

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Abdul Majid. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Amin. 2020. *Konsep Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Harvarindo.
- Alim Sumarno. 2012. *Penelitian Kausalitas Komparatif*. Surabaya: elearningunesa.
- Agus Suprijono. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Azwar, Saifudin. 2012. *Realibilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. (Edisi Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- _____. 2020. *Media pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo persada
- Abdullah, Ridwan. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Husein Umar. 2013. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali
- Suantari, P, E, WN. 2016. *Dunia Animasi*. Denpasar Timur: Miia Art.
- Khuluqo. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Krisyantono, Rachmat. 2014. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian dan Sosial*. Jakarta: Ciputat Mega Mall
- Syiful S. 2003. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabet,
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Suryani dan Agung, *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak,
- Juraid Abdul latif. 2006. *Manusia Filsafat Dan Sejarah*. Palu Selatan: Bumi Aksara, 2006

- Nuryadi., Dkk. 2017. *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Rusman, Dkk. 2019. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikas*. Depok: Rawajali Pers.
- Rosdiani, D. 2014. *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Alfabeta
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- _____. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2019. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Tung, Khoe Yao. 2017. *Desain Intruksional- perbandingan model dan implementasinya*. Yogyakarta : CV. Andi Offset.
- Isjoni. 2017. *Pembelajaran Sejarah dalam Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kuntowijoyo. 2013. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wancana.
- Hamid, Ramadhani, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Yayasan kita menulis.

II. Jurnal

- Air, Jon & dkk. (2014). *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*. Bristol, UK.: Sparkol Books
- Andriana Johari, d. (2014). *Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar*. Journal of Mechanical Engineering Education , 10.
- Akmaludin. (2013). *Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia Tingkat Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Techno Nusa Mandiri. Vol. X. No. 2.

- Dellyardianzah. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Dalam Jurnal Universitas Tanjung Pura: Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 6. No. 10. Hal. 1-10.
- Ega, dkk. (2014). *Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan Pariwisata, Komunikasi dan Informasi*. s.l.: E-journal Teknik Informatika
- 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*. Indonesian Journal of History Education, 7 (2), 2019: p. 174-184
- Marsudi. (2016). *Penerapan Model Konstruktivistik dengan Media File Gambar 3D Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Prestasi Hasil Belajar*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol 23, No 1
- Mashuri T, Budiyo. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 8 (5), 5
- Muslina, M, Dkk. (2017). *Kelayakan Media Animasi Hukum Newton II Tentang Gerak Pada Bidang Miring Dan Katrol Di Sma Kabupaten Aceh Besar*. Jurnal IPA & Pembelajaran IPA
- Farida, Dkk . (2022). *Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data*. Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika, 2 (1): 5. pp. 53-66. ISSN 2798-2904
- Gustiningrum, Prama Elis. (2014). *Pengembangan Media Animasi Dengan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Menggunakan Model ASSURE Pada Program Studi Ilmu Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jember: Jurnal Pendidikan Sejarah 3 (5): 1*. Riduwan. 2004. Metode
- Widiyasanti, M. Ayrisa.A. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung jawab Siswa Kelas V*. Jurnal Pendidikan Karakter, Vol. 9, No. 1
- Shokfani. A. (2021). *Pengembangan Tahsin Al Qur'an secara Virtual pada Siswa MI Shirothol Mustaqim Dawuhan*. Dalam Jurnal Universitas Tanjung Jurnal Kependidikan. JK 9 (2) (2021) 204-220.
- Tri Sutrisno, Y. A. A, (2016), *Pengembangan Media Videoscribe Berbasis E-Learning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data Interface di SMK*

Sunan Drajat Lamongan. Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 5 N(Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya), 1.

- Eriya, E. (2019). *Animasi 2.5D sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk SMP*. MULTINETICS, 5(1), 25–32.
- Wahyudi, A. Tarunasena. M. (2020). *Peran Media Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Historical Imagination Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 9 (1). 2020. 123-136
- Afrizal, A. Tarunasena. M. (2018). *Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negri 28 Banda Aceh*. Jurnal Tunas Bangsa, Vol. 5. No. 2. 2018
- Mahardika, Pratiwi, I. T., & Meilani, R.I. (2018). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Rizal, M. H. (2017). *Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan “Global warming” Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Vol. 7. No.1. 2017
- Sari, P. R, & Supranoto, H. (2017). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information, Communication and Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 2 Sekampung*. Pendidikan Ekonomi, 5(2)
- Setiawati, L. (2016). *Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat*. Jurnal Penelitian Pendidikan, UPI , Vol. 16. No.1. 2016
- Syahputra, M, C. (2020). *Pengembangan Model Addie Dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer di SMP Yapita Surabaya*. Jurnal Pendidikan Agama Islam, Vol. 7. No.2. 2020
- Sayono, Joko. (2013). *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Dari Pragmatis Ke Idealis*. Jurnal Sejarah Dan Budaya, Vol.7 No.1, Juni 2013, hal. 9-17
- Afifah, N. Hidayat. B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Materi Sejarah Kerajaan Islam Di Sumatra Dan Akulturasi Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro*. Jurnal Swarnadwipa Volume 2, Nomor 3, Tahun 2018, E-ISSN 2580-7315
- Jannah, G. N. & Dewi, A. C. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Berbicara Kelompok A TK Nurul Huda*

Demak. Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Usia Dini. 6(1):64-84.

Nurzadi, M, R. & Maulana, H. (2016). *Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jendral Soedirman”*. Jurnal Multi Media Networking Informatics. Vol 2, No 2.

Santika, I. M. & Wahdah, N. Dkk. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tematik di Kelas V SDN 1 Sembuluh I*. Jurnal Kajian Pendidikan dan Keguruan. Vol 1, No 4.

Yuliantari, R,F. (2014). *Evaluasi Hasil Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pada Mata Pelajaran IPS Kompetensi Dasar Sejarah (Studi Kasus: SMP Kartika Nasional Plus Surabaya Kelas VIII Semester 1)*. Avatara, 2(1).

Hartati, U. (2016). *Museum Lampung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*. Jurnal HISTORIA Volume 4, Nomor 1, Tahun 2016,

III. Skripsi

Huda, Muhammad Linur. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Karikatur Berbasis Sparkol Videoscribe Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 MAN Malang*. Progam Studi Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negri Malang

Ahmad, Yusron .AL. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD/MI. Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.

Pratiwi, Ayu . Diah. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Berbasis Media Sosial Edmodo*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.

Annisa, Wilda. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Sparkol Video Scribe Kelas X id SMAN 1 Bandar Lampung. Program studi Pendidikan Agama Islam*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung.

Madhatulqad, Nabilah. 2019. *Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran DLE Kelas X Tav di SMK Negri 1 Pundong. Prodi Studi Pendidikan Teknik Elektronika*. Fakultas Teknik. Universitas Negri Yogyakarta.

Wahyono, Ponco Tri. 2021. *Pengembangan Media Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli. Prodi Pendidikan Jasmani, kesehatan, dan Rekreasi*. STKIP PGRI PACITAN