. Dhany Efitasari, S.Pd., M.Pd  
(Anggota Dewan Penguji 2)



Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dekan,**



**Prof. Dr. Sutama, M.Pd.**

**NIDN. 0007016002**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 31 Januari 2022

Penulis



**INDAH PUJI ASTUTI**

**A210160079**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPARKOL VIDEOSCRIBE*  
MATA PELAJARAN EKONOMI KD 3.5 MENDESKRIPSIKAN  
LEMBAGA JASA KEUANGAN SISWA KELAS X IPS PRIMAGAMA  
SUKOHARJO**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji produk media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* pada KD 3.5 lembaga jasa keuangan. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)* dengan desain *posttest-only control group design* yang dikembangkan melalui model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. Penelitian ini dilakukan di Primagama Sukoharjo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPS. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* telah di uji oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan, hasil validasi ahli materi 83,34%, ahli materi guru mata pelajaran 94% dan ahli media 100%. Uji *post-test* diterapkan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebagai subjek pengembangan. Hasil uji T-test terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas eksperimen dengan signifikansi 0,021 kurang dari 0,05. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai signifikansi 0,177. Sehingga media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci** : media pembelajaran, *sparkol videoscribe*, hasil belajar.

**Abstract**

This study was aimed to create a product and assess *Sparkol Videoscribe* product as a learning media on basic competencies of financial services institution. The method used in this study was Research and Development (R&D) with Posttest-only control group design developed through ADDIE model which stands for Analysis, Design, Development and Production, Implementation or Delivery and Evaluation. This study was conducted in Primagama course located in Sukoharjo. The subjects were the 10<sup>th</sup> grade social science students. The technique of data analysis in this study used quantitative descriptive. The result revealed that media which was developed was sufficient to be applied. The validation result from the content experts was 83.34%, from the subject teachers was 94%, and the media experts was 100%. Post-test assessment was examined in the control and experimental class as the subjects. The t-test assessment was showed that there was significant difference of learning outcome with 0.021, less than 0.05. Meanwhile, the significant value from the controlled group was 0.177. In conclusion, the study claimed that *Sparkol Videoscribe* could improve students' learning outcome.

**Keywords:** Learning media, *Sparkol Videoscribe*, learning outcome.

## **1. PENDAHULUAN**

Peningkatan mutu pendidikan menjadi perhatian sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan dipandang sebagai suatu proses yang dimana seseorang memperoleh pengetahuan. Peningkatan mutu pendidikan tentunya menjadi

tanggung jawab bersama, terutama bagi tenaga kependidikan. Guru merupakan salah satu tenaga pendidik yang memiliki peran sangat penting dalam meningkatkan mutu pendidikan pada dasarnya guru adalah komponen pendidikan yang berhubungan dengan siswa secara langsung. Namun dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, tentunya banyak hal yang menjadi kendala bagi guru, salah satunya adalah menumbuhkan minat belajar pada siswa. Pendidikan memiliki tujuan bagi siswa. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya.

Rahayu (2017:2) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu nilai atau tes dengan ditandai nilai atau simbol dari penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang didapatkan oleh siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar. Sedangkan Ahmad (2013:5) mengartikan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi pada siswa baik yang berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil dalam kegiatan belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui kriteria dalam mencapai tujuan pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan peluang bagi Indonesia untuk lebih maju. Hal ini dapat dicapai jika siswa telah memahami materi dan diikuti dengan perubahan perilaku yang baik.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di Primagama Sukoharjo menunjukkan bahwa problematika guru yakni terdapat kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran, guru belum bisa memanfaatkannya secara maksimal. Untuk sarana dan prasarana yang terdapat di Primagama Sukoharjo cukup memadai yaitu ketersediaan LCD proyektor tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu guru masih kurang mampu, guru masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif, ditambah lagi guru memiliki keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Sehingga guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Kondisi tersebut apabila terus berlanjut akan berdampak terhadap kualitas pembelajaran.

*Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi tulis tangan yang berupa tulisan, gambar, dan suara. Didalam aplikasi *Sparkol*

*Videoscribe* ini terdapat animasi yang unik dan informatif sehingga dapat membuat siswa terhibur dalam kegiatan pembelajaran. *Software* ini juga digunakan sebagai sarana presentasi, promosi, bisnis online dan kegiatan lainnya. Penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* di dalam kelas memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran dan membuat siswa menjadi lebih tertarik, aktif dan bersemangat dengan materi yang disajikan. *Sparkol Videoscribe* adalah suatu aplikasi yang mempunyai kelebihan karena merupakan aplikasi online yang bernuansa multimedia seperti gambar, teks, foto, musik dan dapat memilih background sesuai keinginan Dilla (2016).

Primagama Sukoharjo adalah salah satu bimbingan belajar di Kecamatan Sukoharjo Kabupaten Sukoharjo, bimbingan belajar ini menjadi subjek penelitian bagi peneliti khususnya di kelas X IPS karena peneliti ingin memberikan variasi model pembelajaran. Karena guru masih menggunakan metode konvensional, kondisi tersebut apabila terus berlanjut akan berdampak terhadap kualitas pembelajaran. Media pembelajaran konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran menjadi kurang optimal dan akibatnya membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, menjadi salah satu faktor yang membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari ilmu ekonomi. Bahkan siswa merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

## **2. METODE**

Model pengembangan penelitian ini yaitu menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Seperti yang diungkapkan oleh Sugiyono (2015:407) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Sukmadinata (2008:190) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau untuk menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software*, ataupun *hardware* seperti buku, modul, paket, program pembelajaran dan alat bantu untuk belajar. Penelitian dan pengembangan berbeda dengan penelitian biasa

yang hanya menghasilkan saran-saran perbaikan dan pengembangan yang menghasilkan suatu produk yang bisa langsung digunakan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan angket yang di tunjukkan kepada ahli media berupa LKPD. Sedangkan untuk ahli materi pelajaran lembaga keuangan, dan tes untuk siswa, berupa soal mengenai materi lembaga keuangan. Sedangkan Teknik test dilakukan dengan memberikan lembaran soal kepada siswa setelah implementasi media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, untuk mengetahui pemahaman siswa dan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

Tahap Analisis Data yang digunakan peneliti yaitu teknik deskriptif kuantitatif dengan menganalisis angket hasil uji produk oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media adalah dosen pendidikan akuntansi di FKIP UMS. Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik uji, angket, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *T-test*.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

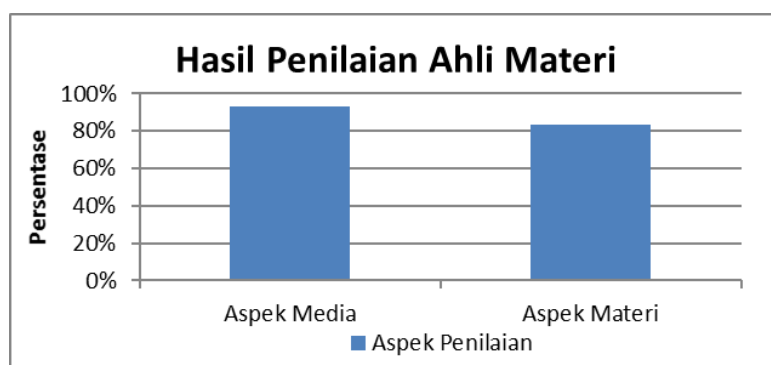
Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Media pembelajaran berisi materi ekonomi KD 3.5 Mendeskripsikan Lembaga Jasa Keuangan. Peneliti memilih Model pengembangan produk desain pengembangan ADDIE terdiri dari *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Karena model pembelajaran ADDIE didasarkan pada landasan teori desain pembelajaran. Selanjutnya peneliti melakukan observasi terhadap media yang diinginkan dan dibutuhkan dalam pembelajaran terutama pada mata pelajaran ekonomi untuk KD 3.5 Mendeskripsikan Lembaga Jasa Keuangan kelas X IPS Primagama Sukoharjo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukan bahwa problematika guru yakni terdapat kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran, guru belum bisa memanfaatkannya secara maksimal. Untuk sarana dan prasarana yang terdapat di Primagama Sukoharjo cukup memadai yaitu ketersediaan LCD proyektor tetapi belum dimanfaatkan secara maksimal. Selain itu guru masih kurang mampu, guru masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang inovatif, ditambah lagi guru memiliki keterbatasan waktu dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan



inovatif. Sehingga guru masih menggunakan metode konvensional dalam pembelajaran. Kondisi tersebut apabila terus berlanjut akan berdampak terhadap kualitas pembelajaran. Media pembelajaran konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran menjadi kurang optimal dan akibatnya membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Selain itu, menjadi salah satu faktor yang membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari ilmu ekonomi. Bahkan siswa merasa bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

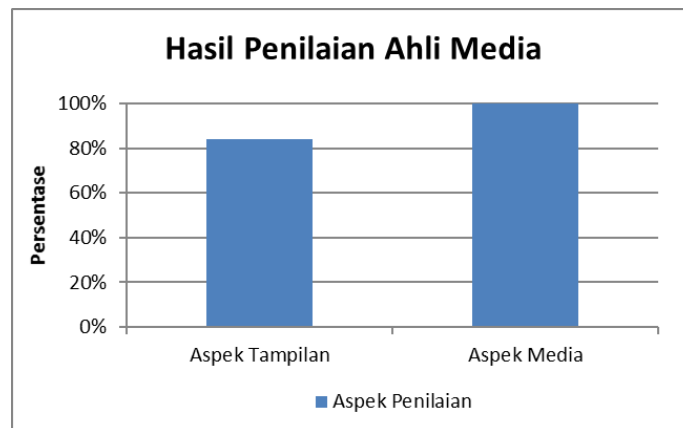
Media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* telah diuji oleh ahli materi dan ahli media. Peneliti merevisi media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* sebelum akhirnya layak untuk di uji cobakan sesuai dengan saran dan masukan dari para ahli. Ahli materi disini adalah Dosen Akuntansi FKIP UMS. Penilaian dari ahli materi menunjukan bahwa untuk kelayakan media berdasarkan aspek media mendapatkan persentase angka 92,86% sedangkan aspek kesesuaian materi mendapatkan persentase angka 83,34%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut hasil rekapitulasi hasil validasi dari aspek teknis dan aspek media yang disajikan dalam diagram batang.



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi

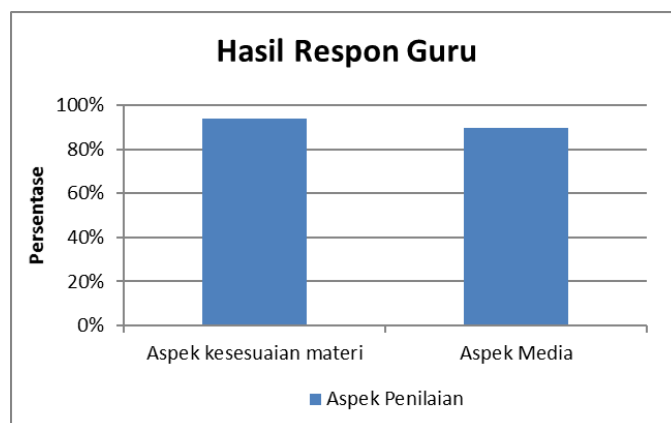
Penilaian ahli media ( Dosen Akuntansi FKIP UMS ). Penilaian dari ahli materi menunjukan bahwa untuk kelayakan media berdasarkan aspek tampilan mendapatkan persentase angka 84%, sedangkan aspek media mendapatkan persentase 100%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Namun kedua aspek tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Baik” untuk kelayakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Berikut hasil

rekapitulasi hasil validasi dari aspek tampilan media dan aspek media yang disajikan dalam diagram batang.



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi

Penilaian praktisi pembelajaran disini adalah guru mata pelajaran ekonomi, Penilaian oleh praktisi pembelajaran menunjukan bahwa untuk kelayakan media berdasarkan aspek kesesuaian materi mendapatkan persentase angka 94%, sedangkan aspek media mendapatkan persentase angka 90%. Sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berikut hasil rekapitulasi hasil validasi dari aspek kesesuaian materi dan aspek media yang disajikan dalam diagram batang.



Gambar 3. Diagram batang Hasil Praktisi Pembelajaran

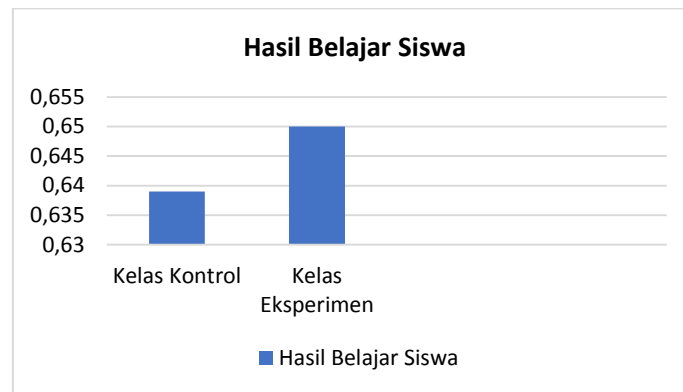
Dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya mengambil ukuran siswa kelas X IPS 1 sebagai kelas Eksperimen dan kelas X IPS 2 sebagai kelas Kontrol yang masing-masing kelas terdiri dari 6 siswa. Pada kelas kontrol, pembelajaran dilakukan tanpa media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Sedangkan untuk kelas eksperimen,

pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan Asih Nur Azizah (2018) yang menyatakan bahwa Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hal ini dilihat dari pembelajaran *Sparkol Videoscribe* telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari ahli media skor yang diperoleh 85% dilihat dari mutu teknis yang dimiliki media, dan dilihat dari aspek media 91,35%. Sedangkan skor dari ahli materi 88,90% dilihat dari aspek media, dan 93,75% dilihat dari kesesuaian isi materi. Berdasarkan uraian di atas maka media termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli media, dan termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli materi. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Nurrohmah, dkk (2018) menyimpulkan bahwa video pembelajaran tersebut divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan memperoleh kriteria valid dengan rata-rata mencapai skor 3,37 untuk validasi ahli materi dan mencapai skor 3,56 serta hasil uji coba pada uji coba kelas kecil dan uji coba kelas besar rata-rata mencapai skor 3,55 dengan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *Sparkol Videoscribe* pada materi penugasan (program linear) adalah layak dan menarik untuk digunakan bagi mahasiswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Farhana Manzilina, dkk (2020) menyimpulkan bahwa diperoleh penilaian terhadap media *videoscribe* dari ahli materi dengan rata-rata skor sebesar 4,833 dan dapat dikategorikan dengan sangat layak. Sedangkan penilaian ahli media dengan rata-rata 4,058 yang menunjukkan kriteria layak. Dari kedua penilaian ahli materi serta ahli media diperoleh rata-rata 4,445. Dari hasil tersebut maka media *videoscribe* yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak serta valid dan sehingga media pembelajaran *videoscribe* tersebut dapat digunakan di kelas. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan, hasil validasi ahli materi 83,34%, ahli materi guru mata pelajaran 94% dan ahli media 100%. Hasil belajar siswa yang menggunakan media menunjukkan bahwa pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *post-test* 0,639. Sedangkan untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata *post-test* 0,650.

Berikut diagram rata-rata nilai *post- test* hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen:



Gambar 4. Diagram batang rata-rata nilai *post- test*

Berdasarkan uji T terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas eksperimen dengan signifikansi 0,021 kurang dari 0,05. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai signifikansi 0,177 yang berarti media pembelajaran dengan metode konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut tabel uji T kelas kontrol dan kelas eksperimen:

Tabel 1. Uji T test

	<b>t</b>	<b>df</b>	<b>Sig.(2-tailed)</b>
Pair 1 Pre_Kelas Eksperimen Post_Kelas Eksperimen	-3,335	5	,021
Pair 2 Pre_Kelas Kontrol Post_Kelas Kontrol	-1,572	5	,177

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Setiyowati & Panggayuh (2019) menunjukkan hasil yaitu hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji t-test sebesar  $0,001 < 0,05$  maka terdapat pengaruh signifikansi metode *discovery learning* terhadap hasil belajar. Sedangkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewi, Suprpto & Badriah (2019) menyimpulkan bahwa data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji ANCOVA dengan taraf signifikansi 0,05%. bahwa penggunaan media *Sparkol Videoscribe* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *Sparkol Videoscribe* terhadap hasil belajar dan pada materi sistem endokrin.

Sesuai dengan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bahwa hasil belajar kelas eksperimen di uji saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan hasil belajar kelas eksperimen dengan nilai signifikansi 0,021 kurang dari 0,05. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai signifikansi 0,177 yang berarti media pembelajaran dengan metode konvensional tidak efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Jannah, Harijanto & Yushardi (2019) menunjukkan hasil yaitu rata-rata observer 1 dan 2 sebesar 66,67 sedangkan observer 3 sebesar 68,33. Dari hasil persentase rata-rata tersebut masuk dalam kategori tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis *Sparkol VideoScribe* efektif digunakan pada proses pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dengan tidak menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*, sehingga pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan varian yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Primagama Sukoharjo.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *Sparkol Videoscribe* dapat disimpulkan bahwa : Hasil belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe*. Pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *post-test* 0,639. Sedangkan untuk kelas eksperimen memiliki rata-rata *post-test* 0,650. Data dianalisis dengan menggunakan uji T-test yaitu terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas eksperimen dengan signifikansi 0,021 kurang dari 0,05. Sedangkan untuk kelas kontrol nilai signifikansi 0,177. Hasil analisis data yang dikembangkan layak untuk digunakan, yaitu dilihat dari hasil validasi ahli materi 83,34%, ahli materi guru mata pelajaran 94% dan ahli media 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* layak dan dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas X Primagama Sukoharjo.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Azizah, Asih Nur. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Dewi, Cita Sari., Suprpto, Purwati Kuswarini., & Badriah, Liah. (2019). Peranan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Lintas Minat Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(2), 1-8.
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pokok Bahasan Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 1-7.
- Manzilina, F., Listiawati, E., & Wijayanti, R. (2020). Pengembangan Media Videoscribe Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(2), 1-15.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Vedio Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 1-18.
- Octavianingrum, D. (2016). Pengembangan media audio visual Sparkol Video Scribe dalam pembelajaran mengelola pertemuan/rapat di lembaga pendidikan profesi (Ipp) ipmi kusuma bangsa Surakarta jurusan administrasi perkantoran (PhD Thesis).UNS (Sebelas Maret University).
- Rahayu, Septiana. (2017). Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 1 Sewon Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- RI. (2003). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Setiyowati, P., & Panggayuh, V. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol Terhadap Hasil Belajar SMK Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3(1), 1-10.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan RnD. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya