

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Laksmiwati, D., Supriadi, & Mutiah. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Tiga Level Representasi Pada Materi Kesetimbangan Kimia untuk Siswa Sekolah Menengah Atas Kelas XI. *Jurnal Chemistry Education Practice*, 4(3).
(DOI: 10.29303/cep.v4i3.2744).
- Aditya, S., Mulyono, Ernawati, I. (2018). Meningkatkan Kemampuan Operasi Dasar Aljabar Kelas X Melalui PBL Berpendekatan *Algebraic Reasonin*. *Jurnal PRISMA 1*.
(DOI: <https://journal.unnas.ac.id/sju/index.php/prisma>, diakses 4 Januari 2022).
- Agustien, R., Umamah, N., Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Ips. *Jurnal Edukasi*, V(1): 19-23.
(<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010>, diakses 16 Desember 2021).
- Almatiana, D., Astuti, D. S., & Ramadhiyanti, Y. (2021). *A Systematic Review Of Sparkol Videoscribe Media In Teaching Writing Skill*. *Journal of English language teaching and education*, 2(1).
(<https://jurnal.fpbs.ikipgripta.ac.id/index.php/jelte/article/view/46>, diakses 21 Desember 2021).
- Apsari, P. N. & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, 7(1).
- Ariyati, Y. (2021). *Sparkol Videoscribe* Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi Jalan Jembatan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*. 7(1).
(<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/37572>, diakses 4 Januari 2022).
- Astuti, V. D, Muthmainnah, R. N., & Rosiyanti, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Pokamathh Pada Materi Aljabar Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 7(1).
(DOI: <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.7.1.1-10>, diakses 21 Desember 2021).

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *jurnal Matematika Kreatif - Inovatif, Kreano*, 10(1), 49-56. (DOI: <http://dx.doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>, diakses 15 Desember 2021).
- Baharudin, R., & Cholik, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal JPTM*, 11(01), 133 – 138.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* Yang Diintegrasikan Dengan *Wondershare Filmora* Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Journal Jambura Geo Education*, 1(2): 71-79. (DOI: 10.34312/jgej.v1i2.7131, diakses 19 Desember 2021).
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: *University of Georgia*.
- Dewi, F. F & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4). (DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>)
- Fadillah, A., dan Bilda, W. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbatuan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Gantang IV* (2), 177-182). (DOI: <http://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>).
- Fatmawati, S. D. (2020). *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Kota Malang: Ahlimedia Press.
- Fauziani, M. A. (2020). *Bentuk Aljabar*. Modul.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384 – 2394. (DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>, diakses 3 Januari 2022).
- Haryadi, R., & Kansa, H. N. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73. (DOI: <https://doi.org/10.36835/attalim.v7i1.426>).

- Ilela, N., Laamena, C. M., & Tamalene, H. (2021). Model Pembelajaran Core, Scramble, Hasil Belajar, Dan Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Journal of Honai Math*, 4(1), pp. 85-100, April 2021.
(DOI: <http://doi.org/10.30862/jhm.v4il.175>).
- Ismiyanti, Y., Prajanti, S. D. W., Utomo, C. B., Handoyo, E., & Cahyaningtyas, A. P. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Kemandirian Terhadap Keterampilan Berwirausaha. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 420-425.
(<https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/1006>, diakses 2 Februari 2022).
- Istiqamah, I., Agustito, D., Sulistyowati, F., Yuliani, R., & Irsyad, M. (2019). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). 6 (3).
(DOI: <https://doi.org/10.31603/ce.4425>).
- 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), 65-72.
(<https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPF/article/view/11140>, diakses 6 Januari 2022).
- Khairani, A, dan Ain, S.Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Untuk Statistik Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 13(2).
(DOI: 10.37680/qalamuna.v13i2.898, diakses 6 Januari 2022).
- Kistiningrum, A., Sa'odah, & Hasan, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berupa *Group Whatsapp* Terhadap Hasil Belajar Ppkn Siswa Kelas II SDN Pekojan 02 Petang Kota Jakarta. *Jurnal Pendidikan dan Sains*, 2(1), 1-11.
(DOI: <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/masaliq>, diakses 28 Desember 2021).
- Lubis, P. N dan Hidayat. (2021). Pengembangan Media Animasi Berbantuan Powtoon Melalui Pembelajaran Daring Pada Operasi Bilangan Tiga Angka Dikelas II SD. *Journal of Science and Research*, 2(3).
(<https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jsr/article/view/337>, diakses 27 Desember 2021).

- Musarofah, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al-Qur'an dengan *Output Youtube*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Raden Intan lampung.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo, Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa, Misykat*, 3(1).
(<https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>, diakses 15 Desember).
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida. (2018). *Development of sparkol videoscribe assisted learning media*. *Jurnal ilmiah pendidikan mipa*, 8(3), 233-250.
(DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v8i32613>).
- Palimbong, Y. W., dkk. (2021). Penerapan Media Video Animasi dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman. *Journal of Language and Literature*, 2(1).
(<https://ojs.unm.ac.id/phonologie/article/download/25679/12905>).
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, Novaliyosi, & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe*: inivasi pada perkuliahan sejarah matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127 – 135.
(<http://jurnal.umat.ac.id/index.php/prima/article/view/705>, diakses 29 Desember 2021).
- Priyantini, N. L., Suranata, K., Jayanta, I. N. L. (2021). Video animasi dalam pembelajaran ipa materi perubahan suhu dan wujud benda. *Jurnal pedagogi dan pembelajaran*, 4, (2), 281-289.
(DOI: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/lp2/index>).
- Purnomo, H. (2019). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Lembaga penelitian, publikasi, dan pengadilan masyarakat.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Silmi, M. Q., dan Rachmadyanti, P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V. *JPGSD*, 6(04).

- Sinaga, D, dan Sinaga, S.I.P. (2021). Pengaruh Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(3).
- Siregar, S. (2020). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartini, N, dan Yudiana, K. (2018). ADDIE sebagai model pengembangan media instruksional edukatif (MIE) mata kuliah kurikulum dan pengajaran. *Jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 15(2), 1: 277.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., Setiawansyah. (2021). Pendampingan dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video *Editing* di Smkn 7 Bandar Lampung. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 2(2), 160-166. (DOI: <https://journal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>, diakses 3 Januari 2022).
- Widiari, L. E. R, & Astawan, I.G. (2021). *Ecosystem learning with sparkol videoscribe-Based learning media*. *International journal of elementary education*, 5(2), 231-239. (DOI: <http://ejournal.undiknas.ac.id/index.php/IJEE>, diakses 25 Desember).
- Wijaya, T.T, Purnama, A. & Tanuwijaya, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack Pada Materi Garis Dan Sudut Menggunakan *Hawgent Dynamic Mathematics Software*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(3). (DOI: 10.22460/jpmi.v1i3.205-214, diakses 7 Januari 2022).