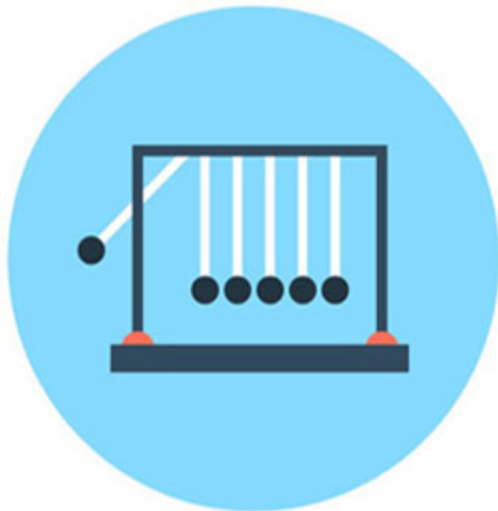


# Jurnal Cendekia

*Jurnal Pendidikan Matematika*

E-ISSN 2579-9258

P-ISSN 2614-3038



**Volume 7**

**Nomor 1**

**2023**

*Publikasi oleh*  
*Program Studi Pendidikan Matematika*  
*Fakultas Ilmu Pendidikan*  
*Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*  
*Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*



9 772579 925008



## Pengaruh Penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap Motivasi Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar

Firda Viryal Nafisah<sup>1✉</sup>, Puri Pramudiani<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka,  
Jl. Tanah Merdeka No 20, Jakarta Timur, Indonesia  
firdaviryal@gmail.com

### Abstract

The development of the era of globalization makes learning mandatory to unite the progress of information and communication. Currently, students are happier with something related to technology, one of which is learning with something new and interesting such as gadgets, videos, or pictures. In mathematics content, especially at low-grade levels, students think mathematics is an absurd topic, so in order to make it easier for students to understand absurd mathematical topics, creative mediators are needed. One of the media that can be used by educators in delivering material and the learning process takes place is the *Sparkol Videoscribe* media. Learning media is a facility to help the effectiveness of the teaching and learning process in order to support success. This study uses a quantitative approach, a quasi-experimental type with a Posttest Only Control Group Design. The number of samples taken was all third-grade students in East Jakarta elementary schools in the experimental and control classes. This study uses data described by the T-test. Based on the experimental results obtained information that the value of sig. ( 2-tailed) is  $0.001 < 0.05$  where  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. These results show that there is a significant or significant difference in the average learning motivation scores of the control class and the experimental class. This means that there is an effect of using *Sparkol Videoscribe* on the motivation to learn mathematics with fractions.

**Keywords:** *Sparkol Videoscribe*, Motivation to learn, Math

### Abstrak

Perkembangan era globalisasi menjadikan pembelajaran wajib menyatukan kemajuan informasi dan komunikasi. Saat ini, siswa lebih senang dengan sesuatu yang berhubungan dengan teknologi, salah satunya belajar dengan sesuatu yang baru dan menarik seperti *gadget*, video, ataupun gambar. Pada muatan matematika khususnya tingkatan kelas rendah siswa menganggap matematika ialah suatu topik absurd, maka agar mempermudah peserta didik dalam memahami topik matematika yang absurd dibutuhkannya mediator yang kreatif. Salah satu media yang dapat dipakai oleh pendidik dalam menyampaikan materi dan proses pembelajaran belangsung yakni media *Sparkol Videoscribe*. Media pembelajaran menjadi fasilitas untuk menolong keefektifan proses belajar mengajar agar dapat menunjang keberhasilan. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif, jenis *quasi eksperimen* dengan desain *Posttest Only Control Group*. Jumlah sampel yang diambil yakni seluruh peserta didik kelas III di sekolah dasar daerah Jakarta Timur kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan data yang diuraikan dengan Uji-t. Berdasarkan hasil eksperimen diperoleh informasi bahwa nilai sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hasil ini memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan atau nyata rata-rata skor motivasi belajar yang dimiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen. Artinya terdapat pengaruh penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar matematika materi pecahan.

**Kata kunci:** *Sparkol Videoscribe*, Motivasi Belajar, Matematika

Copyright (c) 2023 Firda Viryal Nafisah, Puri Pramudiani

✉ Corresponding author: Firda Viryal Nafisah

Email Address: firdaviryal@gmail.com (Jl. Tanah Merdeka No 20, Jakarta Timur, Indonesia)

Received 09 June 2022, Accepted 20 December 2022, Published 21 March 2023

DoI: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1483>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mendorong perkembangan pada semua sisi kehidupan, termasuk aspek pendidikan. Pembelajaran yang efisien dengan perkembangan era globalisasi wajib menyatukan kemajuan informasi dan komunikasi. Maka dalam pembelajaran mampu memanfaatkan *internet of things (IOT)* dan media pembelajaran berbasis teknologi (Lestari, 2018). Maka dari itu media menjadi fasilitas untuk menolong keefektifan proses belajar mengajar. Pada muatan

matematika khususnya tingkatan kelas rendah siswa menganggap matematika suatu topik absurd, maka tak heran peserta didik pasti memiliki kesulitan tersendiri terhadap muatan ini, terutama pada kelas III tentang pecahan sederhana. Topik absurd yang dimaksud melingkupi konsep, fakta, operasi, prinsip, dan relasi. dalam kurikulum telah dikemukakan bahwa pengendalian muatan matematika di sekolah bisa substansial serta mampu mewujudkan siswa siswi untuk mempraktikkan pengetahuan tentang matematika dalam aktivitas sehari-hari (Indriani, 2018) pernyataan sebelumnya merupakan tujuan dari pendidikan matematika itu sendiri.

Matematika memang tidak mudah dimengerti oleh sebagian separuh peserta didik terutama tingkatan SD/MI, maka agar mempermudah peserta didik dalam memahami topik matematika yang absurd dibutuhkannya mediator yang kreatif. Dengan menetapkan media pembelajaran dapat memajukan hasil pembelajaran yang optimal dan isi pembelajaran saat berlangsung, dan hal ini berlaku pada bidang matematika (Nurrita, 2018). Agar pendidikan tidak terbelakang dari perkembangan IPTEK maka perlunya adaptasi, terpenting yang berhubungan dengan faktor pengajaran di sekolah yakni media yang digunakan saat menyampaikan materi (Wahid Abdul, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan yakni *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* ialah aplikasi edukatif berupa video animasi yang dapat mengutarakan kapasitas dengan gabungan suara dan gambar untuk pendidik gunakan dalam menyampaikan materi di kelas (Rahma, 2021). Video berupa animasi ini dapat membangun suasana belajar yang umenarik, inovatif dan kreatif yang mampu dikelola dengan akademis sekolah agar membantu suasana kelas agar lebih aktif (B.White, 2015); media ini juga dikatakan signifikan dan bisa dipercaya untuk memajukan kegiatan didalam kelas seperti belajar, mengajar, berpikir, dan mengandeng dizaman canggih teknologi (Safar, 2016).

Adapun keunggulan *Sparkol Videoscribe* (Minarni, 2016) diantaranya: aplikasi ini bisa digunakan *online* maupun *offline*, *Videoscribe* mempunyai keistimewaan dan pesona yang besar karena dapat diaplikasikan siapapun tanpa terkecuali dan tidak sesorang yang pandai menggunakan teknologi media, *Videoscribe* membuat pendidik berinovasi sendiri pada setiap materi yang akan disampaikan, bisa dipakai tanpa menyulitkan pengguna dalam membuat pembelajaran mengkombinasikan gambar dan audio menjadi video animasi, media ini menjadikan pendidik untuk menyiapkan materi pembelajaran sesuai keinginan, dengan hanya memerlukan kreatifitas untuk membuat cerita alur dalam video pembelajaran yang akan dibuat, dan *Videoscribe* bisa mempermudah filosofi dengan durasi cukup lama menjadi sinoptik agar tersampaikan dengan jelas, dengan memberikan ikon – ikon yang dapat dimengerti *audience*. Tetapi tidak lupa, dalam menetapkan media pembelajaran wajib mengamati motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan prolehan tujuan pembelajaran bahwa perlunya mengembangkan motivasi belajar peserta didik sebagai kewajiban pendidik yang sangat berpengaruh, oleh sebab itu, pentingnya motivasi belajar untuk pencapaian hasil dari tujuan pembelajaran (Amna Emda, 2017). Adapun macam - macam motivasi adalah motivasi biologis, motivasi sosial, motivasi nilai dan niat, motivasi intrinsik dengan kata lain acuan yang muncul dengan sendirinya pada seseorang. Sedangkan, motivasi

ekstrinsik dalam artian yakni acuan yang akan timbul dari luar diri seseorang. Oleh karena itu, maka indikator dalam studi ini adalah motivasi ekstrinsik yang menaungi; terlihat adanya komplimen pada belajar, adanya keaktifanyang menyerap dalam belajar dan adanya golongan berlatih yang sehat, akibatnya menguatkan peserta didik peroleh ilmu melalui cara yang indah (Laka, 2020). Interpretasi dari motivasi ialah keinginan yang membawa dampak manusia dalam memenuhi suatu tingkah laku ntuk mencapai maksud tertentu.

Motivasi dikatakan bila antusiasme yang terletak dijiwa manusia itu sendiri, salah satu variabel yang sangat berpengaruh untuk berdampak dalam metode dan hasil pembelajaran yaitu motivasi karna dapat memupuk minta belajar peserta didik (Rasto, 2019). Adapun aspek-aspek yang dapat menurunkan motivasi belajar yakni ketiadaan harga diri, kegagalan, ketidaknyamanan jasmani, nasihat yang tidak dapat dipahami, materi yang tidak mudah ataupun mudah. Tetapi pendidik dapat membangkitkan motovasi belajar peserta didik kembali dengan cara mengajaknya aktif dalam kegiatan belajar. Seperti, dengan memberikan hadiah saat peserta didik berani untuk menjawab, memberikan sedikit pujian positif yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih semangat, memberikan ulangan harian agar peserta didik lebih gigih untuk belajar, ataupun dapat memberikan hukuman sebagai salah satu acuan dalam meningkatkan motivasi belajar (Marisa, 2019).

Pemakaian media dalam proses pembelajaran matematika merupakan salah satu strategi dalam penyampaian materi yang menyenangkan untuk peserta didik dan dapat menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi tidak hanya mengandalkan media cetak saja agar peserta didik tidak bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran matematika seperti yang kita ketahui pada dasarnya memiliki individualitas yang abstrak, konsep dan prinsipnya yang bertingkat. Maka, tidak heran jika banyak peserta didik yang merasa kesulitan dalam pembelajaran matematika (Wiryanto, 2020).

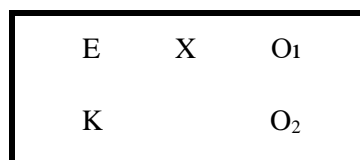
Berdasarkan pra penelitian atau pada saat PKL di SDS Nurul Yaqin, masih banyaknya permasalahan terkait pembelajaran matematika yang disebabkan oleh beberapa faktor. diantaranya, pengaruh ekonomi dalam keluarga, lingkungan masyarakat yang kurang mendukung, dan terlihat bahwa pendidik hanya menggunakan media cetak saja saat proses pembelajaran, hal tersebut menjadikan peserta didik bosan dan kurang bersemangat dalam belajar. Selain itu, faktor-faktor tersebut berdampak pada motivasi belajar yang nantinya akan mempengaruhi pada hasil belajar (Muhammad Maryam, 2016). Maka, berdasarkan uraian tersebut penggunaan *Sparkol Videoscribe* dalam muatan matematika menjadi perbaikan. Karenanya, peserta didik dapat lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran matematika tidak terkecuali materi pecahan. Dengan begitu, peneliti terdorong untuk melakukan eksperimen tentang pengaruh penggunaan sparkol videoscribe terhadap motivasi belajar matematika materi pecahan di kelas III SDS Nurul Yaqin Jakarta Timur.

## **METODE**

Metode riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis *quasi eksperimen* dengan jumlah

sampel yang diambil yakni seluruh peserta didik kelas III di SDS Nurul Yaqin Jakarta Timur (Barlian Eri, 2016), dimana keikutsertaan sampel tidak diolah secara acak melainkan menggunakan dua kelas yakni kelas III B berjumlah 18 siswi dan 12 siswa selaku kelas eksperimen yang nantinya akan dialokasikan perlakuan menetapkan media *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Sedangkan, kelas III A berjumlah 15 siswi dan 15 siswa sebagai kelas kontrol yang nantinya akan dialokasikan perlakuan pembelajaran normal dimana dalam pembelajaran tidak menggunakan media *Sparkol Videoscribe*.

dalam perancangan ini pengkaji meyeritakan penjenisan variable yakni penataran dengan *Sparkol Videoscribe* dan motivasi belajar pada muatan matematika. untuk desain penelitian memakai *Posttest Only Control Group Design* (Sugiyono, 2015:112), adapun desainnya sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian *Posttest Only Control Group Design*

Keterangan:

- E : Kelompok yang diberi perlakuan
- K : Kelompok yang tidak diberi perlakuan
- X : Perlakuan yang diberikan
- O<sub>1</sub> : Skor kuesioner pada kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> : Skor kuesioner pada kelas kontrol

Instrumen berupa kuesioner motivasi belajar pada muatan matematika materi pecahan diberikan melalui instrument dengan daftar pertanyaan menguntukan skala likert: sangat setuju (5), setuju (4), ragu-ragu (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1) yang sebelumnya telah melewati uji kelayakan atau validasi dahulu. Pengujian dilakukan oleh 1 dosen ahli materi matematika dan 1 dosen media. Kemudian, akumulasi data yang dipakai menurut eksperimen ini yakni mengalokasikan intrument angket untuk pengumpulan data terkait motivasi belajar.

Penelitian ini memakai metode pengumpulan data dengan mendistribusikan kuesioner untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh motivasi belajar pada muatan matematika kelas III dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* dan hanya dijawab dengan memilih satu jawaban yang paling tepat saja, penelitian ini dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022. Sebelum di alokasikan oleh peserta didik soal angket sebanyak 25 soal ini juga telah melewati uji validitas dan reabilitas dahulu (Nugroho, 2019), dengan membandingkan  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka hasil soal dikatakan valid. Sementara pada uji reliability dilangsungkan hanya sekali kemudian diperlihatkan ter-reabilitas jika  $\text{Alpha Cronbach} > r\text{-table}$  (Yusup, 2018). Adapun hasil reliabilitas instrumen terbilang tinggi seperti tabel dibawah.

Tabel 1. Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of items
.742	30

## HASIL DAN DISKUSI

Hasil dari penelitian pengaruh penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar peserta didik didapati adanya modifikasi yang relevan. Dari hasil hipotesis yang dilakukan menggunakan rumus uji rerata Uji-t berbantu software SPSS versi 25.

Tabel 2. Hasil Uji Group Statistics (Uji-t)

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar Matematika	Kelas A	30	67.8000	5.11522	.93391
	Kelas B	30	88.4000	2.44385	.44618

Pada bagan yang tertulis menentukan kuantitas data motivasi belajar matematika pada tiap-tiap kelompok 30 peserta yakni kelompok A dan kelompok B. Skor rata-rata motivasi belajar matematika atau mean tiap kelompok, yakni pada kelompok A bernilai 67,8 dalam arti lebih kecil dari kelompok B yakni 88,4. Oleh karena itu, sebagai uraian evidensi dikemukakan terletak selisih angka lazimnya motivasi belajar matematika antara kelompok B dan kelompok A.

Tabel 3. Hasil Uji Rerata (Uji-t)

Levene's Test for Equality of Variances      T-test for Equality of Means

	F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)
HBM Equal Variances Assumed	16.204	.001	19.903	-58	.001
Equal Variances not assumed			-19.903	41.583	.001

Hitungan keterangan ini menggambarkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hitungan memperlihatkan terdapat selisih yang substansial dengan artian konkret lazimnya nilai motivasi belajar yang dimiliki kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka terlihat pengaruh penggunaan *Sparkol Videoscribe* terhadap motivasi belajar matematika. Peneliti menetapkan media *Sparkol Videoscribe* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar peserta didik. Terlihat dari hasil di atas maka adanya pengaruh penggunaan media *Sparkol Videoscribe* yang terkonsolidasi atas kalimat dan coretan yang memperoleh penyampaian poin-poin wawasan menggunakan sistematis yang unik, jelas dan dapat memperoleh motivasi belajar siswa (Ismail, 2016)

Hal ini menguatkan sebab media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi yang dapat membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi menggunakan video animasi tangan bergerak bagi pendidik sedang menguraikan dan menerangkannya dipapan tulis (Aulia et al., 2021). Oleh karena itu, peneliti dapat menanggapi bahwa penggunaan *Sparkol Videoscribe* dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar pada muatan matematika, dipadankan tanpa



memakai media dalam pembelajaran. Searah dengan penulisan ini, beberapa kaidah dan ulasan terdahulu mengutarakan bahwa motivasi menyatakan pijakan dan nilai, dimana motivasi belajar menyerkatan maksud belajar yang bertautan dalam mencapai tujuan belajar. Motivasi belajar mengharapakan seseorang dapat membuktikan jika dia berhasil menangani tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas, karena tanpa adanya motivasi dalam proses belajar tidak akan mencapai tujuan dengan jangka panjang bahkan orang dewasa yang memiliki keahlian istimewa sekalipun (Arianti, 2018).

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *Sparkol Videoscribe* pada muatan matematika materi pecahan ini bertujuan agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan materi yang disampaikan cepat dipahami dan diserap oleh peserta didik. Selanjutnya, supaya para pendidik lebih mudah menyampaikan materi melalui video. Karena dengan menggunakan *Sparkol Videoscribe* peserta didik dapat berimajinasi lebih tinggi mereka dapat menulis sebuah teks dengan menyiapkan gambar-gambar, baik gambar bergerak atau tidak bergerak. Dengan penggunaan aplikasi ini peserta didik dan pendidik dapat menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi, berkreasi dalam membuat tulisannya dengan hanya mempersiapkan musik atau *dubbing* menggunakan suara sendiri agar tampilan tulisannya menjadi lebih menarik, menciptakan suasana kelas yang kondusif, dan dapat meningkatkan antusias dan semangat di dalam kelas terutama dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Dengan begitu, peserta didik akan lebih termotivasi dalam pembelajaran matematika.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penguraian data yang dilakukan oleh peneliti dalam rangka menjawab tujuan penulisan yang telah dipaparkan pada pendahuluan, maka berdasarkan analisis data tersebut menggambarkan bahwa nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  dimana  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. dalam artian, bahwa pada pelaksanaan pembelajaran matematika menggunakan *Sparkol Videoscribe* terdapat pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas III Sekolah Dasar. Hal ini dilihat dari indicator-indikator mengukur motivasi belajar, yakni adanya kegigihan anak dalam menuntut ilmu, giat ketika menemui sesuatu yang tidak mudah, intensitas dan ketertarikan atensi dalam menuntut ilmu, mandiri dalam belajar dan timbulnya semangat pada diri siswa dalam mengikuti pelajaran matematika.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang terkait dalam pelaksanaan penelitian ini. Terutama kepada Bapak/Ibu sekolah SDS Nurul Yaqin Jakarta Timur yang sudah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta Bapak/Ibu dosen yang membantu memberikan bimbingan dan nasehat dalam penulisan ini. Tidak lupa, penulis berterimakasih kepada orang tua dan teman-teman yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan ini.



## REFERENSI

- Amna Emda. (2017). *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran* (pp. 93–196). Lantanida Journal. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2838/2064>
- Arianti. (2018). *Peranan Guru dalam*. 117–134.
- Aulia, L., Refonita, S., Yuliana, D., & Jaya, F. (2021). *Pengaruh Media Sparkol Videoscribe Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Sistem Komputer Stkip Pgri*. 8(2), 161–171.
- B.White, K. J. &. (2015). *Remote Sensing Tertiary Education Meets High Intesity Interval Training*. Journal. Charles Darwin University Volume XL-7/W3, 2015. [https://www.researchgate.net/publication/277363745\\_Remote\\_sensing\\_tertiary\\_education\\_meet\\_s\\_high\\_intensity\\_interval\\_training](https://www.researchgate.net/publication/277363745_Remote_sensing_tertiary_education_meet_s_high_intensity_interval_training)
- Barlian Eri. (2016). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF & KUANTITATIF* (M. Prof. Dr.Eri Barlina (ed.)). Sukabina Press. <https://osf.io/preprints/inarxiv/aucjd/>
- Indriani. (2018). Penggunaan Blok Pecahan Pada Materi Pecahan Sekolah Dasar. *JIPMat*, 3(1), 11–16. <https://doi.org/10.26877/jipmat.v3i1.2418>
- Ismail. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Ikatan Kimia. *Portal Jurnal Ilmiah Universitas Tanjungpura (PJI-UNTAN)*, 2(November), 1–10.
- Laka, B. & K. (2020). *Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School* (Pp. 69–74). Jurnal Inovasi Penelitian. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/51/45>
- Lestari. (2018). *Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi* (pp. 94–100). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/download/459/319>
- Marisa. (2019). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Taushiah*, 9(2), 20–27. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/tsh/article/view/1786>
- Minarni. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video menggunakan Aplikasi Videoscribe untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar*. *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)*, Vol. 5. 1–3. <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/9/6>
- Muhammad Maryam. (2016). *Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran* (PP. 1–97). <https://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Nugroho. (2019). *Modifikasi Software Lisrel Dengan Membuat Teknik Analisis Konstruksi Validitas Instrumen Tes* (pp. 82–90). <https://doi.org/https://doi.org/10.33449/jpmr.v5i1.10641>
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Rahma, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*

(JPTN), 9(3), 1328–1334.

<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/36419/32383>

Rasto. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>

Safar, A. H. (2016). *Educating Nonlinearly and Visually in the digital Knowledge Age: A Dhelphi Study. Journal. Kuwait University. Asian Social Science Vol. 12, No. 4; 2016 ISSN 1911- 2017, E-ISSN 1911- 2025.*

[https://www.academia.edu/41255219/Educating\\_Nonlinearly\\_and\\_Visually\\_in\\_the\\_digital\\_Knowledge\\_Age\\_A\\_Delphi\\_Study](https://www.academia.edu/41255219/Educating_Nonlinearly_and_Visually_in_the_digital_Knowledge_Age_A_Delphi_Study)

Wahid Abdul. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan prestasi Belajar* (pp. 1–11). <https://jurnal.umpar.ac.id/index.php/istiqla/article/view/461>

Wiryanto. (2020). *Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. Vol 6, No, 1–8.* <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p125-132>

Yusup. (2018). *Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif.* 7(1), 17–23.  
<file:///C:/Users/del/Downloads/2100-5815-1-PB.pdf>