

DAFTAR PUSTAKA

- Adabiyah, K., & Putri, E. A. R. (2018). Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran Tentang Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas Iv Sd. FKIP e-PROCEEDING, 17-27.
- Agustina, Irnin Dwi Astute. 2017 “*Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android*”. Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Vol 3 No 1.
- Ahmad dan Rahmil. 2017. *Korelasi Motivasi Belajar Menggunakan Media Berbasis Video Dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Gejala Alamdi Kelas V SD Negeri 1 Peusangan*. Jurnal Pendidikan Almuslim. Vol.V. No.1. Hal 32.
- Ambaryani. 2017. *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Surya Edukasi, 3(1), 19–28.
- Anufia, B., & Alhamid, T. 2019. *Instrumen Pengumpulan Data*. RESUME: INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA Oleh Thalha Alhamid dan Budur Anufia Ekonomi Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong, 2019.
- Arikunto, S. 2019, *Metodelogi penelitian, suatu pengantar pendidikan*. In: Rineka Cipta. Jakarta: Rosda Karya.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, M. N., & Fatmawati, F. 2018. *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*. Agasty: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya, 8(2), 188.

- Ayu, D. W., dkk. 2019. *Media pembelajaran powtoon terintegrasi nilai-nilai agama pada pembelajaran IPA untuk mengembangkan karakter*. Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(2), 65-74.
- Azizah, A. N. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Perdagangan Internasional di SMA Batik 2 Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Azizi, M. 2018. *Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD*. Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam, 9(2), 75.
- Diana Puspa Karitas, dkk, *Cita-Citaku Tema 6 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 edisi revisi 2017*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), hal. 67
- Erviana, V. Y., & Muslimah, M. 2018. *Pengembangan media pembelajaran tangga pintar materi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar*. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(1), 58-68.
- Fadillah, A., & Bilda, W. 2019. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe*. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177-182.
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M.Pd. 2019. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Kencana).
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. لساننا (LISANUNA): *Jurnal Ilmu Bahasa Arab dan Pembelajarannya*, 9(2), 140-155.

- Hasan, M., Milawati, dkk, 2021. *Media pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Kurnia, E. D., & Nugroho, Y. E. 2017. *Pelatihan pembuatan media pembelajaran aksara Jawa Bagi Guru Bahasa Jawa SMA di Kabupaten Rembang*. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 101-112.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
- Labu, N. (2021). Analisis karakteristik gaya belajar vak (Visual, Auditorial, Kinestetik) siswa kelas X SMAK St. Petrus Ende tahun ajaran 2019/2020. *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Katolik*, 1(1), 1-21.
- Larasanty, N. K. P. I. 2020. *Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict Observe Explain Berbasis Berpikir Kreatif*. *Mimbar Ilmu*, 25(Vol 25, No 3 (2020)), 391–400.
- Maulina, Utami, dkk. 2019. “*Attractive Learning Media to Cope with Students’ Speaking Skills in the Industry 4 . 0 Using Sparkol Videoscribe*.” *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*2(5): 132–40.
- Mahardi, I. P. Y. S., dkk. 2019. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA*. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Mashuri, D. K. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).

- Makbul, M. 2018 (*Pengaruh Kecerdasan Emosi Terhadap Hasil Belajar PAI Peserta Didik SMA Pondok Pesantren Modern Darul Falah Enrekang Islam Negeri Alauddin Makassar.*)
- Makbul, M. 2021. *Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian*. Jurnal: Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian oleh M. Makbul, Universitas Islam Negeri Alaudin, Makasar, 2021.
- Marsitin, R., dkk. 2019. *Pelatihan IT melalui pembuatan e-modul matematika bagi guru matematika SMK Kabupaten Malang*. Jurnal ABDIMAS Unmer Malang, 3, 1-6.
- Mifta & Nurizzati, 2017, *Pembuatan Komik Metamorfosis Kupu-Kupu Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Tinggi*, Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan, Volume 6, No. 1, h. 59-60.
- Montolalu, C., & Langi, Y. 2018. *Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan (paired sample t-test)*. d'CARTESIAN: Jurnal Matematika dan Aplikasi, 7(1), 44-46.
- Munawaroh, H. 2017. *Pengembangan model pembelajaran dengan permainan tradisional engklek sebagai sarana stimulasi perkembangan anak usia dini*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 86-96.
- Muslimin, M. I. 2017. *Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD*. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 6(1), 26-34.
- Novita, L. P. E., dkk. 2021. *Pop-Up Book Daur Hidup Hewan*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(2).

- Novita, L., dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.
- Oka, Gede Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pamungkas, A. S., dkk. 2018. *Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika*. Prima: Jurnal Pendidikan Matematika, 2(2), 127-135.
- Permata, A., & Bhakti, Y. B. 2020. *Keefektifan virtual class dengan google classroom dalam pembelajaran fisika dimasa pandemi covid-19*. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 4(1), 27-33.
- Prastowo, Andi, 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, Jakarta: Prenada media group
- Pratiwi, E. D., dkk. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Sparkol Videoscribe*. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 303-309.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. 2016. *Pengembangan tes hasil belajar matematika materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu, jarak dan kecepatan untuk siswa kelas V*. *Jurnal Penelitian*, 20(2).
- Putra, A. 2021. Systematic Literature Review: *Media Komik dalam Pembelajaran Matematika*. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30–43.
- Putri, D. P. 2018. *Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar di era digital*. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37-50.

- Rahmah, K., & Irianto, S. 2020. *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEOSCRIBE TEMATIK BERBASIS KOMPETENSI ABAD 21 TEMA 7 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS V SD NEGERI LEDUG*. Jurnal Educatio FKIP UNMA, 6(2), 214-218.
- Reni, A. L. 2021. *PENGEMBANGAN VIDEO BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Rofiqah Al Munawwarah, 2019 “*Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran*”, Jurnal Inspiratif Pendidikan, Vol.8 No.2 ,hlm.431
- Rohani, R. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Pemahaman Konsep Fisika Peserta Didik Kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 6 Pinrang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Romadhona, R. H. F. 2017. *Pengembangan Video Animasi Pembelajaran “SALUT” Pada Subtema Transportasi Untuk Anak Kelompok-B TK Marsudi Siwi Sawit*. E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, 6(6), 602-615.
- Rostina Sundayana, 2018 *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta)
- Rusman. 2017. *Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Shafira, A., dkk. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Konsep Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV*. JANACITTA, 1(2).

- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. 2018. *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis sparkol videoscribe tentang persiapan kemerdekaan RI SD kelas V*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 6(4)
- Sitepu, I. 2021. *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PICTURE AND PICTURE PADA TEMA 2 SUBTEMA 2 MATERI DAUR HIDUP HEWAN SISWA KELAS IV SD INPRES 045931 SURBAKTI TAHUN PELAJARAN 2020/2021* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY BERASTAGI).
- Soleh, M. R., dkk. 2019. *Perancangan animasi interaktif prosedur merawat peralatan multimedia pada jurusan multimedia SMK BPS&K II Bekasi*. Jurnal Teknologi Dan Informasi, 9(2), 138-150.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, D. 2019. *Statistika untuk Penelitian* (Cetakan ke-30). Bandung: Cv Alfabeta.
- Sujana, I. W. C. 2019. Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39.
- Suryani, N., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Cetakan ke-2). Remaja Rosdakarya: Bandung., 2019.
- Sriyanto., Murniawaty, dkk. 2018. *Peningkatan Profesionalisme Guru Ekonomi Dalam Pembelajaran Di SMA Kabupaten Semarang*. Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat UMP, 2(2), 357-362.

- Syawaludin, A., dkk. 2019. *Enhancing elementary school students' abstract reasoning in science learning through augmented reality-based interactive multimedia*. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia, 8(2), 288–297.
- Taufan, S. A. 2021. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SPARKOL VIDEOSCRIBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Tersiana, A. 2018. *Metode penelitian*, Anak Hebat Indonesia (Yogyakarta: StartUp).
- Tumijan dan Sikindung Ester. 2017 *Cara Cerdas Belajar IPA SD/MI 4, 5,6*, (Jakarta: PT. Grasindo), hal. 31.
- Ul'fah Hernaeny, M. P. (2021). *POPULASI DAN SAMPEL*. Pengantar Statistika 1, 33.
- Umbara, U., dkk. 2019. *Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika berbasis flash menggunakan adobe animate bagi guru SMP di Kabupaten Kuningan*. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*,4(1), 93-104.
<https://doi.org/10.30653/002.201941.84>.
- Wahid, F. S., dkk. 2021. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR*. *MEDIA BINA ILMIAH*, 16(5), 6873-6882.
- Yuanta, F. 2020. *Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar*. Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91-100.
- Yusnia, yani. 2019. *Penggunaan Media Videoscribe dalam Pembelajaran Literasi Sains Untuk Mahasiswa PGPAUD*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.10 No.1.

Zainorrahman, Z., dkk. 2019. *Pengembangan Media Berbasis Pop Up Book untuk Pembelajaran Ipa DI Mts Raudhatut Thalibin*. Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(2), 99–106.

<https://www.videoscribe.co/en/>. *SPARKOL FREE VIDEOSCRIBE*. Di unduh pada tanggal 28 Oktober 2020.