

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS

SPARKOL VIDEOSCRIBE EKONOMI PERBANKAN KELAS X

Agus Nerisa Meinia¹⁾, Taufiq Hidayat²⁾, Rika PristianFitri Astuti³⁾

¹⁾Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro
Email: Agusnerisa123@gmail.com

²⁾Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro
Email: Hydayat_taufiq27@yahoo.com

³⁾Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro
Email: rikapristian@gmail.com

Abstract

The development of sparkol videoscribe based audio visual learning media is reviewed in terms of its suitability and effectiveness for the conditions of student learning in the classroom. This study aims to: describe student responses to the use of audio visual learning media based on sparkol videoscribe in class X banking economics lessons at Islamic vocational high school Dwi Sakti Bangilan. This research is a research using a qualitative descriptive approach. The population in this study is the X grade students of Islamic Vocational School Dwi Sakti Bangilan in the academic year 2019/2020 with the number of students of 22 children. Data collection using the method of observation, interviews, questionnaires and documentation. Based on student learning outcomes using sparkol videoscribe learning media are able to provide more optimal learning to improve the quality of vocational students as a provision for the future. However, the reality at this school is that facilities are beyond challenges, but this is not a reason for students to study at school or study at home.

Keyword : sparkol videoscribe, Use of sparkol videoscribe learning media.

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis sparkol videoscribe di tinjau dari segi kesesuaian dan keefektifannya terhadap kondisi pembelajaran siswa di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk : mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis sparkol videoscribe pada pembelajaran ekonomi perbankan kelas X di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Islam Dwi Sakti Bangilan tahun ajaran 2019/2020 dengan jumlah siswa 22 anak. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian pembelajaran siswa dengan menggunakan media pembelajaran sparkol videoscribe mampu memberikan pembelajaran lebih optimal untuk meningkatkan kualitas pada siswa SMK sebagai bekal untuk kedepannya nanti. Namun kenyataan nya di sekolah tersebut fasilitas yang di luar pemikiran, tetapi hal ini tidak menjadi alasan untuk siswa tidak giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.

Kata Kunci : sparkol videoscribe, penggunaan media pembelajaran sparkol videoscribe.

PENDAHULUAN

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja” menurut Arsyad, (2013:1). Sekolah merupakan suatu lembaga yang memberikan wadah untuk memberikan ilmu pengetahuan, akhlak serta budi pekerti kepada anak didik. Dalam mewujudkan tujuan tersebut di perlukan peran guru sebagai orang tua kedua untuk anak didik di sekolah, karena guru berperan penting untuk mendidik anak-anak nya dalam mencari ilmu. Guru adalah pendidik yang profesional yang bertugas mendidik, mengajar membimbing mengayomi, mengarahkan siswa agar dapat mencapai keberhasilan di ruang lingkup sekolah maupun di luar sekolah.

Dalam menyampaikan materi pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah. Metode ceramah dapat dipandang sebagai suatu cara penyampaian pembelajaran dengan melalui penuturan. Metode ini di pandang sebagai metode yang klasik. Namun penggunaannya sangat populer. Mayoritas guru banyak menggunakan metode ceramah dalam pelaksanaan pembelajaran di karenakan sifat pengaplikasiannya sangat sederhana dan tidak memerlukan pengorganisasian yang sangat rumit. Oleh karena itu guru dapat mengawasi kelas secara cermat. Namun demikian kritik yang di lontarkan pun cukup banyak. Terutama karena dalam pelaksanaan pembelajaran, guru tidak dapat menguasai dan mengetahui batas kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* untuk pembelajaran ekonomi perbankan. “Audio visual adalah media yang “audible” dan “visible” yang menggunakan indra pendengaran dan penglihatan karena memiliki unsur suara dan gambar. *Sparkol videoscribe* merupakan salah satu media pembelajaran video animasi yang terdiri

dari rangkaian gambar mati yang disusun menjadi satu video utuh. “Dengan karakteristik yang unik, *sparkol videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, grafis dan desain yang menarik sehingga mampu membuat siswa menikmati proses pembelajaran” menurut Nur, (2018: 4). Masalah yang sering di jumpai yaitu kurangnya pemanfaatan media yang seharusnya mempermudah pembelajaran, tetapi pada jaman sekarang media elektronik menyebabkan anak-anak yang seharusnya belajar malah sering menunda belajar untuk memainkan duget nya yang bila di biarkan keseringan itu menjadi kebiasaan yang kurang baik dalam perkembangan anak dan mereka malas untuk belajar. Guru atau orang tua menuntut anak didik untuk belajar dari media buku yang menurut mereka itu membosankan dan kurang menarik. Dari masalah di atas dapat di katakan bahwa *sparkol videoscribe* ini bisa menjadi inovasi baru untuk anak didik, orang tua, dan guru dalam proses pembelajaran karena media *sparkol videoscribe* ini bisa di gunakan untuk seluruh mata pelajaran, khususnya mata pelajaran Ekonomi Perbankan Kelas X. Di dalam pelajaran ini peserta didik dapat mempelajari secara luas mata pelajaran ekonomi dengan tampilan yang berbeda yaitu *sparkol videoscribe*, penelitian ini terlaksana di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* dalam mata pelajaran ekonomi perbankan di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan untuk menghasilkan produk media pembelajaran, Mengetahui kelayakan media pembelajaran

videoscribe ini, dan meningkatkan minat belajar siswa.

1. Kelebihan *Sparkol Videoscribe*

a) *Sprakol videoscribe* dapat di gunakan dengan mudah.

b) *Sparkol videoscribe* dapat di gunakan sebagai sarana kegiatan bisnis online.

c) *Software* ini dapat digunakan sebagai sarana pengantar kegiatan pembelajaran berbasis audio visual sekaligus sebagai mesin pembelajaran.

d) Penggunaanya bisa *offline*.

e) Memiliki banyak ruang yang lebar pada *whiteboard* sehingga dapat berkreasi dan memodifikasi untuk tampilan yang sangat menarik.

2. Kelemahan *Sparkol Videoscribe*

a) Meskipun *software* ini dapat digunakan dengan cara *offline*, akan tetapi ada beberapa *library* atau penggunaan animasi lainnya yang harus digunakan dengan menyambungkan internet atau *online*.

b) Saat penggunaan *offline*, maka fitur suara atau music instrumen pada *software* ini yang digunakan sebagai *background* tidak tersedia.

c) Proses pembuatan membutuhkan waktu yang lebih lama, dan harus teliti.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang dimana masalah yang akan di pecahkan melalui penelitian harus jelas, spesifik, dan di anggap tidak berubah. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik

pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada *generalisasi*. Sugiyono, (2017).

Dalam penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, melainkan oleh *spradley* dinamakan “social situation” atau situasi sosial yang terdiri dari tiga elemen : tempat, pelaku, dan aktivitas yang berinteraksi secara sinergis Sugiyono, (2015:215).

Penelitian ini bertempat di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan dengan jumlah siswa kelas X 22siswa perkelas. Yang ikut serta dalam penelitian ini yaitu si peneliti itu sendiri, guru mata pelajaran ekonomi dan siswa-siswi yang menjadi subjek penelitian. Aktivitas dalam penelitian ini adalah menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* mata pelajaran Ekonomi Perbankan kelas X.

Dalam data primer tersebut yang menjadi subjek penelitian adalah kepala sekolah dan guru mata pelajaran akuntansi di SMK Islam Bangilan. Data skunder yang di peroleh peneliti adalah data yang di peroleh dari pihak-pihak yang berkaitan berupa data-data sekolah dan berbagai literature yang relevan dengan pembahasan, yakni data-data yang menyangkut apa saja informasi mengenai penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis *sparkol videoscribe* di SMK Islam Bangilan. Teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu.

Kisi-kisi Instrumen Angket

Tabel.3.1. instrumen angket

No	Indikator	No Soal
1	Respon terhadap penerapan pembelajaran ekonomi dengan sparkol videoscribe	5 6 8
	Manfaat pembelajaran ekonomi menggunakan sparkol videoscribe	7 9 1 0
	Minat siswa untuk belajar dengan bantuan media pembelajaran video	3
4	Minat siswa belajar pelajaran ekonomi	1
5	Minat siswa untuk belajar dengan bantuan media pembelajaran buku/LKS	2 4

Hasil dari penelitian yakni respon dari para siswa setelah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan *sparkol videoscribe* di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan.

Hasil angket

Tabel.4.1

Data Di Olah Dari Angket Tertutup

No	Pertanyaan	Iya	%	Tidak	%
1	apakah kamu suka pelajaran ekonomi perbankan ?	15	68 %	7	32%
2	apakah kamu suka belajar pelajaran ini menggunakan buku paket / lks ?	18	82%	4	18%
3	apakah kamu suka belajar pelajaran ini menggunakan lcd proyektor?	14	64%	8	36%
4	apakah kamu suka guru yang menerangkan menggunakan metode ceramah ?	12	55%	10	45%
5	apakah kamu suka guru yang menerangkan menggunakan media aplikasi <i>videoscribe</i> ?	18	82%	4	18%
6	apakah media <i>videoscribe</i> ini memberikan wawasan baru pada kamu?	20	91%	2	9%
7	apakah media <i>videoscribe</i> ini memberikan motivasi kamu untuk tidak malas belajar ?	20	91%	2	9%

8	apakah media <i>videoscribe</i> ini membosankan ?	3	14%	19	86%
9	apakah kamu mau jika belajar <i>videoscribe</i> tanpa guru?	4	18%	18	82%
10	apakah malas kalian berkurang saat melihat guru mengajar menggunakan <i>videoscribe</i> ini?	16	73%	6	27%

Berdasarkan hasil angket tertutup yang telah di isi oleh siswa kelas X akuntansi dapat di lihat sebagai berikut :

Diagram.4.1 hasil angket tertutup



Diagram 4.1 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menyukai pelajaran ekonomi 68% sama dengan 15 siswa dan yang tidak menyukai 32% sama dengan 7 siswa.

Diagram.4.2 hasil angket tertutup



Diagram 4.2 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menyukai pelajaran dari buku 82% sama dengan 18 siswa dan yang tidak suka 18% sama dengan 4 siswa.

Diagram.4.3 hasil angket tertutup

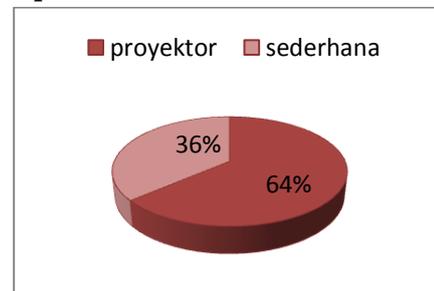


Diagram 4.3 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menyukai belajar menggunakan proyektor ada 64% sama dengan 14 siswa dan yang tidak 36% sama dengan 8 siswa.

Diagram.4.4 hasil angket tertutup

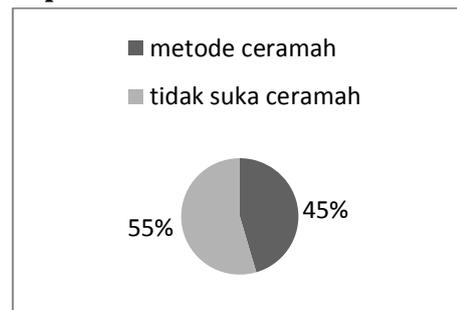


Diagram 4.4 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menyukai metode ceramah 55% sama dengan 10 siswa dan yang tidak suka 45% sama dengan 12 siswa.

Diagram.4.5 hasil angket tertutup



Diagram 4.5 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menyukai sparkol videoscibe 82% sama dengan 18 siswa dan yang tidak menyukai 18% sama dengan 4 siswa.

Diagram.4.6 hasil angket tertutup

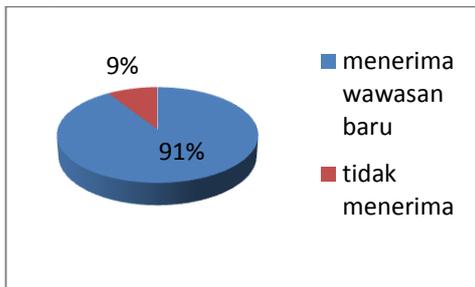


Diagram 4.6 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menerima wawasan baru dari *sparkol vidoscibe* ada 91% sama dengan 20 siswa dan yang tidak ada 9% sama dengan 2 siswa.

Diagram.4.7 hasil angket tertutup



Diagram 4.7 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang termotivasi untuk belajar ada 91% sama dengan 20

siswa dan yang tidak 9% sama dengan 2 siswa.

Diagram.4.8 hasil angket tertutup

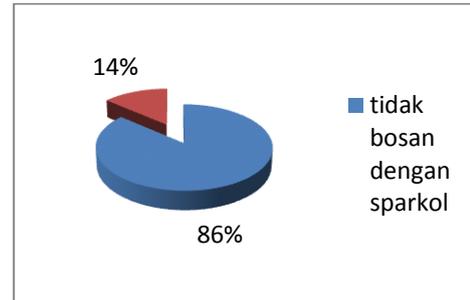


Diagram 4.8 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang tidak bosan dengan *sparkol videoscibe* ada 86% sama dengan 19 siswa dan yang bosan ada 14% sama dengan 3 siswa.

Diagram.4.9 hasil angket tertutup



Diagram 4.9 memberikan hasil bahwa dari 22 siswa yang menyukai *videoscibe* di sampaikan tanpa guru ada 18% sama dengan 4 siswa dan dengan guru ada 82% sama dengan 18 siswa.

Diagram.4.10 hasil angket tertutup



Diagram 4.10 memberikah hasil bahwa dari 22 siswa yang masih malas belajar dengan adanya *sparkol videoscribe* 73% sama dengan 16 siswa dan yang malas berkurang ada 27% sama dengan 6 siswa .

Hasil dari 10 diagram di atas memberikan data bahwa banyak siswa menyukai pelajaran ekonomi menggunakan buku dan suka menggunakan proyektor lebih memilih metode ceramah dari pada metode lain, tetapi disini ada yang menyukai media pembelajaran *sparkol videoscribe*, termotivasi untuk belajar, tidak merasa bosan dengan media *sparkol videoscribe*. Tetapi masih banyak yang malas untuk belajar meskipun mereka menggunakan media *sparkol videoscribe* ini.

Untuk memastikan pernyataan hasil wawancara guru dan kepala sekolah, peneliti juga menanyakan hal yang sama dengan siswa di kelas X yang bernama :

- Khoirunnisa “ *saya lebih suka pembelajaran menggunakan video karena sering menggunakan HP jadi memudahkan belajar sewaktu-waktu, sedangkan ceramah itu biasanya ada yang memperhatikan ada yang ramai sendiri.*”

- Dwi suswati “ *saya lebih suka video karena gampang konsentrasi, bisa melihat gambaran dari penjelasan-penjelasan.*”

- Dewi novita sari “*karena jarang menggunakan media lain selain ceramah jadi saya lebih suka ceramah ,tapi kalau terbiasa menggunakan media selain ceramah mungkin saya juga suka. Tetapi kalau di suruh memilih ceramah atau video saya memilih ceramah.*”

- Imam indarto “ *suka video , mudah memahami, tidak membosankan*

menurut saya media video membantu sekali.”

- KholisViqi Ardiantok“ *suka ceramah, gampang lupa kalau video menurut saya kurang membantu .”*

Tanggapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran *sparkol videoscribe* memang sangat baik. Dengan media tersebut lebih membantu dalam pemahaman pembelajaran serta dapat mengurangi rasa malas dalam proses belajar. Meskipun jarang di terapkan dalam keseharian di sekolah baginya berharap guru bisa menggunakan media lain ceramah karena baginya media-media baru seperti *sparkol videoscribe* ini benar-benar membantu dan mengikat semangat siswa. siswa merasa diuntungkan karena pengetahuan baru ini bisa di terapkan di rumah.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan pembelajaran ekonomi perbankan menggunakan media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* di SMK Islam Dwi Sakti Bangilan terdiri observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan peneliti saat tiba di sekolah yaitu meminta izin dengan syarat dan ketentuan yang di butuhkan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Melakukan wawancara kepada kepala sekolah, guru kelas dan tentu dengan siswa. sebelum melakukan pembelajaran menggunakan dengan media *Sparkol Videoscribe* peneliti sudah mempersiapkan beberapa video berisi materi hari ini, dalam pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dilaksanakan dengan menggunakan komputer di ruang laboratorium, di karenakan proyektor yang di miliki sekolah tidak dapat di gunakan. Evaluasi dilakukan ketika pembelajaran sudah

selesai. Tidak semua materi dapat menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* untuk menyampaikan materi pembelajaran. Karakteristik yang muncul ketika media *Sparkol Videoscribe* diterapkan peserta didik menjadilebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran ekonomi.

Respon Dari Siswa Tentang Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Sparkol Videoscribe* di SMK Islam Dwi Sakti. Tanggapan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dapat berupa tanggapan positif maupun negatif. Tanggapan positif dari peserta didik yaitu media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dapat menjadikan peserta didik aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, peserta didik lebih di berikan kesempatan untuk mengetahui cara lain belajar dengan menggunakan video, belajar tidak harus membaca buku saja. Sedangkan Tanggapan negatif dari peserta didik yaitu pembelajaran menggunakan media *Sparkol Videoscribe* tidak selalu membuat semua peserta didik aktif karena penggunaan media baru beberapa peserta didik masih kurang percaya dengan video mereka menjadi giat untuk belajar, karena media video baru pertama di terapkan dalam sekolah mereka. Kendala yang dialami oleh peneliti dan peserta didik dalam pelaksanaan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* yaitu kesiapan dalam pelaksanaan pembelajaran dan keterbatasan sarana prasana di lingkungan kelas maupun sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar, M.A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.

Aulia, Shafira hakim. 2017. "Pengaruh Media *Videoscribe* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan Di Kelas VII SMPN 1 SIMPANG TIGA Kabupaten Aceh Besar". Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh. Dari (<https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/1127/>).

Azizah, Asih Nur. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMK Batik 2 Sukarta". Jurnal Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Dari (<https://eprints.ums.ac.id/68136/>).

Dellyardianzah. 2019. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi". Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP Untan Pontianak.

Dari (<https://www.neliti.com/id/publications/216683/penggunaan-media-pembelajaran-berbasis-video-scribe-untuk-meningkatkan-hasil-belajar>).

Fahmi, Zaidan. 2017. "Penggunaan Media Pembelajaran *Sparkol Videoscribe* Dalam Membangun Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X IS di SMA N 3 Kota Pekalongan Tahun Ajaran 2016/2017". Skripsi Jurusan Sosiologi Dan Antropologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2017.

Dari (<https://lib.unnes.ac.id/31980/>).

- Hasanudin, Cahyo, M.Pd. 2017. “*media pembelajaran: kajian teoritis dan kemanfaatan*”. Yogyakarta:deepublish.
- Jannah ,Miftachul. Dkk. 2019. “*Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK*”. Jurnal Program Studi Pendidikan Fisika FKIP Universitas Jember. Dari (<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140>).
- Kholidin. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA*”. Jurnal prodi pendidikan sejarah FKIP universitas sriwi jaya. Dari (<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/5319>).
- Listiani, Ika novia. 2017. “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Pokok Archaeobacteria Dan Eubacteria Untuk Siswa Kelas X SMA/MA*”. Skripsi Program Studi Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta 2017. Dari (<https://digilib.uinsuka.ac.id/view/subjects/pen=5Fbio.html>).
- Malawat, Insum. 2010. “*Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Blog Materi Menulis Puisi pada Siswa Kelas X IPS-A di MA AL-ANWAR Diwrek Jombang*”. Jurnal Pendidikan bahasa dan sastra indonesia, universitas negri papua 2019. Dari (<https://respository.um.ac.id/view/year/2017.html>).
- Mawarni, Sinta. 2018. “*Pengembangan media pembelajaran sparkol videoscribe untuk menulis teks deskripsi*”. Jurnal PBSI, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negri Surabaya. Dari (<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/bapala/article/view/27700>).
- Nurrohmah, Fitri dkk. 2018. “*Pengembangan media pembelajaran berbantuan prarkol videoscribe*”. Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA. Dari (<https://fdokumen.com/document/pengembangan-media-pembelajaran-matematika-fitripdf-penulis-menyelesaikan-pendidikan.html>).
- Rusmawati. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar*”. Jurnal Pendidikan teknologi dan kejuruan kekhususan pendidikan teknik informatika dan komputer. Dari (<https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/inspiratif-pendidikan/article/view/12412>).
- Setiyowati, Pipin. 2017. “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Video Scribe Sparkol Terhadap Hasil Belajar Smk Perwari Tulungagung Kelas X Tahun Ajaran 2017/2018*”. Jurnal STKIP PGRI tulungagung. Dari (<https://jurnal.stkipgritlungagung.ac.id/index.php/joeict/article/download/694/521>).

- Silfiani .2019. “Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Video Scribe Berbasis Embedded Test Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kls X SMAN 17 Bone Kabupaten Bone”. Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Uin Alauddin Makassar. Dari (<https://repository.uin-alauddin.ac.id/14988/>).
- Stefiany, Evy maya. 2015. “Respon Siswa Pada Pengembangan Media Pembelajaran Implementasi Pada Mata Pelajaran Tik Kelas VIII di SMP Negeri 4 Denpasar”. Jurnal Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja. Dari (<https://journal.trunojoyo.ac.id/edutic/article/view/1546>).
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Wijayanto dkk. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Materi Erupsi Gunung Berapi Pada Ekstrakurikuler Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Wedi. Pendidikan geografi”. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sukoharjo. Dari (<https://eprit.ums.ac.id/55602/>).