

Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games Terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingapu

Wulan Kondameha (1), Vidriana Oktoviana Bano (2), Riwa Rambu Hada Enda (3)

Jurusan Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Kristen Wira Wacana Sumba^{1,2}, Jl. R Suprpto No.35, Waingapu, (0387) 62302, 62393

wulankondamehaelm@gmail.com (1), vidri.bano@unkriswina.ac.id (2)
riwa@unkriswina.ac.id (3)

ABSTRAK

Permasalahan yang ditemukan berdasarkan hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa pada mata pelajaran ipa pembelajaran yang dilakukan yaitu pembelajaran konvensional, sumber belajar yang digunakan buku paket/cetak serta pemberian Quiz *online* yang kurang interaktif sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games* terhadap hasil belajar di SMP Negeri 2 Waingapu. Jenis penelitian merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif komparatif. Terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tahapan penelitian : persiapan, pelaksanaan dan penyelesaian. Sampel dalam penelitian ini peserta didik kelas VII D yang dijadikan sebagai kelas kontrol sebanyak 32 orang dan Kelas VII F sebagai kelas eksperimen sebanyak 32 orang. Teknik dan instrumen pengambilan data yang digunakan adalah tes dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu Uji Validitas dan reliabilitas, analisis deskriptif, uji normalitas dan homogenitas, pengujian hipotesis yaitu uji parametrik (Uji-T sampel *dependent*) menggunakan SPSS. Hasil penelitian dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata kelas kontrol 51,56 (*pretest*), 64,69 (*posttest*) dan kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh 59,06 (*pretest*), 74,69 (*posttest*). Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *dependent* sampel t test yang memiliki nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut < 0,05 sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII F yang merupakan kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Waingapu.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; *Scramble*; Video Animasi; Quiz Berbasis Games; Hasil Belajar

ABSTRACT

The problems found based on the results of interviews and observations show that in science subjects the learning that is carried out is conventional learning, the learning resources used are textbooks/prints and giving quizzes online which is less interactive so that it affects the learning outcomes of students. The purpose of this study was to determine the effect of the learning model *Scramble* assisted by animated video media equipped with Quiz-based worksheets *games* on learning outcomes at SMP Negeri 2 Waingapu. This type of research is experimental research with a comparative quantitative approach. It consists of two classes, namely the control class and the experimental class. The stages of research: preparation, implementation and completion. The sample in this study was VII D class students who were used as the control class as many as 32 people and Class VII F as the experimental class as many as 32 people. Data collection techniques and instruments used were tests and questionnaires. The data analysis technique used is the validity and reliability test, descriptive analysis, normality and homogeneity tests, hypothesis testing, namely the parametric test (T-test sample dependent) using SPSS. The results of the study can be seen from the comparison of the average value of the control class 51.56 (*pretest*), 64.69 (*posttest*) and the experimental class average value obtained 59.06 (*pretest*), 74.69 (*posttest*). The results of testing the hypothesis using the test *dependent* sample t test that has an Asymp value. Sig (2-tailed) 0.000 means that the value is <0.05 so H₀ is rejected and H₁ is accepted. It can be concluded that the learning model *Scramble* assisted by animated video media equipped with Quiz-based work games has a significant effect on the learning outcomes of students in class VII F which is an experimental class at SMP Negeri 2 Waingapu.

Keywords: Learning model; *Scramble*; Animation Video ; Game-Based Quiz; Learning outcomes

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana mencerdaskan kehidupan bangsa (Isti et al., 2022) Pendidikan mempunyai manfaat yang sangat penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter dan mampu berkompetisi di era globalisasi (Yulius & Sartika, 2022). Keseluruhan proses pendidikan yaitu kegiatan belajar mengajar, kegiatan tersebut sangat penting, artinya berhasil tidaknya tujuan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar yang dialami oleh peserta didik. Keberhasilan dari proses belajar ditandai dengan tercapainya tujuan pembelajaran serta hasil belajar yang optimal (Hasrudin & Asrul, 2020:95). Untuk mendapatkan hasil yang optimal, proses belajar mengajar di kelas perlu diperhatikan beberapa komponen pembelajaran diantaranya yaitu model pembelajaran dan media pembelajaran (Utami, 2018). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan kerja, atau sebuah gambaran sistematis untuk proses pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang ingin dicapai (Priansa, 2017). Pendapat lain oleh (Koi et al.,2022) bahwa model pembelajaran berperan penting dalam pembelajaran untuk memperluas, memperdalam materi, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi yang disampaikan. Salah satu model pembelajaran yang masih sangat sederhana yaitu model pembelajaran konvensional. Model pembelajaran konvensional lebih menekankan pada aktivitas guru (*teacher centered*). Langkah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional meliputi pendahuluan atau penyampaian informasi awal dan apersepsi, penyampaian materi pelajaran dengan metode ceramah, pemberian soal-soal atau tugas, dan terakhir membuat kesimpulan dan penutup (Widiantari et al., 2013). Adapun salah model pembelajaran yang bersifat interaktif dan bervariasi yaitu model pembelajaran *Scramble*. Model pembelajaran *Scramble* merupakan model berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf (Gustilawati, 2022). *Scramble* adalah model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia (Shoimin, 2016). Media pembelajaran merupakan komponen terpenting dalam penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada peserta didik. Media pada proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik (Nurhayani et al., 2015). Media pembelajaran yang sangat dekat dengan dunia anak saat ini yaitu media video animasi. Media video animasi adalah video dari pengolahan gambar yang diam menjadi gambar bergerak (Aminah, 2019). Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku adapun kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Perubahan yang dapat diamati, dibuktikan, dan terukur dalam kemampuan atau prestasi yang dialami oleh siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 22 November 2022 terhadap Ibu YS yang merupakan guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas VII di SMP Negeri 2 Waingapu pada tahun ajaran 2022/2023. Guru tersebut mengatakan dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media pembelajaran seperti power point (PPT), poster dan media 3 dimensi pada tahun ajaran 2022/2023 semester satu alasannya karena peserta didik masih dalam masa penyesuaian dari tingkat sekolah dasar ke tingkat sekolah menengah pertama.

Kondameha W, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games Terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingapu

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu; Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games* terhadap hasil belajar di SMP Negeri 2 waingapu?.

3. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games* terhadap hasil belajar di SMP Negeri 2 waingapu.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat prakti. Berikut adalah penjelasannya : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan di bidang pendidikan secara teoritis tentang pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games*.

II. METODE

Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. (Budiyono, 2017) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah jenis penelitian kuantitatif yang menguji hipotesis satu variabel bebas atau lebih dengan tujuan mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap satu variabel terikat atau lebih. Penelitian eksperimen melakukan pengontrolan terhadap variabel agar dapat mengetahui hubungan sebab akibat antar variabel (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *Quasi Eksperimental Design*. *Quasi eksperimental design* atau eksperimen semu adalah desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol namun tidak sepenuhnya dapat mengontrol variabel luar lainnya yang mempengaruhi kegiatan penelitian (Sugiyono, 2015).

Tempat dan Waktu

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 2 Waingapu yang beralamat di jalan Majapahit, Matawai, Waingapu, Kabupaten Sumba Timur. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 22 November 2022 semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 dan akan dilanjutkan pada bulan mei – juni semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kelas VII di SMP Negeri 2 Waingapu yang berjumlah 296 peserta didik sebagai populasi. Penelitian ini menggunakan 32 peserta didik kelas VII D (kontrol) dan 32 peserta didik kelas VII F (eksperimen) di SMP Negeri 2 Waingapu yang berjumlah 64 peserta didik sebagai sampel penelitian.

Variabel

Variabel terdiri atas variabel *dependent* (terikat) dan *independent* (bebas). Variabel *dependen* merupakan variabel yang dipengaruhi dari variabel *independent* . Variabel penelitian ini terdiri dari:

- a. Variabel X (*independen*/bebas) yaitu model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi Quiz berbasis Game
- b. Variabel Y (*dependen*/terikat) yaitu hasil belajar peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Waingapu.

III. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen diperoleh hasil analisis deskriptif pada Tabel 1 sebagai berikut :

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar

Data	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai Maximum	100	100	90	100
Nilai Minimum	20	50	30	50
Mean	51,56	64,69	59,6	74,69
Standar Deviation	19.026	14.365	15.316	11.909
Peserta Didik Yang Tuntas	8	14	10	26
Peserta Didik Yang Tidak Tuntas	24	18	12	6

Berdasarkan (Tabel 5) Hasil analisis hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen , *pretest* kelas kontrol (VII D) diperoleh nilai rata-rata yaitu 51,6 dan jumlah yang tuntas hanya 8 peserta didik sedangkan nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata 64,6. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya yaitu *pretest*, namun nilai rata-rata tersebut belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 70 dan jumlah yang tuntas hanya 14 peserta didik. Pada kelas eksperimen (VII F) berdasarkan nilai rata-rata *pretest* diperoleh hasil 59,1 dan jumlah yang tuntas hanya 10 peserta didik, setelah diberikan perlakuan maka hasil nilai rata-rata *posttest* yaitu 74,6. Rata-rata nilai peserta didik mengalami peningkatan dari nilai sebelumnya yaitu *pretest*, nilai rata-rata tersebut sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum yaitu 70 dan jumlah yang tuntas hanya 26 peserta didik dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Soal *Pretest* Kelas Kontrol

No Soal	Nilai Sig	Keterangan
1	0,371	Tidak Valid
2	0,121	Tidak Valid
3	0,175	Tidak Valid
4	0,158	Tidak Valid
5	0,010	Valid
6	0,001	Valid
7	0,006	Valid
8	0,020	Valid
9	0,000	Valid
10	0,057	Valid

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Soal *Posttest* Kelas Kontrol

No Soal	Nilai Sig	Keterangan
1	0,349	Tidak Valid
2	0,375	Tidak Valid
3	0,089	Valid
4	0,050	Valid

Kondameha W, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games Terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingpau

5	0,015	Valid
6	0,000	Valid
7	0,001	Valid
8	0,146	Tidak Valid
9	0,249	Tidak Valid
10	0,034	Valid

Berdasarkan (Tabel 6) hasil uji validitas instrumen soal *pretest* pada kelas kontrol diperoleh hasil terdapat 4 soal yang tidak valid karena $> 0,05$ sedangkan 6 soal masuk dalam kategori valid karena hasil signifikannya $< 0,05$. Selanjutnya hasil uji validitas instrumen soal *posttest* (Tabel 7) pada kelas kontrol diperoleh hasil terdapat 4 soal yang tidak valid karena $> 0,05$ sedangkan 6 soal masuk dalam kategori valid karena hasil signifikannya $< 0,05$. Hasil uji reliabilitas kelas kontrol soal *pretest* (Tabel 10) diketahui nilai alpha cronbach's 0,640 sedangkan hasil uji reliabel *posttest* (Tabel 11) diketahui nilai alpha cronbach's 0,618. Hasil pengujian reliabilitas kelas eksperimen soal *pretest* (Tabel 12) diketahui nilai alpha cronbach's 0,632. Sedangkan hasil uji reliabilitas soal *posttest* (Tabel 13) diketahui nilai alpha cronbach's 0,608. Menurut Sugiono dalam (Riyono et al, 2016) Item dikatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih dominan dari nilai kritis atau fatal. Nilai Cronbach's Alpha kritis yang ditetapkan adalah antara 0,6 dan 0,7. Dapat disimpulkan bahwa hasil pengujian soal *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat reliabel.

Tabel 15. Hasil Uji Homogenitas Kelas Kontrol dan Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df	df2	Sig.
Hasil Belajar Peserta Didik	Based on Mean	2,868	1	62	,195
	Based on Median	1,558	1	62	,217
	Based on Median and with adjusted df	1,558	1	60,796	,217
	Based on trimmed mean	2,755	1	62	,102

Hasil Uji normalitas (Tabel 14) bahwa data *pretest* dan *posttest* kelas kontrol memiliki nilai Sig 0,236 dan 0,104. Pada kelas eksperimen data *pretest* dan *posttest* memiliki nilai sig 0,118 dan 0,102. Kedua Nilai tersebut lebih dari $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas (Tabel 15) diketahui Based on mean memiliki nilai Sig 0,195 artinya nilai tersebut $> 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat Homogen.

Tabel 16. Hasil Pengujian Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pretest Kontrol – Post Test Kontrol`	-13,437	21,644	3,826	-21,241	-5,634	-3,512	31	,001

Kondameha W, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games Terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingapu

Pair 2	Pretest Eksperimen - Post Test Eksperimen	-17,500	16,461	2,910	-23,435	- 11,565	-6,014	31	,000
-----------	--	---------	--------	-------	---------	-------------	--------	----	------

Berdasarkan hasil uji dependent sampel t-test *dependent* (Tabel 16) diperoleh nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,001 dan 0,000 artinya nilai tersebut kurang dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan H0 ditolak dan H1 diterima, artinya terdapat pengaruh model pembelajaran *Scramble* berbantuan media pembelajaran video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games* terhadap hasil belajar di Smp Negeri 2 Waingapu.

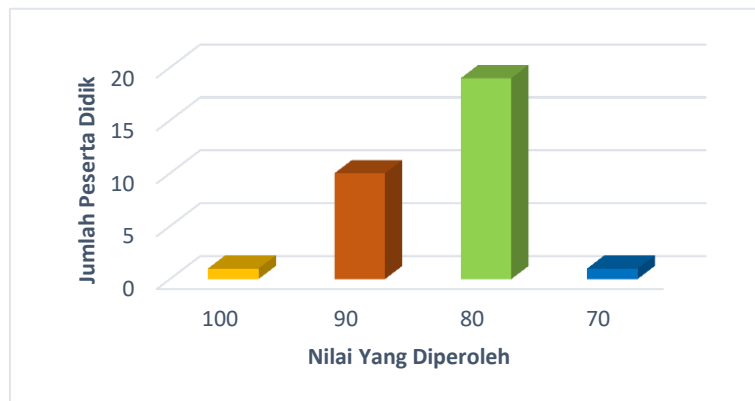


Diagram 1. Hasil kerja LKPD Quiz Games Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil kerja LKPD Quiz berbasis *games* (Diagram 1) bahwa peserta didik kelas eksperimen yang berjumlah 32 orang memperoleh nilai Quiz tuntas semua dengan rincian 1 orang mendapat nilai 100, 11 orang mendapat nilai 90, 19 orang mendapat nilai 80, dan 2 orang mendapat nilai 70. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas eksperimen (VII F) pada saat proses pembelajaran memperhatikan dengan baik sehingga ketika diberikan Quiz hasilnya tuntas.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas VII F yang merupakan kelas eksperimen di SMP Negeri 2 Waingapu. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil uji *dependent* sampel t test yang memiliki nilai Asymp. Sig (2-tailed) 0,000 artinya nilai tersebut < 0,05 sehingga H0 ditolak dan H1 diterima. Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil kuesioner respon peserta didik yang menunjukkan bahwa peserta didik kelas eksperimen VII F memiliki respon sangat baik dengan persentase 88% terhadap penggunaan model pembelajaran *Scramble* berbantuan media video animasi dilengkapi LKPD Quiz berbasis *games*.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.

Kondameha W, Oktoviana Bano V, Rambu Hada Enda R : Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Animasi Dilengkapi LKPD Quiz Berbasis Games Terhadap Hasil Belajar Di SMP Negeri 2 Waingpau

- Aminah, S. (2019). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun*. In Αϣαη. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Budiyono. (2017:90). Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan. Surakarta: UNS Press.
- Hasrudin, A & Asrul. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Di SD Inpres 16 Kabupaten Sorong. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2(2). 94-102.
- Isti, L. A., Agustiningih., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Jungo, A. U. L., Bano, V. O., & Ina, A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Katolik Anda Luri Waingapu. *JB&: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*. 10(1), 25-36.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12-19.
- Koi, Y. D., Bano, V. O., & Tanarau, O. K. (2022). Penerapan Nodel Pembelajaran Kooperatif Tipe Kepala Bernomor Struktur Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Junal Pendidikan Biologi*, 7(1), 225-229.
- Lokat, Y. T., Bano, V. O., & Enda, R. R. H. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Binomial*, 5(2), 126-135.
- Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-134.
- Priansa, D. J. (2017). Pengembangan Strategi Dan Model Pembelajaran: Inovatif, Kreatif Dan Prestatif Dalam Memahami Peserta Didik. Bandung: Pustaka Setia.
- Riyono, M. R., Sulistiowati., & Churniawan A. D. (2016:5). Analisis Pengaruh Website Stikom Institutional Repositories (Sir) Pada Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya. *JSIKA*. 5(12), 1-10.
- Triastirin, E., & Hidayati, I. (2017). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kesehatan*. Surabaya: Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel.
- Utami, S. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Di Mis Al-Manar Desa Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2017/2018*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Islam. Sumatera Utara (Medan).
- Widiantari, N. N., Syahrudin, H., & Widiana, I. W. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Di Gugus V Kecamatan Buleleng*.
- Yulius, Y., & Sartika D. (2022). Pelatihan Membuat Video Ajar Melalui Aplikasi Capcut Dan Az Screen Sebagai Media Pembelajaran Di Smp 30 Palembang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 7(2), 97-105.

Accepted Date	Revised Date	Decided Date	Accepted to Publish
27 Juni 2023	10 Juli 2023	28 Juli 2023	Ya