

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Badriah, S., Hairida.,Tahmid. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*
- Firmansah, D. F. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*. Vol. No. 7(2), 159-172.
- Fransisca, I. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol*. Vol. No. 06, 1916-1927.
- H. Effendi, Y. Hendriyani. 2016. *Pengembangan Model Blended Learning Interaktif Dengan Prosedur Borg and Gall*. Padang. *International Seminar On Education (ISE)*.
- Hadi, S. 2017. *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar*. Prosiding TEP & PDs, 1(15), 96–102.
- I.Hasibuan. 2015. *Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jurnal Peluang.
- Irnawati, T. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Time Token Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III Sd*. Vol. No. 444-453,
- Kemdikbud. 2017. *Siklus Hidup dan Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Langka*. Jakarta.
- Munawar, A., & Suryadi, A. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018/ 2019 di SMA Negeri 3 Salatiga*. Vol. No. 7(2), 174-184.
- Nugraha, dkk. 2020. *Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jl. Tamansari Km. 2,5 Kota Tasikmalaya, Jawa Barat: Edu Publisher.
- R, Imadinulloh. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Ilmiah Educatic. Vol 8 (1) 59-72.
- Ramadhaniati, R, T., Sikky. 2021. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Limit Fungsi Untuk Siswa SMA Kelas Xi*. Vol. 161, 153-161.
- Riwanto, M. A., & Budiarti, W. N. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD*. Vol. No. 6, 71-82.

- Rusman, dkk. 2019. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- S. Ketut, S.MD. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Problem Solving Dalam Pembelajaran IPA*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar. Vol.1 (2) pp. 75-B2.
- Silmi, M. Q., Rachmadyanti, P. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V*. Vol. No. 486-495.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung. Alfabeta, cv.
- Sulastrri, Imran, A.Firmansyah. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS*. Jurnal Kreatif Tadaluco Online. Vol. 3 No. 1. ISSN 2354-614X.
- Widoyoko, E.P. 2019. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, H., Trihastuti, W. 2018. *Mahir IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) Untuk Kelas 4,5,6 SD/MI*. Surabaya: Mahirsindo Utama.
- Wulandari, Y., Ruhayat Y., & Nulhakim, L. 2020. *Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V*. Vol. No. 8, 269-279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.