Pengembangan *Youtube* Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran Di SMA Menggunakan *Videocsrib*e

Siska Indiarti[1] dan I Nyoman Arcana[2]
[1,2] Pendidikan Matematika, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
[1]Email: siska.indi09@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan *youtube* pembelajaran materi pokok kedudukan garis terhadap lingkaran menggunakan *videoscribe* dan mengetahui kelayakannya. Penelitian ini merupakan *R&D* dengan model *ADDIE* yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Penelitian dilaksanakan di Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa dan diuji cobakan di SMA Negeri 1 Piyungan dengan 22 orang peserta didik kelas XI IPA. Instrumen yang digunakan yaitu angket ahli media dan materi, angket peserta didik, serta tes hasil belajar. Produk yang dihasilkan berupa *Youtube* Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran Menggunakan *Videoscribe* yang di *upload* di channel *youtube* "Taman Belajar". Berdasarkan penilaian validator dan angket respon peserta didik, *Youtube* Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran Menggunakan *Videoscribe* dikategorikan valid dan baik. Persentase kelulusan hasil tes belajar sebesar 72.72% serta memiliki korelasi yang positif antara hasil tes belajar dengan angket respon peserta didik..

Kata Kunci: *Youtube* pembelajaran, *Videoscribe*, Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran.

ABSTRACT

This study aims to find out how to develop youtube learning of subject matter learning about the position of the line to the circle using videoscribe and knowing its feasibility. This research is an R & D with the ADDIE model namely analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The research was conducted in the Mathematics Education Faculty of Teacher Training and Education, Sarjanawiyata Tamansiswa University and tested in Piyungan 1 Public High School with 22 students of class XI Science. The instruments used were expert media and material questionnaires, student questionnaires, and learning outcomes tests. The products produced are Youtube Learning about Line Position to Circles Using Videoscribe uploaded on the youtube channel "Taman Belajar". Based on the evaluation of the validator and questionnaire responses of students, f Youtube Learning about the Position of Line to the Circles Using Videoscribe is categorized as valid and good. The percentage of graduation from the learning test results is 72.72% and has a positive correlation between the results of the learning test and the questionnaire response of students.

Keyword: Youtube Learning, Videoscribe, line position to circle.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat pada abad ke 21 ini. Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini sejalan dengan banyaknya pengguna media sosial dikalangan masyarakat. Salah satu yang banyak digunakan oleh masyarakat yaitu *youtub*e. *Youtube* adalah video *online* dan yang utama dari kegunaan situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat, dan berbagi video yang asli ke dan dari segala penjuru dunia melalui suatu *web* (Budiargo, 2015). *Youtube* merupakan situs video *sharing* yang berfungsi sebagai sarana untuk berbagi video secara *online* (Sianipar, 2013). Sehingga *youtube* merupakan situs media sosial yang berfungsi sebagai sarana untuk mengunggah, menonton dan berbagi video secara *online* yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat.

Salah satu yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah *software videoscribe.Videoscribe* merupakan salah satu *tool* atau alat yang sangat efektif digunakan untuk menjelaskan konsep-konsep rumit menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Chun, 2013). *Sparkol videoscribe* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk menyajikan materi dalam proses pembelajaran, aplikasi ini merupakan salah satu *software* untuk membuat video animasi atau presentasi menarik, aplikasi ini mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan *desain* yang menarik sehingga peserta didik menikmati proses pembelajaran (Edison, 2017).

Aplikasi *videoscribe* adalah aplikasi yang memungkinkan penggunanya menghasilkan sebuah video animasi dengan teknik memasukan gambar-gambar menarik baik itu meng-*import* dari komputer atau *hard Drive* sendiri ataupun menggunakan *image-image* pada *library* yang telah disediakan oleh aplikasi ini (Minarni, 2016). Sparkol *videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur yang disediakan oleh *software* ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan (Wulandari, 2016). Pendapat yang lain dikemukakan oleh Rahmawati (2016) bahwa *videoscribe* merupakan sebuah *software* yang digunakan guru dan peserta didik membuat animasi berbentuk papan tulis untuk meningkatkan minat dan retensi dalam pembelajaran. Salah satu kelebihan *videoscribe* menurut Shafira Aulia Hakim (2017) adalah dapat memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik serta pesan yang disampaikan cepat dan lebih mudah diingat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas XI IPA SMA Negeri 1 Piyungan pada materi persamaan lingkaran khususnya pada sub materi kedudukan garis terhadap lingkaran kebanyakan peserta didik mengalamai kesulitan yang disebabkan banyaknya rumus sehingga membuat peserta didik menjadi bingung dan kurang tertarik untuk mempelajarinya. *Software videoscrib*e memiliki keunikan tersendiri yang dapat menggabungkan animasi bergerak, gambar, musik dan suara hal ini akan membantu dan membuat peserta didik lebih tertarik sehingga akan memudahkan dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat dijadikan sarana belajar adalah *youtube* pembelajaran dengan *videoscribe* yang sifatnya praktis dan dapat diakses kapanpun serta dimanapun baik secara *online* maupun *offline (setelah diunduh dari youtube)*.

Namun pada kenyataannya berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Piyungan bahwa pemakaian media pembelajaran yang berbasis video pengembangan *youtube* yang menggunakan *videoscribe* pada materi pokok kedudukan garis terhadap lingkaran belum ada. Hal ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian sebelumnya diperoleh bahwa penggunaan *videoscribe* dalam pembelajaran layak digunakan (Yesinta Lusiana Feronita, 2018). Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui bagaimana mengembangkan *youtube* pembelajaran materi pokok kedudukan garis terhadap lingkaran menggunakan *videoscribe* dan (2) mengetahui kelayakan *youtube* pembelajaran materi pokok kedudukan garis terhadap lingkaran menggunakan *videoscribe*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (*R&D*).. Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan *youtube* pembelajaran menggunakan *Videoscribe*, produk ini akan dikembangkan menjadi suatu video pembelajaran matematika pada materi pokok kedudukan garis terhadap lingkaran. Desain penelitian ini menggunakan *one-shot case study* (Sugiyono, 2017). Model pengembangan yang menjadi acuan dalam penelitian ini adalah model *ADDIE*. Model *ADDIE* yang terdiri dari *analysis, desain, development, implementation, dan evaluation. Analysis* (analisis). Tempat pengembangan produk *youtube* pembelajaran ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, sedangkan tempat uji coba dilaksanakan di SMA Negeri 1 Piyungan. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2018 /

2019. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Piyungan. *Youtube* pembelajaran ini akan di uji cobakan kedalam skala kecil yang berjumlah 5 orang peserta didik dan kemudian di uji cobakan kedalam skala besar yang berjumlah 22 orang peserta didik.

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu angket validasi untuk media dan materi (*youtube* pembelajaran). Validasi produk dilakukan untuk menilai kelayakan *youtube* pembelajaran yang dikembangkan baik dari segi materi, tampilan, maupun kelayakan. Untuk itu perlu dilakukan validasi ahli (materi dan media). Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap produk *youtube* pembelajaran yang dikembangkan. Serta Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan akhir peserta didik setelah menggunakan *youtube* pembelajaran. Tes hasil belajar terdiri dari 3 soal tes uraian. Selanjutnya, dari hasil tes ini dapat dikorelasikan dengan skor angket respon peserta didik sebagai pendukung kelayakan *youtube* pembelajaran.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: analisis data kualitatif, dan analisis data kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan masukan dari dosen validasi. Data tersebut dianalisis secara desktriptif kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian hasil pengembangan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan produk), *development* (pengembangan produk), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) sebagai berikut :

Pembahasan Hasil *Analysis* (Analisis)

Pada pembahasan hasil analisis sesuai dengan beberapa hal yang dijadikan dasar pengembangan *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA negeri 1 Piyungan Kabupaten bantul peneliti menjumpai bahwa sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah cukup memadai tetapi belum digunakan secara maksimal. Hal ini ditandai dengan ketersedian *infocus*, layar *LCD* serta *Wifi* disetiap kelas. Padahal guru matematika di SMA Negeri 1 Piyungan rata-rata bisa mengoperasikan komputer atau laptop. Hal tersebut memungkinkan pemanfaatan sarana dan prasarana tersebut lebih maksimal sebagai alat penunjang pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Hal ini juga didukung dengan perkembangan zaman dimana peserta didik sangat akrab dengan media sosial. Salah satunya adalah *youtube.* Dengan menggunakan *youtube* pembelajaran ini peserta didik akan lebih tertarik dalam pembelajaran. Selanjutnya materi pokok kedudukan garis terhadap lingkaran merupakan salah satu materi yang membutuhkan kemampuan menggambar lingkaran dalam menjelaskan ke peserta didik. Hal ini dapat diatasi dengan penggunaan *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* sebagai alat bantu. Karena dengan *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* ini menggambar lingkaran menjadi mudah dan sesuai dengan gambar aslinya.

Pembahasan Hasil *Design* (Perancangan Produk)

Pada pembahasan hasil perancangan produk *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* dimulai dari menyiapkan kebutuhan seperti *software, hardware* dan aplikasi *online* yang dibutuhkan. *Software* yang digunakan terdiri dari *videoscribe,* VSDC *(VideoSoftDev), intro templates* dan *Microsoft Power Point 2010*. *Hardware* yang digunakan terdiri dari laptop, *mouse, speaker, handphone* dan *headset,* dan aplikasi *online* yang digunakan terdiri dari *youtube*, dan *flixpress.*

Setelah itu *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscrib*e di rancangan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu sesuai dengan kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, garis besar isi *youtube* pembelajaran, naskah *youtube* pembelajaran dan selanjutnya pembuatan *channel youtube*. Naskah terdiri dari keterangan ilustrasi lingkaran, keterangan audio dan narasi gambaran naskah *youtube* pembelajaran. *Channel youtube* yang dibuat dengan nama *channel* "Taman Belajar".

Pembahasan Hasil *Development* (Pengembangan Produk)

Pada pembahasan hasil pengembangan produk *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe,* produk *youtube* pembelajaran yang sudah dirancang divalidasi oleh ahli media serta ahli materi yang terdiri dari dosen dan guru matematika hal ini untuk mendapatkan kepastian bahwa *youtube* pembelajaran ini layak digunakan dalam pembelajaran. Proses produksi *youtube* pembelajaran kedudukan garis terhadap lingkaran menggunakan *videoscribe* terdiri dari tiga tahapan yaitu *pra* produksi, produksi dan *pasca* produksi.

Pengembangan *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* dikemas dengan konten yang sangat menarik sehingga peserta didik tertarik dalam pembelajaran. Dimulai dengan pembuatan intro yang menggunakan *flixpress,* penyampaian materi dengan komposisi pengemasan warna, *dubbing* (pengisi suara), gambar (animasi), dan gerak dalam *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* mampu menarik perhatian peserta didik

untuk memperhatikan pembelajaran. Berbagai lagu digunakan untuk menjadi *backsound* untuk mendukung *youtube* pembelajaran ini.

Proses pembuatan produk ini terdiri dari tahap penyusunan materi, pengumpulan bahan-bahan pengembangan produk, penyusunan narasi video, pembuatan video, proses *dubbing* (pengisi suara) dan desain video akhir. Dalam penyusunan materi juga melibatkan perumusan kompetensi dasar dan indokator pencapaian kompetensi. Materi yang disajikan terdiri dari apersepsi, materi utama, contoh soal dan penyelesaian serta latihan soal.

Tahap selanjutnya pengumpulan bahan-bahan untuk pengembangan produk. Bahan-bahan yang digunakan seperti *Software* yang terdiri dari *videoscribe,* VSDC *(VideoSoftDev), intro templates* dan *Microsoft Power Point 2010*. *Hardware* yang digunakan terdiri dari laptop, *mouse, speaker, handphone* dan *headset,* dan aplikasi *online* yang digunakan terdiri dari *youtube*, dan *flixpress.* Setelah bahan terkumpul dan materi sudah ada maka tahap selanjutnya yaitu penyusunan narasi video. Tahap selanjutnya pembuatan video per bagian menggunakan *videoscribe.* Cara menggunakan *videoscribe* yaitu meng-*import* semua bahan-bahan yang digunakan untuk materi seperti animasi, rumus, dan lain-lain. Setelah hasil video dari v*ideoscribe* selesai tahap selanjutnya yaitu memasukan *dubbing* (pengisi suara) kedalam bagian-bagian video menggunakan VSDC. Selanjutnya penggabungan video yang telah di masukkan *dubbing* (pengisi suara), memasukan intro yang telah dibuat, memasukan *closing* video, memasukan musik pengiring, dan tulisan-tulisan yang mendukung video. Setelah semua *editing* selesai maka video di *export* dengan format AVI. Berikut ini gambaran sebagian dari hasil jadi produk *youtube* pembelajaran.

Gambar 1. Intro Pembuka *Youtube* pembelajaran

Pada gambar 1 ditampilkan intro atau *opening* dari *youtube* pembelajaran kedudukan garis terhadap lingkaran. Intro dibuat dengan menggunakan aplikasi *online* yaitu *Flixpress.* Intro berisi logo Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Gambar 2. Apersepsi

Pada gambar 2 ditampilkan apersepsi dari *youtube* pembelajaran untuk mengetahui apa itu kedudukan garis terhadap lingkaran dan mengingat kembali materi apa saja yang digunakan dalam menyelesaikan soal kedudukan garis terhadap lingkaran yaitu materi persamaan kuadrat dan diskriminan.

Gambar 3. Materi mengenai kedudukan garis terhadap lingkaran

Pada gambar 3 ditampilkan Materi mengenai kedudukan garis terhadap lingkaran dengan persamaan $y = mx + k$ dan lingkaran $L \equiv x^2 + y^2 + Ax + By + C = 0$. Kedudukan garis terhadap lingkaran merupakan posisi garis terhadap lingkaran jika $D > 0$ maka garis memotong lingkaran di dua titik, $D = 0$ maka garis menyinggung lingkaran, dan $D < 0$ maka garis tidak memotong maupun menyinggung lingkaran.

Gambar 4. Latihan soal-soal

Pada gambar 4 ditampilkan latihan soal-soal kedudukan garis terhadap lingkaran untuk memperdalam dan memahami materi sehingga peserta didik lebih mampu menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan kedudukan garis terhadap lingkaran.

Setelah video selesai dibuat kemudian video divalidasi oleh ahli media dan materi.Berdasarkan validasi dari ahli media serta ahli materi yang dilakukan oleh dosen dan guru matematika, *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* memberikan nilai rerata sebesar 4.441 . Hal ini menunjukan bahwa semua aspek termasuk dalam kategori sangat valid (berdasarkan tabel 1) .

Tabel 1 Kriteria dan Batas Nilai

Kriteria	Batas Nilai
Sangat Valid (SV)	$\bar{X} > 4.2$
Valid (V)	$3.4 < \bar{X} \leq 4.2$
Kurang Valid (KV)	$2.5 < \bar{X} \leq 3.4$
Tidak Valid (TV)	$1.8 < \bar{X} \leq 2.5$
Sangat Tidak Valid (STV)	$\bar{X} < 1.8$

Pembahasan Hasil *Implementation* (Implementasi)

Pada pembahasan hasil implementasi produk *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe.* Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Piyungan, produk *youtube* pembelajaran telah diuji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan utama. Uji coba lapangan terbatas dengan 5 orang peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Piyungan. Peserta didik diberikan angket untuk diisi dan memberikan saran serta komentar. Hasil angket tersebut berisi saran dan komentar peserta didik terhadap *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* ini. Uji coba lapangan utama dengan 22 orang peserta didik kelas XI IPA SMA Negeri 1 Piyungan. Peserta didik diberikan angket untuk diisi. Kemudian hasil dari angket respon peserta didik di hitung dan memperoleh nilai rerata 3.51 . Hal ini menunjukan bahwa semua aspek termasuk dalam kategori baik (berdasarkan tabel 2)

Tabel 2. Kriteria dan Batas Nilai

Kriteria	Batas Nilai
Sangat Baik (SB)	$\bar{X} > 4.2$
Baik (B)	$3.4 < \bar{X} \leq 4.2$
Kurang Baik (KB)	$2.5 < \bar{X} \leq 3.4$
Tidak Baik (TB)	$1.8 < \bar{X} \leq 2.5$
Sangat Tidak Baik (STB)	$\bar{X} \leq 1.8$

Pembahasan Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Pada pembahasan hasil evaluasi produk *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe.* Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Piyungan produk *youtube* pembelajaran yang telah diuji cobakan kemudian peserta didik diberikan tes hasil belajar untuk mendukung kelayakan *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* ini. Hasil dari tes hasil belajar terhadap peserta didik memperoleh presentase kelulusan peserta didik sebesar 72.72%. Hal ini terletak pada klasifikasi baik.

Berdasarkan Interprestasi hasil korelasi menggunakan SPSS adanya hubungan yang signifikan antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar peserta didik. Sehingga adanya korelasi atau hubungan yang searah. Maka berdasarkan dari hasil validasi oleh ahli media serta materi, hasil angket respon peserta didik dan hasil tes belajar menyatakan bahwa *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* ini layak digunakan dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah mencapai tujuannya yaitu: Penelitian ini telah mengembangakan produk *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* yang diberi judul "*Youtube* Pembelajaran Kedudukan Garis Terhadap Lingkaran di SMA Menggunakan *Videoscribe*". *Youtube* pembelajaran ini disajikan dalam bentuk video yang berdurasi 18 menit 40 detik yang diunggah ke situs media sosial yaitu *youtube.* kompenen dari *youtube* pembelajaran ini meliputi: video, *dubbing* (pengisi suara), teks tulisan, musik pengiring, dan gambar animasi. Dari hasil validasi oleh dosen pendidikan matematika universitas sarjanawiyata tamansisiwa dan guru matematika SMA Negeri 1 Piyungan menunjukan bahwa *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* yang telah dibuat dalam kategori sangat valid dan layak untuk digunakan dengan perolehan skor rerata 4.441 untuk keseluruhan aspek. Kelayakan *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* didukung dengan perolehan hasil respon angket peserta didik yang telah di uji coba lapangan utama termasuk dalam kategori baik dengan perolehan skor rerata peserta didik yaitu 3.51 untuk keseluruhan aspek. Berdasarkan tes hasil belajar kepada peserta didik diperoleh hasil kelulusan sebesar 72.72% dan ini termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan Interprestasi hasil korelasi menggunakan SPSS diperoleh koefisien korelasi sebesar 0.473 dengan signifikasi sebesar 0.026. Karena signifikansi < 0.05, maka ada hubungan yang signifikan antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar peserta didik. Hubungan antara angket respon peserta didik dengan tes hasil belajar

dikategorikan pada hubungan sedang. Berdasarkan tabel 4.18 arah hubungan koefisien korelasi $r > 0$, maka Ada korelasi atau hubungan yang searah. Sehingga *youtube* pembelajaran menggunakan *videoscribe* layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Budiargo, Dian. 2015. *Berkomunikasi Ala Net Generation*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo.

Chun, Yi Min . 2013. *Newsletter: Offline Of Integral Medical Education* (5^{th}Ed). University Of Toronto, Faculty Of Medicine.

Edison, E. 2017. "Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Matematika SD/MI Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Di IAI Muhammadiyah Bima". *Jurnal Basicedu,* 1(2), 59-65.

Feronita, Yesinta Lusiana. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pokok Bahasan Nilai Mutlak Kelas X SMA". (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.

Hakim, S. A. 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". (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Banda Aceh).

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 Nomor 1, Hlm 2.

Rahmawati, F., Soegimin, W. W., dan Kardi, S. 2016. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan *Videoscribe* Pada Materi Kalor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Kedungwaru". *Jpps (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains). 5*(2), 1039-1047.

Sianipar, Aritas Puica. 2013. "Pemafaatan Youtube Di Kalangan Mahasiswa". *Jurnal Fisip Usu Medan,* Flow, Vol 2 No 2, Hlm. 2.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung Alfabeta.

Wulandari, D. A. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Cahaya Kelas VIII Di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/ 2016". (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.