

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghytia, S. N., & Dumiyati. (2020). Validitas Pengembangan Modul Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah Jenu. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban*, 01(02), 34–38.
- Al Munawwarah, R. (2019). Sparkol videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437.
- Amalia, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh*. Skripsi, UIN Banda Aceh.
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25–36.
- Arsella, O., Sari, R., & Anggreni, F. (2022). Perbedaan Hasil Belajar Matematika Siswa MI dengan Menggunakan Animasi Avatar Zepeto dan Powerpoint. *At-Tarbawi: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Kebudayaan*, 9(1), 34–45. <https://doi.org/10.32505/tarbawi.v9i1.4105>
- Arviana, A., Syahrilfuddin, & Antosa, Z. (2020). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV B SD Negeri 147 Pekanbaru. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 28–34.
- Badariah, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Universitas Tanjungpura Pontianak.
- Fahrurrozi, & Hamdi, S. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Firdayanti, N., & Setyasto, N. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Keragaman Budaya Di Indonesia. *Joyful Learning Journal*, 9(3), 138–143.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Firmansah, D., Nuriah, I., & Firdaus, D. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe pada Tema 3 Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 145–158.
- Fitriani, N., & Susanti, E. (2021). Penggunaan Media Aplikasi Editor Video VN dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA PM At-Taqwa. *Prosiding Samasta*, 584–591.
- Gawise, Nurmaya, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581.

- Ghafara, S. T., Simatupang, W., Ambiyar, Muskhir, M., & Irfan, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android – Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK. *ZONasi: Jurnal Sistem Informasi*, 4, 1–17.
- Hobri, Susanto, Kristiana, A. I., Fatahillah, A., Waluyo, E., Alfarisi, R., Budi, H. S., & Helmi, M. I. (2022). *Matematika SD/MI Kelas IV*. Pusat Perbukuan BSKAP Kemdikbudristek.
- Indriyani, & Putra, F. G. (2018). Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Materi Program Linier Metode Simpleks. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 353–362.
- Irmaningsih, A., Putra, R. W. Y., & Netriwati. (2021). *Mengupas Materi dan Soal Bangun Datar SMP*. Arjasa Pratama.
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 66–72.
- Julianti, M. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (Pmri) di SD Negeri 2 Way Dadi Bandar Lampung*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Khairani, A., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Untuk Statistik Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 219–238. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.898>
- Kholidin, Hudaidah, & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. *Crikestra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran*. Penerbit Bintang.
- Lumaurreidlo. (2019). *Evaluasi Pendidikan, Pendekatan dan Teknik Penilaiannya. Ihya Media*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Mardati, A., & Sintawati, M. (2019). *Bangun Datar dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing*. Universitas Ahmad Dahlan.
- Mudinillah, A., Rezi, M., & Vricela, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 22(2), 13–21.
- Nada, A. Q., & Masniladevi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Sparkol Videoscribe pada Materi Pengukuran Sudut di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 2292–2306.
- Netriwati, & Lena, M. S. (2017). *Media Pembelajaran Matematika* (M. S. Lena (ed.)). Permata Net.
- Ningsih, B. (2022). *Pengembangan Media Video Pembelajaran (Sparkol Video Scribe) Berorientasi Pendidikan Karakter pada Materi Garis, Sudut dan Bangun Datar*. Skripsi, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
- Nova, W. (2021). *Analisis Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Kemandirian Belajar dan Lingkungan Belajar pada Siswa SMPN 02 Kota Tangerang Selatan*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Novianti, L. R., Rahman, T., & Loita, A. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Zepeto Untuk Meningkatkan Daya Ingat Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3748–3751.
- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 05(1), 1–8.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, Novaliyosi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127–135.
- Permatasari, I. S., Hendrapipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48.
- Pratiwi, D. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Media Sosial Edmodo*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Priyatna, F., & Wiguna, W. (2020). Mobile Game Pembelajaran Matematika Dasar Menggunakan Construct 2 di SDN Sasaksaat. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 218–227.
- Qoyimah, N. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 5(2), 12–18.
- Rahayu, M., & Masniladevi. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe terhadap Komunikasi Matematis Materi Faktor dan Kelipatan Bilangan Kelas IV SDN 04 Pasar Surantih. *Jurnal Pembelajaran Tambusai*, 4(3), 2239–2249.
- Rahmah, D. A., & Arwin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2011–2023.

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumrianti. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmanita, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Tema 1 Organ Gerak Hewan Dan Manusia Untuk Kelas V SD*. Skripsi, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali Cilacap.
- Ridhuan, N. A. M., & Norman, H. (2023). Kajian Tinjauan Keberkesanan Penggunaan Metaverse dalam Membantu Pembelajaran dengan Memanfaatkan ZEPETO sebagai Platform. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(4), 225–233.
- Rubiyah, S., Dasmo, & Suhendri, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe dan AVS Video Editor Untuk Siswa Kelas X SMK Mahadhika 2 Jakarta. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 1(2), 107–118.
- Salsabil, S. A., Amanda, D., Adilah, R. R., & Aeni, A. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Zepeto sebagai Media Pembelajaran Budaya Islam untuk Siswa Kelas 4 SD / MI. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(5), 1711–1720.
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80.
- Sari, D. N. I. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Sari, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pokok Bahasan Himpunan Matematika Dasar*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Septiani, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Menggunakan Model Pembelajaran Tipe STAD Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV SD/MI*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung.
- Sriyanah, & Rahmawati ES, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Sparkol Pada Materi Trigonometri. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(3), 3330–3340.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Untari, E. (2017). Problematika dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah

- Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 259–270.
- Wijaya, A., Akhbar, T., & Dedy, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Sparkol Video Scribe pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 662–669.
- Winda, R., & Dafit, F. (2021). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 211–221.
- Yolanda, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII SMP Negeri 5 Pekanbaru*. Universitas Islam Riau.
- Zaini, A. W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Materi Siklus Hidup Makhluk Hidup dan Upaya Pelestariannya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MI Miftahul Ulum Pandanwangi Kabupaten Lumajang*. Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.