

EFFECTIVENESS OF VIDEOSCRIBE BASED HISTORY LEARNING VIDEO MEDIA IN IMPROVING LEARNING MOTIVATION OF GRADE X STUDENTS OF SMA N 15 PEKANBARU

Efektivitas Media Video Pembelajaran Sejarah Berbasis *Videoscribe* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA N 15 Pekanbaru

Ghefira Aura Salsadinna ^{1a(*)}Isjoni^{2b} Yanuar Al Fiqri^{3c}

¹²³Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kampus Bina Widya Km. 12,5 Simpang Baru, Riau, Indonesia

^aghefira.aura4600@student.unri.ac.id

^bisjoni@lecture.unri.ac.id

^cyanuar.al@lecture.unri.ac.id

(*) Coresponding Author
Ghefira Aura Salsadinna

How to Cite: Ghefira Aura Salsadinna, Isjoni, Yanuar Al Fiqri. (2026). Effectiveness Of Videoscribe Based History Learning Video Media In Improving Learning Motivation Of Grade X Students Of SMAN 15 Pekanbaru. doi: 10.36526/js.v3i2.

Abstract

Received : 05-08-2025

Revised : 14-09-2025

Accepted : 09-10-2025

Keywords:

Effectiveness,
Learning Media,
Videoscribe,
Learning Motivation,
History

This study aims to test the effectiveness of using Videoscribe-based history learning video media in increasing the learning motivation of class X students of SMA N 15 Pekanbaru. The background of this study is the problem of student learning motivation in history learning which is still low, where teachers tend to use conventional methods without varied media, causing boredom. Videoscribe was chosen as an innovative media because of its ability to present dynamic, interactive, and interesting visual animations, which are expected to overcome boredom and improve understanding. The research method used is quantitative with a pre-experimental design (One Group Pretest-Posttest Design) on a sample of 30 students of class X.E SMA N 15 Pekanbaru who were selected by purposive sampling. Data were collected through a learning motivation questionnaire before and after treatment, as well as observation and documentation. The results of the validity test showed that 30 questionnaire statement items were valid, and the Cronbach Alpha reliability test of 0.916 indicated that the instrument was highly reliable. Data analysis used the Shapiro-Wilk normality test and Levene's Test homogeneity test, which showed that the data were normally distributed and homogeneous. Hypothesis testing using a paired sample t-test showed a significance value (2-tailed) of 0.000 (<0.05), which means there was a significant increase in student learning motivation after using Videoscribe media. The average learning motivation increased from 24.03 (before) to 54.20 (after), with an increase of approximately 30.1667 or 44.34%. The conclusion of this study is that video media for learning history Videoscribe based learning is very effective in increasing motivation learning of class X students of SMA N 15 Pekanbaru.

PENDAHULUAN

Manusia dengan peradabannya telah lama berada di muka bumi begitu juga halnya dengan pendidikan yang menjadi cara bagi manusia dalam menciptakan peradaban tersebut. Dunia pendidikan pada saat itu mampu melahirkan tokoh-tokoh besar yang namanya dikenang hingga saat ini yaitu seperti: Aristoteles, Plato, dan Socrates (Hamalik, 2007). Adapun tokoh-tokoh tersebut tidak hanya dikenang begitu saja, melainkan bisa dikenang melalui karya yaitu berupa ajaran-ajarannya. Aristoteles misalnya, filsuf Yunani yang sangat berpengaruh dan memiliki pandangan mendalam

tentang pendidikan. Menurutnya, pendidikan bukan hanya tentang menumpuk pengetahuan, tetapi juga tentang membentuk karakter yang utuh.

Indonesia juga melahirkan tokoh besar dalam pendidikan. Salah satu tokoh pendidikan yang pernah dimiliki oleh bangsa Indonesia ialah Ki Hajar Dewantara. Konsep pendidikan yang diajarkan adalah dengan menggali nilai kultural yang berkembang di Indonesia. Ki Hajar Dewantara terkenal dengan taman siswa sehingga hingga saat ini ia terkenal dengan sebutan Bapak Pendidikan Indonesia serta hari lahirnya dijadikan sebagai hari pendidikan nasional (Floriberta Aning, 2009).

Indonesia sebagai negara yang memiliki potensi sumber daya manusia yang bagus dan memiliki modal dasar bagi pembangunan bangsa yang memerlukan pendidikan dan pembelajaran yang terpadu dan terarah sehingga mampu menggali dan mengembangkan potensi tersebut (Hamzah B Uno, 2009). Potensi yang dimiliki Indonesia saat ini bisa dikembangkan melalui pendidikan yang baik, yakni bagaimana cara pendidik mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan, baik materi, sumber ajar, serta sarana dan prasarana yang termasuk di dalamnya media pembelajaran yang efektif agar tercapainya mutu pendidikan yang baik.

Pada era modern ini, media pembelajaran sangat memicu suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Media pembelajaran yang disediakan juga harus sesuai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) karena pada dasarnya generasi sekarang adalah generasi yang tidak lepas dari perkembangan teknologi (Annisa, 2023). Media pembelajaran sebagai perantara menyampaikan materi ajar. Penggunaan media pembelajaran pada saat mengajar sangat membantu guru untuk meningkatkan kemampuan dan semangat siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang digunakan pada saat proses pembelajaran sangat bermacam ragam sesuai dengan materi ajar yang akan disampaikan. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan dapat lebih mudah mengerti, selain itu juga media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang dipelajari (Herlin, dkk 2020).

Menurut Afifah (2019) pemerintah Indonesia melalui kementerian pendidikan menerapkan bahwasanya mata pelajaran sejarah termasuk dalam mata pelajaran penting terkhususnya bagi pendidikan tingkat menengah atas (SMA). Dalam hal ini ternyata materi sejarah juga sangat berdampak pada tingkat kejenuhan siswa dalam menerima materi. Untuk meningkatkan daya tarik dalam proses pembelajaran dibutuhkan media yang dapat menjadikan suasana belajar mengajar sangat menyenangkan. Media memiliki peranan penting karena dapat menjadikan keadaan dalam proses pembelajaran yang jenuh menjadi tidak jenuh. Dalam hal ini sejalan dengan pendapat menurut Darmansyah, dkk (2023) yaitu salah satu cara untuk menghilangkan anggapan bahwa pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan adalah dengan mengurangi penyampaian materi ajar dengan metode konvensional seperti ceramah dan menggantinya dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pemilihan media pembelajaran berbentuk software yang sering digunakan dalam proses pembelajaran membuktikan bahwa media berbentuk software sangat mempermudah di dalam proses pembelajaran sehingga bermanfaat bagi para peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan (Ahmad, 2021). Dengan kemajuan zaman dan teknologi yang disertai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, memberikan kesempatan kepada guru untuk dapat berinovasi dalam peningkatan cara penyampaian materi di dalam kelas dengan cara menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Agar media pembelajaran yang dipilih tepat, ada beberapa faktor yang meliputi: objektivitas, keefektifan, dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran berdasarkan dengan kebutuhan nyata yang telah direncanakan, khususnya yang sesuai dengan tujuan yang dirumuskan pada bahan ajar yang hendak disampaikan. Pemilihan media ini juga harus sesuai dengan kriteria siswa sehingga akan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Hasil pra riset bahwa proses pembelajaran di SMA N 15 Pekanbaru ini masih ditemukan permasalahan pada motivasi peserta didik terkhusus dalam pembelajaran sejarah yang dimana guru masih menjelaskan materi tanpa media dan presentasi kelompok sehingga membuat siswa lebih cepat untuk merasa jenuh dalam pembelajaran sejarah. Media yang digunakan hanya berupa buku cetak dan lks. Pada kasus ini peserta didik perlu adanya variasi dalam media pembelajaran agar pembelajaran sejarah lebih menyenangkan dan menarik, untuk itu maka peneliti menggunakan media pembelajaran videoscribe untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan penggunaan media yang tepat, pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media pembelajaran juga dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media yang bervariasi dapat mengurangi kejenuhan, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong siswa untuk belajar secara mandiri. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Memilih menggunakan buku atau LKS dalam pembelajaran karena lebih mudah diakses oleh semua siswa, mengurangi distraksi, membantu meningkatkan keterampilan menulis, serta lebih sehat bagi mata. Selain itu, buku dan LKS juga mendukung kemandirian belajar, memiliki struktur yang jelas, dan dapat digunakan kapan saja tanpa bergantung pada teknologi atau koneksi internet.

Penggunaan media pembelajaran VideoScribe dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Dengan animasi visual yang dinamis, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang diajarkan, terutama untuk materi yang bersifat abstrak atau kompleks. Selain itu, tampilan yang kreatif dan penyampaian informasi secara bertahap melalui gambar bergerak dapat membuat siswa lebih fokus dan terlibat dalam pembelajaran. VideoScribe juga membantu mengurangi kejenuhan dalam belajar, karena penyajian yang berbeda dari metode konvensional seperti teks atau ceramah. Dengan demikian, penggunaan VideoScribe dapat menjadi strategi efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran videoscribe ini berupa video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar animasi dan tulisan yang disusun menjadi sebuah video yang utuh. Karakteristik dari videoscribe ini mampu menyajikan sebuah konten yang memadukan gambar, teks, suara (audio, dan desain yang menarik, dengan harapan agar peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran. Fitur-fitur yang dimiliki oleh videoscribe ini sangatlah beragam, yang membuat software ini dapat menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diinginkan. Selain dapat menggunakan desain yang terdapat pada software tersebut, pengguna juga dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar sesuai dengan kebutuhan. Kemudian di import ke dalam software tersebut. Di dalam software ini juga para pengguna dapat memasukkan *dubbing* atau suara yang sesuai dengan kebutuhan (Annisa,2023). Selain menggunakan desain yang sudah disediakan di dalam software, pengguna juga dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan. Pembuatan videoscribe ini juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak bergantung pada layanan internet, hal ini akan dapat memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran videoscribe ini.

Pembahasan pada mata pelajaran sejarah ini mengenai Kerjaan-Kerajaan Islam di Indonesiadengan menggunakan alur cerita yang sangat menarik dimulai dari masa berdiri, masa kejayaan, hingga masa kemunduran. Para peserta didik akan menonton video animasi pada materi tersebut sehingga peneliti akan melihat seberapa efektif kah media pembelajaran videoscribe ini dalam meningkatkan motivasi belajar siswadi dalam kelas. Dengan adanya media dapat di digunakan sebagai alat bantu yang dapat memotivasi para peserta didik untuk mengikuti pembelajaran sejarah.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif pre-eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest. Sampel sebanyak 30 siswa kelas X.E dipilih secara *purposive sampling*. Data dikumpulkan melalui angket motivasi belajar yang terdiri dari 15 pernyataan (skala Likert 1–4), berdasarkan indikator motivasi menurut Uno (2013) dan Rohmah (2012). Instrumen diuji validitas dan reliabilitas. Prosedur analisis mencakup uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas, dan uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS dengan $\alpha = 0,05$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 6 Mei – 21 Mei 2025 di SMA N 15 Pekanbaru, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif nya penggunaan media video pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas X. Instrumen penelitian berisi 30 pernyataan melalui uji validitas dengan jumlah 41 responden dengan menggunakan rumus korelasi product moment dan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus cronbach alpha.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif

Statistik	Menggunakan Powerpoint	Menggunakan Videoscribe
N	30	30
Rata-rata	36,07	46,83
Skor Maksimum	45	57
Skor Minimum	26	38
Standar Dev.	4,82	4,67

Dari tabel di atas terlihat peningkatan skor rata-rata motivasi belajar sebesar 10,76 setelah pembelajaran menggunakan media video pembelajaran berbasis *videoscribe*. Pengujian analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Sebelum dilakukannya uji hipotesis, maka diperlukannya uji persyaratan analisis. Uji persyaratan pada penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah sebaran data pada kelompok sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak dan uji homogenitas ini tujuannya untuk memperkuat atau membuktikan secara statistic kesetaraan pada kondisi awal kelompok.

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan rumus shapiro-wilk, Hasil uji normalitas angket motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran powerpoint dan menggunakan media pembelajaran video berbasis *videoscribe* dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig. (Shapiro-wilk)
Menggunakan Powerpoint	0,283
Menggunakan Videoscribe	0,572

Berdasarkan hasil tabel diatas, pada angket menggunakan media pembelajaran powerpoint diperoleh nilai Asymp sig.2 tailed Shapiro Wilk sebesar $0,283 > 0,05$ dan pada data angket menggunakan media pembelajaran *videoscribe* diperoleh nilai Asymp Sig.2 tailed sebesar $0,572 > 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan pada data angket menggunakan media pembelajaran powerpoint dan angket menggunakan media pembelajaran *videoscribe* berdistribusi **normal**.

Uji homogenitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah varian antar kelompok yang dibandingkan dalam uji komperatif identic atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Levene's Test Sig.	Keterangan
0,121	Homogen ($p > 0,05$)

Berdasarkan hasil tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari *test of homogeneity of variance* dengan SPSS 25 memperoleh nilai sig 0,121. Hal ini menunjukkan bahwa $0,121 > 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Sehingga bersifat **homogen**.

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji paired sample t test dengan bantuan SPSS. Uji t ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan rerata hasil data angket motivasi belajar siswa dengan menggunakan powerpoint dan sesudah menggunakan media video pembelajaran sejarah berbasis *Videoscribe*. Pedoman pengambilan keputusan dalam uji paired sample t test ini dilihat berdasarkan nilai t hitung atau nilai probabilitas sig.2-tailed apabila nilai t hitung berada pada penerimaan H_o nilai probabilitas atau sig.(2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil data angket menggunakan media pembelajaran powerpoint dan angket menggunakan media pembelajaran *videoscribe*. Artinya penggunaan media video pembelajaran sejarah berbasis *Videoscribe* tidak efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 15 Pekanbaru. Sebaliknya jika nilai t hitung berada pada daerah penolakan H_o dan nilai Sig.2 tailed $< 0,05$ maka terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil angket menggunakan media pembelajaran powerpoint dan angket menggunakan media pembelajaran *videoscribe*. Artinya penggunaan media video efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 15 Pekanbaru. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig. (2-tailed)
Angket menggunakan media powerpoint – Angket menggunakan media <i>videoscribe</i>	0,000

Berdasarkan hasil pengujian uji-t sampel berdasarkan taraf signifikansi jika sig (-2 tailed) $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Diperoleh nilai sig (-2 tailed) $0,000 < 0,005$ maka H_a diterima artinya terdapat peningkatan yang signifikan antara tingkat motivasi belajar siswa dengan menggunakan media powerpoint dan dan tingkat motivasi belajar siswa menggunakan media *videoscribe*.

Pembahasan

Penerapan media video pembelajaran berbasis *Videoscribe* dilakukan dalam tiga kali pertemuan dengan materi sejarah kelas X, khususnya tentang teori masuknya Islam ke Indonesia serta terbentuknya jaringan perdagangan dan saluran penyebaran Islam di kerajaan-kerajaan Islam. Proses penerapan dilakukan dengan mengintegrasikan media *Videoscribe* ke dalam kegiatan inti pembelajaran, yang meliputi menonton video, diskusi, serta refleksi isi materi.

Media *Videoscribe* menyajikan materi pembelajaran melalui animasi teks dan gambar dengan narasi yang menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami alur materi. Materi yang sebelumnya hanya disampaikan melalui ceramah dan buku teks kini divisualisasikan secara audio-visual yang membantu siswa membangun koneksi antara informasi sejarah dan konteks nyata. Penggunaan *Videoscribe* tidak hanya menjadi media bantu, tetapi menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa selama proses penerapan media, siswa tampak lebih fokus, antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penyajian materi sejarah secara visual sangat membantu mengurangi kejenuhan siswa, terutama pada materi sejarah yang cenderung bersifat hafalan dan konseptual.

Untuk mengetahui keefektifitasan dalam penggunaan media video pembelajaran sejarah berbasis *videoscribe* ini dilakukannya pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t. Pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran sejarah ini memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks. Dari hasil uji-t yang dilakukan diperoleh hasil bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Berdasarkan uji t yang diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar

0,000, kemudian dengan membandingkan $0,000 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video pembelajaran sejarah berbasis videoscribe efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 15 Pekanbaru.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media video pembelajaran sejarah berbasis videoscribe dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 15 Pekanbaru. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran .

Berdasarkan hasil perhitungan dihasilkan oleh nilai rata-rata penggunaan media powerpoint 24,03 dengan jumlah responden 30 siswa dan hasil rata-rata penggunaan media videodescribe 54,20 dengan jumlah responden 30 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa menggunakan media video lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media powerpoint. Berdasarkan dari hasil rata-rata ditemukaannya perbandingan 44,34%, dari perbandingan hasil rata-rata dapat dikatakan pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran sejarah berbasis videoscribe efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 15 Pekanbaru.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran sejarah berbasis Videoscribe terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA Negeri 15 Pekanbaru. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata motivasi belajar dari 36,07 menjadi 46,83 setelah pembelajaran menggunakan Videoscribe, serta hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Penerapan Videoscribe dalam pembelajaran sejarah mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, memudahkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, dan mengurangi kejenuhan belajar. Selain itu, peningkatan terjadi secara merata pada seluruh indikator motivasi belajar, yang mencakup keinginan untuk berhasil, semangat belajar, cita-cita masa depan, penghargaan, dan lingkungan belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Videoscribe sangat efektif dan direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran sejarah di tingkat SMA.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hidayat, B. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada Materi Sejarah Kerajaan Islam di Sumatra dan Kulturasinya Kelas X MA Muhammadiyah 1 Metro. *SwarnaDwipa*, 2(3).
- Ahmad, Y. A. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd/Mi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Al Hidayah, H., Adam, A., & Nurindah. (2023). Penggunaan media pembelajaran Sparkol VideoScribe terhadap motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13282>.
- Aning, Floriberta. 2009. *100 Tokoh yang Mengubah Indonesia: edisi revisi*. Yogyakarta: Narasi.
- Annisa W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X Di Sman 1 Bandar Lampung. *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Fiorella, L. (2022). Designing effective instructional videos: Principles and evidence. *Educational Psychology Review*.

- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2021). How video production affects student engagement: An empirical study of MOOC videos. *Proceedings of the ACM Learning Conference*.
- Handri, M., Il Badri, M., & Arifin, I. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran VideoScribe terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 232–240. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p232-240>.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Herlin, H., Suryani, E., & Kenedy, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Sumbawa Besar Tahun 2019. *Prosiding Seminar Nasional IPPeMas 1*, 752-759.
- Kleftodimos, A. (2024). Computer-animated videos in education: A comprehensive review and teacher experiences from animation creation. *Digital*, 4(3), 613–647. <https://doi.org/10.3390/digital4030031>.
- López-Fernández, D., Gordillo, A., Pérez, J., & Tovar, E. (2024). Learning and motivational impact of game-based learning: Comparing face-to-face and online formats on computer science education. *IEEE Transactions on Education*.
- Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning and educational technology. *Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Mita, S. (2025). Sparkol VideoScribe sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. *Journal of Language Literature and Arts*, 5(4), 389–398. <https://doi.org/10.17977/um064v5i42025p389-398>.
- Monitasari, L., Wihidayat, E. S., & Aristyagama, Y. H. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran VideoScribe untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Negeri 5 Surakarta. *JIPTEK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik dan Kejuruan*, 14(2). <https://doi.org/10.20961/jiptek.v14i2.46406>.
- Navarrete, E., Nehring, A., Schanze, S., Ewerth, R., & Hoppe, A. (2023). A closer look into recent video-based learning research: A comprehensive review of video characteristics, tools, technologies, and learning effectiveness. *Educational Technology Review*.
- N. Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2012), h. 244.
- Nugraha, D., Rahayu, L. S., & Berliana. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran VideoScribe untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.59066/jip.v1i1.816>.
- Sari, A. M., Sinaga, N. A., Dewi, U. M., & Setiawan, T. (2025). Transformasi pembelajaran interaktif di SMP: Praktikalitas dan efektivitas Sparkol VideoScribe berbasis pendekatan realistik. *Jurnal Pendidikan Matematika Malikussaleh*, 5(2). <https://doi.org/10.29103/jpmm.v5i2.22296>.
- Sintani, D. E., Hendriyono, L. M., & Lestiani, W. (2021). Pengaruh media VideoScribe terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X di SMAN 2 Dusun Selatan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.37304/jtekipend.v1i1.2152>.
- Sari, E. R. N. (2021). The effectiveness of VideoScribe learning media in learning English past tense material. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 4(4), 759–762. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5793261>.
- Uno, H. B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Ulfa, N. F., Ahmal, A., & Asril, A. (2024). Pengembangan media video pembelajaran sejarah berbasis VideoScribe pada materi sejarah kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X di SMAN 15 Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8097–8105. <https://doi.org/10.54371/jip.v7i8.5660>.
- Zainuri, R. D., Sasmita, M., & Haerudin. (2024). Penggunaan media pembelajaran VideoScribe untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22361>.