

Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan *Sparkol Video Scribe* pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang

Agung Wijaya¹, Taheri Akhbar², Adrianus Dedy³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Palembang

e-mail: agungtd.24@gmail.com

Abstrak

Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan *Sparkol Video Scribe* Pada Pembelajaran IPS Kelas V di sekolah dasar bertujuan untuk mengetahui pengembangan produk media audio visual yang valid, dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R & D/ Research and Development, model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari (Analisis, design, Development, Implementation and Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas V.Sekolah Dasar Negeri 235 Palembang. Hasil penelitian dari ahli Materi bahasa dan media oleh pendidik dan dosen dengan persentase 86,4% kategori sangat valid. Kepraktisan diperoleh dari respon siswa dan pendidik melalui angket yang diberikan dengan persentase 91,2 % dari respon siswa kategori sangat praktis, dan pendidik dengan presentase 90,9% dengan kategori sangat praktis

Kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Sparkol Video Scribe*

Abstract

Audio Visual Media Development Using *Sparkol Video Scribe* in Class V Social Studies Learning in SD aims to find out the development of valid, and practical audio visual media products. The type of research used in this study is R &D / Research and Development, the development model used in this study is the ADDIE model which consists of (Analisis, design, Development, Implementation and Evaluation). The subject of the study was a student of class V elementary school 235 Palembang. The results of research from experts in language and media materials by educators and lecturers with a percentage of 86.4% of the category are very valid. practicality is obtained from the responses of students and educators through questionnaires given with a percentage of 91.2% of the responses of students in the very practical category, and educators with a percentage of 90.9% with the category of very practical.

Keywords: Development, Learning Media, *Sparkol video scribe*

PENDAHULUAN

Di zaman modern ini, pendidikan menjadi komponen yang sangat penting agar manusia dapat berkembang mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat. Pendidikan jugalah yang menjadi penopang dalam pembangunan bangsa. Menurut Dewantara (Amos Neolaka & Grace Amialia Neolaka, 2017:1) pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti, pikiran, serta jasmani anak, agar dapat memajukan kesempurnaan hidup yaitu hidup menghidupkan anak yang selaras dengan alam dan masyarakatnya. Artinya, pendidikan merupakan komponen yang sangat penting bagi manusia agar bisa mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat. Pendidikan umumnya memiliki 3 (tiga) jenjang Pendidikan, yakni: Pendidikan dasar, Pendidikan menengah, dan Pendidikan tinggi.

Dari beberapa jenjang pendidikan, pendidikan dasar merupakan fondasi dasar dari semua jenjang sekolah selanjutnya (Prastowo, 2013:13). Maksudnya, pendidikan merupakan tahap dasar dari sistem Pendidikan yang harus ditempuh. Pendidikan dasar umumnya dilakukan selama 6 tahun di bangku sekolah dasar, Hal ini berarti sekolah dasar merupakan dasar dari segala jenjang Pendidikan yang ada dan merupakan fondasi untuk melanjutkan ke jenjang berikutnya. Salah satu mata pelajaran wajib yang terdapat di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). (Rachman, 2014:47) menyatakan bahwa *social science* atau ilmu sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang masyarakat atau tentang kehidupan sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial tidak bisa lepas dari kehidupan masyarakat, karena masyarakat merupakan sumber dan objek yang berpijak pada realitas nyata. Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD, terdapat beberapa materi. Salah satu materi IPS kelas V di SD materi peristiwa proklamasi. Materi peristiwa proklamasi termasuk tema 7 “peristiwa dalam kehidupan”.

Berdasarkan wawancara awal di SDN 235 Kota Palembang, Pada hari sabtu tanggal 4 Desember 2021, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V. Informasi yang didapat dari hasil wawancara bahwa SDN 235 Palembang memiliki fasilitas sarana dan prasana yang memadai, salah satunya tersedia LCD proyektor, namun masih belum bisa dimanfaatkan dengan semestinya. Wali kelas V menyampaikan bahwa pola belajar yang digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman dengan buku yang tersedia tanpa menggunakan media pembelajaran. Guru juga jarang menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan waktu dalam pembuatan, dan guru juga belum begitu memahami tentang berbagai multimedia software yang bisa membantu dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu dari 4 hasil wawancara awal dengan wali kelas V, peneliti memperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah pada pembelajaran IPS, khususnya materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari 23 siswa, hanya 11 yang mendapatkan nilai diatas KKM (75), sedangkan 12 siswa lainnya masih di bawah KKM. Indikator permasalahan pada penelitian ini pada pembelajaran IPS materi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, yaitu: siswa belum mampu menyebutkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, siswa belum mampu mendeskripsikan peran-peran tokoh yang terlibat dalam usaha persiapan usaha kemerdekaan indonesia, dan siswa tidak mampu menjelaskan cara menghormati usaha para pahlawan dalam persiapan kemerdekaan Indonesia. Salah penyebabnya adalah pola belajar yang digunakan masih konvensional. Guru masih berpedoman dengan buku yang tersedia tanpa menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan masalah di atas, Pada abad ke-21 ini akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang begitu pesat, sehingga pendidik harus kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi khususnya hardware dan software untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Guru yang berperan sebagai pendidik dituntut agar mampu mengkreasikan pembelajaran melalui media dan berbagi sumber belajar yang menarik dan sesuai proses pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif (Sanjaya, Wina, 2013:198). maka guru perlu mengembangkan media semenarik mungkin agar siswa mampu mengetahui peristiwa proklamasi kemerdekaan secara terperinci. Menurut teori jean piaget tentang perkembangan kognitif anak, dalam teori piaget tahap operasional konkret (7-11 tahun) umumnya pada tahap ini, anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya bentuk objek fisik yang ada saat ini, tanpa objek fisik didepan mereka. Umumnya anakanak akan kesulitan menyelesaikan tugas-tugas logika, Salah satu opsi yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan membuat media dalam bentuk 5 video karna media video sangat bagus dalam menerangkan sebuah kejadian. Untuk itu saya mengembangkan media berbasis *sparkol video scribe*. Karena *sparkol video scribe* memiliki banyak keunggulan berupa gambar, dan animasi yang unik, media dalam bentuk video sangat bagus dalam menerangkan sebuah kejadian secara realitis.

Sparkol video scribe merupakan software untuk membuat video animasi yang mudah dioperasikan dan memiliki tampilan yang mudah dan praktis. *Sparkol video scribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep,

gambar-gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk meningkatkan peserta didik untuk mengamati pembelajaran (Rofiqah, 2019, p. 431). (Air, jon & Dkk, 2014, p. 23) mengemukakan bahwa kelebihan penggunaan media sparkol video scribe dalam proses pembelajaran sebagai berikut: kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan, seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan secara bersamaan dari pada hanya animasi dan teks, seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar yang disajikan dengan sederhana.

Pengertian Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (Nurdyansyah, 2019:19) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah Media pembelajaran merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas maksud dari pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Artinya, media pembelajaran merupakan alat untuk membantu memperjelas suatu informasi yang disampaikan. Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala sesuatu yang yang bentuknya perantara yang digunakan untuk menyajikan pesan yang berupa informasi dari pengirim ke penerima, Sedangkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berguna untuk memperjelas isi informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang tepat dalam proses kegiatan pembelajaran dikarenakan media audio visual memiliki sifat diantaranya yaitu kemampuan untuk meningkatkan pendapat, kemampuan untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk 17 memberikan penguatan, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi atau ingatan (Hasan, 2016:25). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan visual yang dikombinasikan menjadi video yang mempunyai unsur suara dan gambar.

Keunggulan Media Pembelajaran Audio Visual

- Keunggulan media audio visual menurut Atoel (Joni Purwono DKK, 2014:131) yakni:
- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
 - b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera seperti benda yang terlalu besar diganti dengan kenyataan, gambar, film bingkai, film atau model.
 - c. Media audio visual dapat berperan dalam pembelajaran tutorial.
- Jadi, media audio visual sangat berguna untuk media pembelajaran karena media audio visual memiliki banyak manfaat untuk kegiatan pembelajaran, salah satunya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Pengertian sparkol video scribe

Sparkol videoscribe merupakan software yang dapat kita gunakan dalam membuat desain animasi berlatar putih dengan sangat mudah (Yusnia, 2019:72). Penyajian pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori (Azhar, 2014:23) yang mengatakan, "Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan apabila integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan unsur-unsur pengetahuan secara terorganisir, spesifik, dan terarah. jalan yang jelas" Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *video scribe* adalah software yang bisa digunakan untuk membuat video animasi.

Pembelajaran IPS di SD

(Gunawan, 2016, p. 50) berpendapat bahwa pendidikan IPS di SD disajikan dalam bentuk *synthetic science* karena basis dari disiplin ini terletak pada fenomena yang telah diobservasi di dunia nyata. Susanto (Ahmad, 2014:139) menyatakan bahwa hakikat Pendidikan IPS SD dikembangkan berdasarkan realita keadaan social budaya yang ada di lingkungan siswa, sehingga ini dapat membina warga negara yang baik yang mampu memahami dan menelaah secara aktif berpartisipasi dalam lingkungan kehidupan baik dimasyarakatnya, negara, maupun dunia. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan

bahwa IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial, dan dalam kegiatan pembelajaran Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan bermasyarakat, sehingga mengetahui makna dan manfaat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara nyata.

METODE

Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di SD Negeri 235 Palembang, yang berlokasi di Jl. Kapten Robani Kadir, Lrg. Karang Luhur, Kel Talang Putri, Kec. Plaju, kota Palembang. Waktu penelitian akan dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2022/2023.

Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran *audio visual* menggunakan *sparkol video scribe* pada pembelajaran IPS kelas V di SDN 235 Palembang.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian pengembangan Research and Development (R&D). Menurut L.R Gay (Andi Ibrahim, 2018, p. 153), penelitian dan pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk yang digunakan sekolah, dan bukan untuk menguji teori. sesuai dengan pengertian tersebut bahwa penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah berupa media pembelajaran audio visual yang diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teknik Analisis Data

Instrument dalam penelitian ini dengan melakukan wawancara bersama wali kelas v, pengisian lembar angket siswa, dan angket berupa lembar validasi oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi oleh wali kelas V untuk mendapatkan nilai kevalidan, dan untuk mendapatkan nilai ke praktisan dengan membagikan lembar respon siswa serta pendidik untuk mendapatkan nilai kepraktisan. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini yakni menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Dimana data kuantitatif dijelaskan hasil dari pengembangan produk yang dibuat yakni berupa media pembelajaran. Data yang dipakai menggunakan uji coba statistika. Cara ini diharapkan mampu memahami data berikutnya dan guna melakukan perbaikan produk yang dikembangkan, berikut ini rumus yang digunakan dalam menentukan kevalidan dan kepraktisan dengan skala ketentuan berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

Vah = validasi ahli

Tse = total skor yang dicapai

Tsh = total skor yang diharapkan

Presentasi penilaian media pembelajaran audio visual untuk instrument angket ahli terdapat pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Skor Rata-rata kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran audio visual menggunakan sparkol video scribe

Kriteria pencapaian nilai (%)	kualifikasi
86 – 100	Sangat praktis,dapat digunakan, tanpa revisi
71 – 85	Praktis, dapat digunakan, tidak perlu revisi

Kriteria pencapaian nilai (%)	kualifikasi
56 – 70	Cukup praktis, dapat digunakan dengan revisi
41 – 55	Kurang praktis, tidak boleh digunakan
25 – 40	Tidak praktis, tidak boleh digunakan

Sumber: (Syarifullah, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan peneliti menghasilkan produk media pembelajaran audio visual menggunakan sparkol video scribe pada materi IPS kelas V SD, yang sudah divalidasi oleh para pakar/ ahli, serta telah diterapkan dalam kelas pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan tahap-tahap dengan model pengembangan ADDIE yang dilakukan dengan beberapa tahap, tahapan pertama dimulai dari **1). Analisis/analysis**, pada tahap analisis penulis melakukan analisis pada beberapa bagian yaitu:

a. menganalisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami permasalahan-permasalahan di dalam kelas yang berhubungan dengan proses pembelajaran IPS. Informasi yang diperoleh dari guru kelas V SD Negeri 235 Palembang ditemukan bahwa penggunaan Media pembelajaran jarang dilakukan, siswa masih kesulitan memahami pembelajaran IPS terutama pada materi peristiwa proklamasi. Untuk mengatasi hal tersebut adalah dengan membuat media dalam bentuk video karena media video sangat bagus dalam menerangkan sebuah kejadian. Untuk itu saya mengembangkan media berbasis sparkol video scribe. sehingga mampu membuat siswa menjadi lebih aktif pada saat proses pembelajaran dan dapat lebih mudah memahami materi Pengembangan media pembelajaran audio visual ditujukan untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.

b. Analisis kurikulum

Tahap analisis kurikulum yang dilakukan peneliti yaitu pada kurikulum 2013. Bagian dari kurikulum 2013 yang dianalisis ialah Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan indikator yang harus dicapai siswa serta tujuan pembelajaran pada materi peristiwa proklamasi.

c. Analisis media

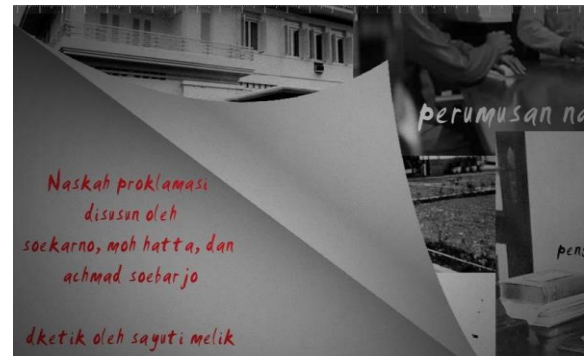
Pada tahap ini peneliti memilih video scribe sebagai software utama dalam pengembangan media dikarenakan video scribe mempunyai kemampuan dalam menampilkan multimedia, animasi, transtation, dan mudah untuk digunakan. Berbagai fitur dan kemudahan yang dimiliki oleh *video scribe* serta dapat digunakan membuat animasi dan dapat dibuat oleh pengguna tanpa harus memiliki kemampuan khusus dalam pembuatan.

Pada tahapan model Addie selanjutnya **2). Tahap perancangan/design**, pada tahapan ini penulis melakukan perancangan dengan membuat *storyboard* atau cerita dalam media yang akan dikembangkan dan *flowchart* atau alur atau jalan dalam video pembelajaran. *Storyboard* dan *flowchart* dibuat supaya memudahkan dalam melakukan pengembangan dan menjadi titik acuan dalam mengembangkan media.

Tahapan model Addie selanjutnya yaitu **3). Mengembangkan/development**, pada tahapan ini merupakan tahapan dimana produk media audio visual dibuat dengan melihat rancangan *storyboard* dan *flowchart* atau alur yang telah dibuat sebelumnya tahap demi tahap. Setelah media dibuat, selanjutnya media melalui tahap validasi kepada para validator dengan membagikan lembar validasi berupa angket/kuesioner. Validator terdiri dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. kemudian komentar dan saran dari validator ditampung, dan dilakukan perbaikan sesuai dengan bidang keilmuan untuk memvalidasi produk. Berikut hasil dari pengembangan media pembelajaran audio visual setelah dilakukan revisi dari validator disajikan dalam gambar berikut:



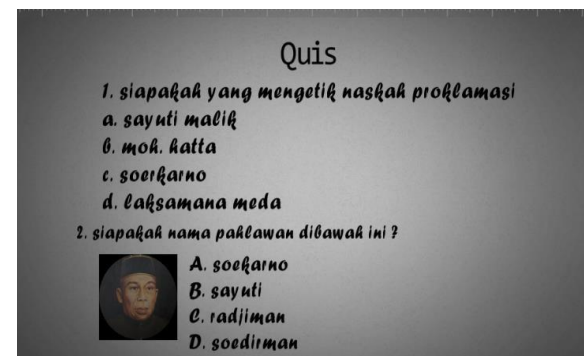
Gambar 1. Cover media audio visual



Gambar 2. Kompetensi Dasar



Gambar 3. Isi materi media audi visual



gambar 4. Kuis media audio visual

Berikut adalah perolehan data yang dihasilkan dari angket tanggapan oleh validator yang terdiri dari 2 (dua) dosen dan 1 (satu) guru kelas V SDN 234 Palembang.

No	Validasi Ahli	Skor (%)
1	Media	75% %
2	Bahasa	90,6%
3	Materi	93,7%
Jumlah		259,3%
Rata-Rata Keseluruhan		86,4%

Berdasarkan data yang diperoleh hasil validasi dari ahli media mendapatkan skor 36 dari skor total 48 dengan presentase 75%. Hasil validasi ahli bahasa mendapatkan skor 29 dari skor 32 dengan presentase 90,6%. Hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 30 dari skor 32 dengan presentase 93,7%. Dari hasil ketiga validator mendapatkan jumlah skor keseluruhan 95 dengan skor total 112 dengan presentase rata-rata 86,4% dengan kriteria yang didapatkan yaitu **“Sangat Valid”**.

Tahapan selanjutnya pada model addie yaitu **4). Implementasi/ Implementation**, pada tahapan ini media pembelajaran audio visual yang telah di validasi oleh para ahli kemudian dilakukan penerapan langsung kepada siswa kelas V Sekolah Dasar. Proses implementasi dilakukan secara 2 (dua) tahapan, yaitu uji coba satu-satu (*one to one*) dengan mengujicobakan ke 3 (tiga) orang siswa secara individu dan uji coba kelompok kecil (*small group*), media pembelajaran audio visual diuji coba kelompok kecil (*small group*) dengan 10 (sepuluh) orang siswa kelas V Sekolah Dasar dan didampingi wali kelas V sebagai validasi kepraktisan media. Setelah dilakukan uji cobakan pada 2 tahapan tersebut, lalu siswa berserta

pendidik dibagikan lembar angket validasi yang berisikan tanggapan mengenai produk yang telah diuji cobakan. Terdapat 12 pernyataan yang terdapat pada lembar angket dan diisi oleh siswa sesuai dengan pandangan dan penilaian siswa tersebut terhadap produk yang telah digunakan. Dan terdapat 9 pernyataan untuk tanggapan pendidik yang harus diisi sesuai dengan pandangan pendidik terhadap produk yang dikembangkan.

Tahap yang terakhir yaitu **5). Evaluasi/Evaluation**, pada tahapan ini merupakan tahapan terakhir dalam model addie yang artinya untuk melihat kevalidan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan, untuk melihat kevalidan dan kepraktisan produk yang telah dikembangkan dengan menghitung semua instrument angket hasil penilaian validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi. hasil validasi dari ketiga validator mendapatkan nilai presentase sebesar 86,4%. Sehingga, media pembelajaran audio visual dikategorikan "Sangat Valid" untuk digunakan karena presentase yang mencapai kriteria $\geq 81,00\%$. Penilaian kepraktisan media audio visual dilihat dari angket tanggapan siswa dan tanggapan pendidik pada uji coba kelompok kecil (*small group*). Berdasarkan hasil rekapitulasi angket tanggapan siswa dan pendidik terhadap media pembelajaran audio visual diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,0% dengan kriteria "Sangat Praktis" karena presentase yang mencapai kriteria $\geq 81,00\%$.

Dari semua tahapan yang telah dilakukan terhadap produk yang kembangkan yaitu media pembelajaran audio visual menggunakan sparkol video scribe pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah dasar didapatkan hasil yaitu: 1) hasil validasi dari ketiga validator terhadap produk yang dikembangkan, didapatkan rata-rata keseluruhan presentse yaitu sebesar 86,4% dengan kriteria "**Sangat Valid**". 2) hasil dari uji coba satu-satu (one to one) didapatkan skor presentase 91,6 dengan kategori "Sangat Praktis" dan dikatakan pada uji coba pertama tidak diperlukan revisi terhadap produk. Untuk mendapatkan nilai kepraktisan dilihat dari hasil presentase rekapitulasi dari uji coba kelompok kecil (*small group*) dan 1 (satu) orang pendidik, dan didapatkan rata-rata keseluruhan presentase yaitu sebesar 91,0% dengan kriteria "**Sangat Praktis**".

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media audio visual pada mata pelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar yang telah dilakukan dapat disimpulkan media audio visual yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa media audio visual. Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan tentang "Pengembangan media audio visual menggunakan *sparkol video scribe* pada pembelajaran IPS kelas V di Sekolah Dasar" dapat disimpulkan media audio visual yang dikembangkan dinyatakan valid dan praktis, dilihat dari hasil presentase nilai rata-rata dari ahli media, ahli Bahasa, dan ahli materi, dan diperkuat dengan uji coba kepada siswa dengan lembar angket yang memperoleh hasil presentase yang baik. Sehingga berdasarkan hasil yang telah diperoleh media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dinyatakan valid dan praktis dan dapat digunakan didalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Air, jon & Dkk. (2014). *Sribing Howw White Board Animation Will get You Heard*. Alfabeta.
- Amos, Neolaka & Grace, Neolaka. (2017). *Landasan pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Andi Ibrahim, D. (2018). *Metodelogi Penelitian*. Makassar: GUNADARMA ILMU.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bristol, UK: Sparkol Books.
- Gunawan, Rody. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung:

- Hasan, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transpostasi Pada siswa Iv Sd negeri 20 Aceh. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol 3, No 4.
- Joni Purwono DKK. (2014). Penggunaan media audio visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam disekolah menengah pertama negeri 1 pacitan.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA press.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rachman, Huriah. 2014. Pengembangan Profesi Pendidikan IPS. Bandung:
- Rofiqah, A. M. (2019). Sparkol sebagai Media Pembelajaran. *jurnal inspiratif pendidikan*, 8(2).
- Wina, Sanjaya. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, Dan Prosedur*. Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Yusnia, Y. (2019). Penggunaan Media Video Scribe dalam pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan*, X (1), 71-75.