Indonesian Research Journal on Education

e-ISSN: 2775 – 8672, p-ISSN: 2775 – 9482
Volume 5 Nomor 2 Tahun 2025
Halaman: 1044 – 1051

Web: https://irje.org/index.php/irje

RESEARCH ARTICLE

Pengembangan Media *Video Scribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pembelajaran Ppkn Konstitusi dan Norma di Masyrakatkelas IV SD Negeri 105351 Bakaran Batu

Nahdhah Ummy Siregar[1], Sujarwo[2]
Program Studi PGSD, Fakultas FKIP, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah, Medan, Indonesia

nahdhahummysiregar@umnaw.ac.id[1], sujarwo@umnaw.ac.id[2]

Kata Kunci: Pendidikan, Siswa, Media Pembelajaran.

Abstrak

Pendidikan adalah suatu proses atau upaya sistematis yang dilakukan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk perkembangan dan potensi siswa dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan kegiatan belajar mengajar untuk memperoleh keterampilan guna mengembangkan potensi diri sehingga menjadi manusia yang berkualitas, seperti pada kurikulum saat ini, yaitu kurikulum Merdeka Belajar. Namun hasil observasi awal yang dilakukan di SD 105351 Bakaran Batu menunjukkan masih banyak siswa yang kurang fokus saat proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran yang kurang menarik sehingga menyebabkan minat belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, penyelesaian permasalahan di atas dapat dilakukan dengan menentukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat adalah menggunakan media video scribe. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran video scribe sekaligus menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dihasilkan sehingga layak untuk digunakan. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D). Data tingkat efektivitas media videoscribe dapat diukur dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan, dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase hasil belajar siswa kelas IV SDN 105351 Bakaran Batu sebesar 100% berada pada kategori sangat efektif. Peserta didik dianggap tuntas belajar apabila memperoleh nilai KKM sebesar atau lebih dari 75. Dengan demikian, persentase capaian belajar peserta didik sebesar 100% termasuk dalam kriteria sangat efektif.

KeyWord: *Education, Students, Learning Media.*

Abstract

Education was a systematic process or effort carried out to transfer knowledge, skills, and values from one generation to the next. Its main objective was to shape students' development and potential in various aspects of life. Thus, it could be said that education was a teaching and learning activity to acquire skills in order to develop one's potential, thereby becoming a quality human being, such as in the current curriculum, namely the Merdeka Belajar curriculum. However, the results of initial observations conducted at SD 105351 Bakaran Batu showed that many students still lacked focus during the learning process due to unappealing learning media, which led to low student interest in learning. Therefore, the solution to the problem above could be implemented by determining the appropriate learning media. The appropriate learning media was using video scribe media. The objective of this research was to produce a video scribe learning media while testing the validity, practicality, and effectiveness of the resulting product, making it feasible for use. This research was a type of Research and Development (R&D). Data on the effectiveness level of the videoscribe media could be measured from the level of students' mastery of the material being taught, with results showing that the percentage of learning outcomes for grade IV students at SDN 105351 Bakaran Batu was 100% in the very effective category. Students were considered to have completed learning if they achieved a score equal to or above the KKM score of 75. Therefore, the percentage of student learning outcomes, which was 100%, fell into the very effective criteria.

Copyright © 2025 Nahdhah Ummy Siregar, Sujarwo
*This work is licensed under an **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses atau upaya sistematis yang dilakukan untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya. Tujuan utamanya adalah untuk membentuk perkembangan dan potensi siswa dalam berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui keterampilan supaya dapat mengembangkan potensi dirinya, sehingga menjadi manusia yang berkualitas

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan disetiap jenjang sekolah,terutama pada jenjang sekolah dasar.pembelajaran pkn memiliki kesan yang menyenangkan karena pelajaran pkn banyak

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

mempelajari tentang kehidupan nyata,dan bersoail sehingga siswa menjadi senang kekika bekerja sama dan pkn juga mengajarkan tentang indonesia bagaiana cara mencintai indonesia. Mereka juga mengetahui bahwasanya indonesia ada undang undang yang berlaku jadi anak bisa belajar tentang undang undang,kerja sama dan hidup rukun sesama teman.indonesia juga memiliki banyaknya suku,adat jadi siswa juga bisa saling belajar bagaimana cara menghargai setiap suku dan adat.

Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum alternatif mengatasi kemunduran belajar selama masa pandemi yang memberikan kebebasan "Merdeka Belajar" pada pelaksana pembelajaran yaitu guru dan kepala sekolah dalam menyusun, melaksanakan proses pembelajaran dan mengembangkan kurikulum di sekolah memperhatikan pada kebutuhan dan potensi siswa. Penelitian ini dilakukan untuk memberi gambaran Kurikulum Merdeka sebagai wujud merdeka belajar di sekolah dasar mengenai profil pelajar Pancasila, struktur Kurikulum Merdeka di sekolah dasar, dan perangkat ajar yang digunakan. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode Library Research (studi kepustakaan) dan mengunjungi website yang menyajikan informasi berkaitan dengan Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah dasar. Dalam persiapan implementasi Kurikulum Merdeka, guru perlu mempelajari lebih jauh mengenai Kurikulum Merdeka, mempertimbangkan projek sesuai Fase siswa agar tercapai capaian pembelajaran yang bermakna, mendalam, dan menyenangkan serta pelajar Pancasila yang berkompeten.

Belajar dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang membuat perubahan aspek kognitif dan perubahan aspek motorik yang dikembangkan melalui interaksi antara guru dengan siswa secara sadar dan langsung tanpa paksaan. Berlangsungnya proses pembelajaran bagi siswa tidak harus selalu diberi atau dilatih, mereka bisa mencari, menemukan, memecahkan masalah dan melatih dirinya sendiri dalam pembentukan dan pengembangan diri mereka masing-masing. Menurut Hidayat dan Khayroiyah (2018) untuk mengurangi munculnya minat belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Menurut (Hidayat, dkk: 2021) Di zaman modern ini Pada era sekarang, teknologi semakin berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di bidang tingkat pendidikan dasar. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini menjadikan memudahkan guru dalam menciptakan dan mengembangkan inovasi dalam pembelajaran, misalnya bermanfaat bahan dan metode untuk menunjang efektivitas proses pembelajaran. Teknologi dapat digunakan dalam menyajikan materi pelajaran dan juga dapat digunakan sebagaia teknologi interaksi pembel ajaran antara guru dan siswa (Sukmawarti, dkk:2017).

Sebagai guru harus menyiapkan suatu alat dalam pembelajaran berlangsung dan guru tidak hanya menggunakan buku paket karena akan membuat anak bosan dan jenuh.guru juga harus membuat media untuk pembelajaran. Dari beberapa pendapat diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran memerlukan teknologi di era revolusi industri yang menuntut keterampilan berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi.

Agar siswa tidak merasa bosan atau jenuh saat berjalanya pembelajaran guru juga harus memperhatikan atau mempersiapkan namanya media untuk membuat pembelajaran sanggat menyenangkan guru bukan hanya dengan menggunakan buku paket,guru masih menggunakan metode ceramah saja,guru kurang menggunakan media variasi materi hidup sehat gotong royong, Sumber belajar yang digunakan guru hanya bersumber dari buku paket yang cenderung penyajian materinya terlalu banyak dan kurang menarik bagi siswa.kurang aktif dalam pembelajaran berlangsung. guru juga harus mepersiapkan perangkat pembelajaran dengan tepat tetapi guru juga harus membuat media seperti media video scribe yang bisa membuat anak lebih aktif dan minat dalam belajar dan jauh dari kata jenuh,siswa juga bisa lebih aktif dalam pembelajaran dimulai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti pada salahsatu SD Terkhusus di kelas IV di SD 105351 Bakaran Batu ketahui bahwa media yang digunakan oleh guru hanya buku ajar dari Kemendikbud (kementrian pendidikan dan kebudayaan) akan tetapi penggunaaan media dirasa kurang sesuai dengan kebutuhan siswa . media yang terdapat didalam buku tersebut hanyalah gambar sehingga siswa bosan dalam memulai pembelajaran.hal ini dapat menyebabkan kesulitan dalam memahami pembelajaran materi pola hidup sehat.

Dari uraian latar belakang penelitian yang di paparkan, menjadi alasan yang logis bagi peneliti untuk mengembangkan sebuah media video scribe yang menjadi solusi permasalahan dalam pembelajaran sekolah dasar . media yang di kembangkan merupakan media video scribe yang banyak warna yang menarik bagi siswa di harapkan proses dan hasil pembelajaran akan lebih maksimal.

METODE

Metode penelitian ini adalah pengembangan atau*Reseacrh and Development* (R&D). Metode R&D

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

dapat di ketahui sebagai salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk dengan menggunakan langkah- langkah yang sistematis sehingga produk yang di hasilkan tervalidasi dan teruji kelayakan nya.Dalam bidang pendidikan produk yang di hasilkan sangat bearagam dapat berupa model pembelajaran,media pembelajaran, lembar kerja peserta didik dan lain sebagainya.

Dalam Pengembangan (R&D) Memiliki model pengembanga model yang di gunakan dalam pengembangan ini yaitu Model ADDIE. Model ADDIE merupakan model pengembannganyang memiliki 5 tahap yaitu: Analisis(Analysis), Desain (design), pengembangan (Development), Implementasi (implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

HASIL DAN PEMBHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*development research).* Produk dari penelitian ini adalah media *Video Scribe*. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan: 1) validitas media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan Minat siswa di kelas IV yang dikembangkan, 2) kepraktisan media *Video Scribe* materi Konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan Minat siswa di kelas IV, 3) peningkatan keaktifan siswa yang diajarkan menggunakan media *Video Scribe* materi Konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV. Analisis data dan hasil penelitian yang diperoleh dalam setiap tahapan pengembangan disajikan sebagai berikut:

Tahap Analisis *(Analysis)*

Tahap analisis (*analysis*) merupakan tahap dimana peneliti menganalisis perlunya pengembangan media *Video Scribe* dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan. Tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitiian
ini mencakup tiga hal yaitu antara lain: 1) analisis kebutuhan siswa, 2) analisis karakter siswa, 3) dan analisis kurikulum. Berikut penjelasan tahapan analisis yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut:

Hasil Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan hasil observasi awal terhadap ketersediaan media *Video Scribe* di SD Negeri 105351 Bakaran Batu, ditemukan bahwa kurangnya penggunaan media *Video Scribe* materi Konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan Minat siswa di kelas IV yang secara tidak langsung mempengaruhi rendahnya kemampuan Minat siswa. Pembelajaran materi Konstitusi dan norma di masyarakat dengan penjelasan manual tidak cukup membantu siswa untuk merepresentasikan masalah dan konsep dalam materi yang disajikan, sehingga siswa kesulitan dalam mempelajari materi Konstitusi dan norma di masyarakat.

Hasil Analisis Karakter Siswa

Pada tahap selanjutnya, dilakukan analisis karakter siswa SD Negeri 105351 Bakaran Batu yang meliputi perkembangan kognitif, kemampuan akademik serta keterampilan-keterampulan individu atau sosial yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format dan bahasa yang dipilih. Secara umum perkembangan kognitif siswa di SD Negeri 10 5351 Bakaran Batu memasuki tahap operasional formal. Hal ini ditandai dari usia siswa yang berada pada rentang usia 9-10 tahun. Perkembangan lain pada tahap ini adalah memiliki kemampuan untuk berfikir secara sistematis, dapat memikirkan kemungkinan secara teratur atau sistematis untuk memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu, akan sangat tepat jika pembelajaran PPKn materi konstitusi dan norma di masyarakat di sekolah menggunakan media *video scribe* yang dapat membantu siswa dalam merepresentasikan konsep pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran, khususnya pada materi konstitusi dan norma di masyarakat. Penggunaaan media video scribe di sekolah diharapkan dapat membantu meningkatkan minat siswa siswa

Tahapan perancangan (*Design*)

Tujuan dari tahap ini adalah merancang media komik digital sehingga diperoleh *prototype* (racangan awal media komik digital) untuk bangun datar. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut: Tujuan dari tahap ini adalah merancang media komik: digital sehingga peroleh *prototype* (rancangan awal) media komik digital untuk materi Negaraku Indonesia. Sebelum memasuki tahap pengembangan media pembelajaran berupa komik digital peneliti telah mengkaji beberapa referensi untuk tampilan komik digital. Berikut ini table yang memuatkan tampilan desai awal komik digital dapat dilihat pada tabel 1.

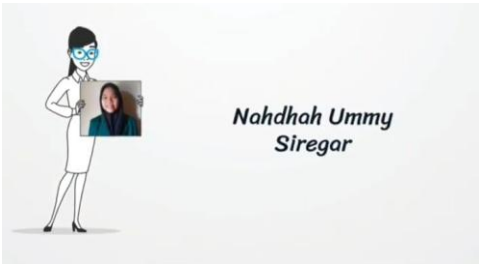
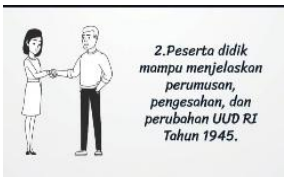
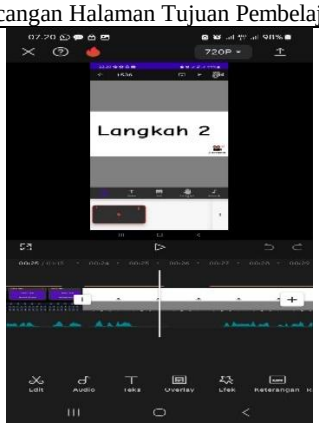
Tahap Perancangan (*Design)*

Tujuan dari tahap ini adalah merancang media *Video scribe* sehingga diperoleh *prototype* (rancangan awal media *video scribe*) untuk konstitusi dan norma di masyarakat. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut: Tujuan dari tahap ini adalah merancang media *Video Scribe* sehingga diperoleh *prototype* (rancangan

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

awal media *Video Scribe*) untuk materi konstitusi dan norma di masyarakat. Kegiatan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tampilan Desain Awal video scribe

No	Penjelasan komik digital	Tampilan Video Scribe
1.	Cover Video slide pertama Di daam cover terdapat foto saya dan nama saya.	 Perkenalan diri sendiri
2.	Pertunjuk penggunaan Video Scribe. Agar siswa mudah melihat alur cerita, di petujuk itu dikasi tau gimana awal pertama yang di baca	 Rancangan petunjuk penggunaan media video scribe
3.	Tujuan Pembelajaran. Agar siswa mampu menget tujuan pembelajaran yang di ajarkan	    Rancangan Halaman Tujuan Pembelajaran
4.	Menggunakan Suara Karakter. Agar siswa tertarik dengan belajar menggunakan video scribe menggunakan karakter yang menarik dan jelas	 Rancangan Halama Suara karakter
5.	Isi materi Pembelajaran. Didalam materi menceritakan mengenai konstitusi dan norma di masyarakat.	 Rancangan Halaman Isi Materi Pembelajaran

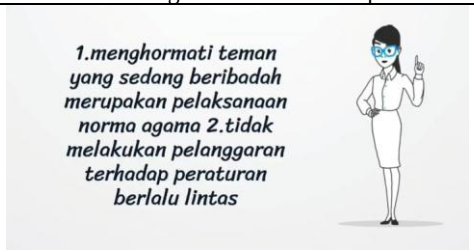
e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

6. Penutup
   Didalam video ada isi nya dan ada juga penutupnya



Rancangan Halaman Penutup

7. Kuis
   Supaya siswa mengerti dan mengingat materi kita perlu namanya kuis



Rancangan Halaman Kuis

Pemilihan Media

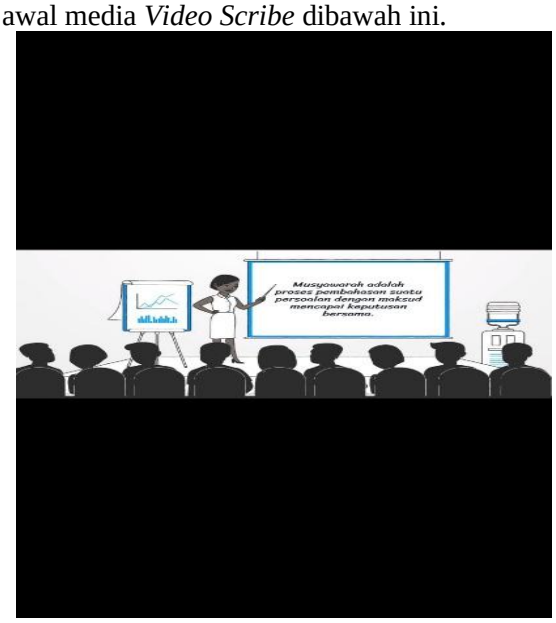
Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media *Video Scribe* didasarkan atas ketertarikan peneliti pada media *Video Scribe* karena memiliki visualisasi menarik sebagai media pembelajaran. Media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat yang dapat memudahkan siswa di dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan yaitu menarik siswa dan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat.

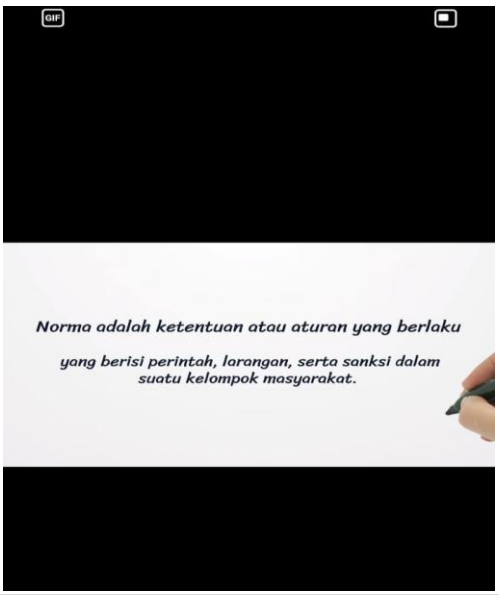
Pemilihan Format Berdasarkan Kriteria

Media *Video Scribe* yang di kembangkan berisi gambar serta penjelasan mengenai materi konstitusi dan norma di masyarakat yang akan digunakan. 1) Media yang dikembangkan adalah Media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV; 2) Media *Video Scribe* yang berisi gambar dan penjelasan mengenai materi konstitusi dan norma di masyarakat yang di desain dengan aplikasi canva,bemine dan cap cut dan langsung berkaitan dengan kehidupan sehari hari siswa; 3) Media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat dijadikan bahan ajar karena dapat mengefektifkan proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan minat siswa di kelas IV.

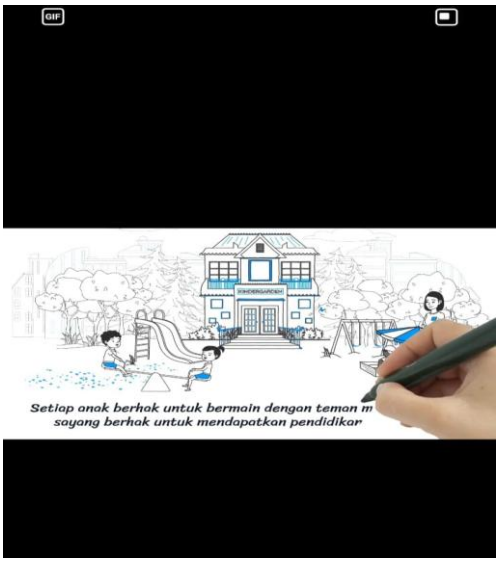
Desain Awal Media *Video Scribe*

Di dalam media *Video Scribe* tersebut berisi pengertian dan contoh mengenai konstitusi dan norma di madyarakat yang dimana peneliti mengangkat dari kehidupan sehari-hari,. Didalam media *Video Scribe* tersebut terdapat contoh gambar dan pengertian dari norma, hak,musyawarah dan hukum. Dapat dilihat desain awal media *Video Scribe* dibawah ini.





e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482





Hasil Validasi Media *Video Scribe* Oleh Ahli

Nilai Validasi = $\frac{70}{75}$ = 93%

Berdasarkan data dalam tabel validasi ahli media *Video Scribe* dapat diketahui bahwa kualitas media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 93% dari 15pernyataan. Media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat yang di kembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Hasil Validasi Ahli Materi

Nilai Validasi = $\frac{34}{35}$ **= 97%**

Berdasarkan data dalam tabel validasi ahli materi dapat diketahui bahwa kualitas media *Video Scribe* materi bangun konstitusi dan norma di masyarakat berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 97% dari 7 pernyataan. Media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat yang di kembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Hasil Validasi Respon Guru

Nilai Validasi =$\frac{58}{60}$ **= 96%**

Berdasarkan data dalam tabel validasi ahli rencana pelaksanaan pembelajaran dapat diketahui bahwa kualitas rencana pelaksanaan pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli materi mendapatkan skor 95,58% dari 17 pernyataan. Rencana pelaksanaan pembelajaran yang di kembangkan sudah layak digunakan tanpa revisi dan dapat diterapkan sebagai langkah awal untuk proses belajar mengajar di sekolah.

Tahap Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evalution*)

Deskripsi Kevalidan Media *Video Scribe*

Media *Video Scribe* dikatakan valid apabila dari penilaian ahli/praktisi terhadap media *Video Scribe* yang dikembangkan memenuhi kriteria validitas yang baik jika tingkat validitas minimal yang dicapai adalah Valid ($3 \leq Va < 4$). Analisis kevalidan media *Video Scribe* yang dikembangkan ditinjau dari penilaian para ahli dan praktisi mengenai media *Video Scribe* tersebut. Penilaian para ahli telah dijelaskan sebelumnya pada tahap *development* (pengembangan) mengenai hasil validasi dari para validator, di mana hasilnya menunjukkan bahwa media *Video Scribe* yang dikembangkan dinyatakan valid dengan nilai rata-rata sebesar 3,69 "Valid". Berdasarkan analisis ini, dapat dikatakan bahwa media *Video Scribe* yang dikembangkan valid dan siap untuk digunakan dalam pembelajaran.

Deskripsi Hasil Kepraktisan Media Video Scribe

Dapat dilihat bahwa rata-rata skor observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat dengan yang di kembangkan berada pada kategori "Terlaksana dengan Baik" dengan skor 3,71. Dari skor ini sudah memenuhi kriteria keberhasilan kepraktisan media *Video Scribe* dari segi keterlaksanaan pembelajaran. Sehingga media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat yang di kembangkan dalam pembelajaran sudah memenuhi kriteria kepraktisan.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Hasil Angket Respon Siswa

Dapat dilihat bahwa bahwa rata-rata skor angket respon siswa berada pada kategori "Tertarik" dengan skor 3,93. Mengacu pada kategori keefektifan respon siswa yaitu hasil rata-rata respon siswa harus berada pada kategori minimal 'Tertarik' ($3 \leq Rs < 4$) terhadap komponen media *Video Scribe* yang dikembangkan. Sehingga respon siswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan menarik, tidak membosankan serta memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan.

Secara keseluruhan hasil angket respon siswa media *Video Scribe* yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria efektif yang ditetapkan, yaitu: (1) Hasil posttest kemampuan keaktifan siswa telah memenuhi kriteria pencapaian ketuntasan secara klasikal; (2) waktu yang digunakan dalam pembelajaran efisien atau tidak melebihi pembelajaran biasa, serta (3) siswa merespon "tertarik" terhadap komponen *Video Scribe* yang dikembangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa media Video Scribe yang dikembangkan telah memenuhi seluruh kriteria keefektifan yang ditetapkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dalam penelitian ini, dikemukakan beberapa kesimpulan yaitu Validasi media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV yang telah di kembangkan berada pada kategori "Valid" ditinjau dari analisis hasil validitas media *Video Scribe* oleh para validator dengan nilai rata-rata total sebesar 3,69. Media *Video Scribe materi konstitusi dan norma di masyarakat* untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV yang telah di kembangkan memenuhi kriteria kepraktisan media *Video Scribe* ditinjau dari analisis hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. Skor yang diperoleh sebesar (kategori "Terlaksana dengan Baik"). Sehingga media *Video Scribe materi konstitusi dan norma di masyarakat* untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV yang telah di kembangkan berhasil memenuhi kriteria kepraktisan media *Video Scrib*. Media *Video Scribe* materi konstitusi dan norma di masyarakat untuk meningkatkan minat siswa di kelas IV yang telah di kembangkan telah memenuhi kriteria keefektifan yang ditetapkan.

DAFTAR REFERENSI

Ahmad Landong, A. (n.d.). *Pengembangan bahan ajar menggunakan model problem based learning pada tema tugasku sehari-hari berbantuan media Powtoon*.

Ahmad Landong, A. (n.d.). *Pengembangan bahan ajar berbasis problem learning pada tema menyatakan tumbuhan dan hewan berbantuan aplikasi Powtoon*.

Ahmad Landong, A. (n.d.). *Pengembangan media VideoScribe untuk meningkatkan minat belajar siswa*.

Amalia, S., & Silalahi, B. R. (2023). 2.1. 1369–1376.

Anita, G., & Ariani, T. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *3*(5), 21 – 26. https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361.

Dinda, Y. (2015). *Penerapan model problem based learning (PBL) dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar*.

Erica, S. (2021). Pengembangan media pop up book pada pembelajaran PKN di SD. *Kemampuan: Jurnal Pendidikan dan Analisis Sosial*, 110–122.

Hermawati. (2016). *Pengembangan media pembelajaran Snakder Misbox (Snakes Ladders Mistery Box) untuk kelas 1 sekolah dasar*. Universitas Muhammadiyah Gresik.

Hidayat, & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan desain didaktis pada pembelajaran geometri. *Jurnal Math Education Nusantara*, 1(1), 15–19. https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2

Hidayat, Sukmawarti, & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), e14910312823.

Karina, & Sujarwo. (2023). Pengembangan E-LKPD interaktif berbasis masalah pada materi penyajian data dalam bentuk diagram batang. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 7(2). https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849

Khoiruddin, A. (2020). *7 media pembelajaran interaktif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Munir. (2015). *Multimedia*. Bandung: CV Alfabeta.

Oktafiani, D., Ayuspita, E., Alwi., Setiawan, D., Khatimah, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Mystery Box terhadap Minat Belajar Siswadi SDN 22 Kota Bima. (2024). *Jurnal Pesona Indonesia*, *1*(2), 12-15. https://doi.org/10.71436/jpi.v1i2.10

Rahmasari, R., Efendi, Y., Wathoni, M., & Ramadi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Google Sites SMK Islamiyah Ciputat. *Indo Green Journal* , *1*(4), 190–197. https://doi.org/10.31004/green.v1i4.34.

e-ISSN: 2775 – 8672
p-ISSN: 2775 – 9482

Rika, I., Sukardi, S., & Rizhardi, R. (2022). Pengaruh Model Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD Negeri 2 Sungai Jeruju. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *1*(4), 190–194. https://doi.org/10.31004/anthor.v1i4.32

Suryani, N. (n.d.). *Media pengembangan inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Taufik, A., & Ashari, L. H. (2023). Pelatihan Aplikasi Augmented Reality Bagi Mahasiswa Institut Pendidikan Nusantara Global Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Teknologi Masyarakat*, *1*(2), 69–74. https://doi.org/10.31004/dedikasi.v1i2.18.