

DAFTAR PUSTAKA

Adobe Audition CS6 di <http://www.master-cyber.com/2014/10/adobe-audition-cs65-build-708-terbaru.html> (diakses pada hari Selasa tanggal 16 Juni 2020 pukul 07:05)

A.M, Sardiman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Apa itu *Videoscribe* di <http://tirtamedia.co.id/apa-itu-videoscribe/> (diakses pada hari Selasa 16 juni 2020 pukul 06:30)

Apa itu *Videoscribe* di <http://zakiiaydia.com/apa-itu-videoscribe/> (diakses pada hari Selasa 16 Juni 2020 pukul 06:43)

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
 Atmojo, Seto Suryo. 2012. *Pengembangan Media Belajar Teknik Dasar Bola Basket untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (diakses pada hari Rabu, 17 Juni 2020)

CorelDRAW X6 di <http://software.pengulas.com/2012/06/coreldraw-x6-makin-lengkap-dan-powerful.html> (diakses pada hari Selasa tanggal 16 Juni 2020 pukul 13.04)

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Gunawan, Imam dan Anggraini Retno Palupi. 2015. *Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian*. Jurnal. Madiun: IKIP PGRI Madiun (diakses pada hari Selasa, 16 Juli 2020 di e-journal.ikipgrimadiun.ac.id)

Huda, Muhammad Linur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Karikatur Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 MAN Malang 1*. Skripsi. Malang: Universitas Negeri Malang (diakses pada hari Rabu, 17 Juni 2020 pukul 06:13)

Ibrahim, dkk. 2000. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas

Imtihana, Mutia. 2014. *Pengembangan Buklet Berbasis Penelitian sebagai Sumber Belajar Materi Pencemaran Lingkungan di SMA*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang: J.Biol Educ 3 (2) 2014 ISSN 2252-6579 (diakses pada hari Selasa, 16 Junis 2020 Pukul 08:10)

Joyce, K.E. and B. White. 2015. *Remote Sensing Tertiary Education Meets High Intensity Interval Training*. Journal. Charles Darwin University Volume XL-7/W3, 2015 (diakses pada hari Selasa, 16 Juni 2020)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Versi Online (kbbi.web.id)

Kristiana, Nanik. 2012. *Pengaruh Game Online Saras's Cooking Class Terhadap Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Tata Boga pada Mata Pelajaran Pengolahan Makanan Kontinental di SMK N 1 Sewon*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (diakses pada Selasa 16 Juni 2020 pukul 22: 06).

Latuheru, Jhon D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Prose Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdiknas.

Miarso, Yusufhadi dkk. 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Pinnacle Studi 15 di https://en.wikipedia.org/wiki/Pinnacle_Studio#Studio_15 (diakses pada hari Rabu tanggal 17 Juni 2020 pukul 16.25).

Prawiladilaga, Dewi Salma dan Evelin Siregar. 2007. *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Pribadi, Benny A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Prihawan, Yudi Ristu. 2012. *Pengembangan Educartoon sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang: IJCETS 1 (1) 2012 ISSN 2252- 6447 (diakses pada hari Rabu, 17 Juni 2020 pukul 07:40)

Sadiman AS, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo.

Safar, Ammar H. 2016. *Educating Nonlinearly and Visually in the Digital Knowledge Age: A Dhelphi Study*. Journal. Kuwait University. Asian Social Science Vol. 12, No. 4; 2016 ISSN 1911- 2017, E-ISSN 1911- 2025 (diakses pada hari Selasa, 16 Juni 2020).

- Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta
- Soemanto, Wasty. 1998. *Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor- factor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subkhan, Edi. 2013. *Pengantar Teknologi Pendidikan Perspektif Paradigmatik dan Multidimensional*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Susanton, Joko. 2012. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA di SD*. Jurnal. Universitas Negeri Semarang: JPE 1 (2) (2012) ISSN 2252- 6404 (diakses pada hari Rabu, 17 Juni 2020, pukul 08: 25).
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulan, Ana Ratna. 2008. Taksonomi Bloom- Revisi. Universitas Pendidikan Indonesia (diakses pada hari Selasa, 16 Juni 2020 di academia.edu)