

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sarini, dkk, 2019. *Mangu Sastra*. Badung: Dwi Jaya Mandiri.
- Suwija, I. Nym. (2015). *Pasang Asara Bali*. Denpasar: Pelawa Sari.
- Ahmad Fadillah, and Westi Bilda. 2019. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe." *Jurnal Gantang* 4 (2): 177–82. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>.(diakses pada 4 november 2021).
- Aisyah, Siti, and Evi Widayanti. 2019. "Penerapan Model Pembelajaran Treffinger Berbantuan Software Sparkol Videoscribe" 4 (2): 117–28.
- Arsyad, Azhar. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Bouato, Yunita, Fitriane Lihawa, and Rusiyah Rusiyah. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam." *Jambura Geo Education Journal* 1 (2): 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131>.(diakses 4 november 2021).
- Cahyadhi, I Putu Eka Dharma, I Made Gede Sunarya, and I Made Agus Wirawan. 2016. "Pengembangan Game Edukasi 'Aksara Bali' Berbasis Android." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika* 352 (6289): 1087–91.
- Cahyani, Ni Kdk Sintha, I.B.Made Ludy Paryatna, and I Ketut Paramarta. 2019. "Nincapang Kawagedan Ngwacen Aksara Bali Sisia Kelas Iva Sd Negeri 2 Sakti Nusa Penida Warsa 2018/2019 Antuk Media Topi Aksara Sane Kasurat Nganggan Aplikasi Balinese Font and Keyboard." *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha* 6 (2): 11. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v6i2.20339>.(diakses pada 4 november 2021).
- Darma Wisada, Putu, I Komang Sudarma, and Adr I Wayan Ilia Yuda S. 2019. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter." *Journal of Education Technology* 3 (3): 140–46.
- Dewi, I Gusti Ayu Agung Sri Sasmita, I Gde Wawan Sudatha, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2019. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali." *Journal of Education Technology* 3 (3): 190. <https://doi.org/10.23887/>

- jet.v3i3.21745.(diakses 4 november 2021).
- Dewi, Made Sulatri, Made Windu, Antara Kesiman, and I Made Gede Sunarya. 2014. "Menggunakan Metode Template Matching" 3: 41–50.
- Di, Internasional, and S M A Batik. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran."
- Dwijayani, N. M. 2019. "Development of Circle Learning Media to Improve Student Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1321 (2): 171–87. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.(dikases 5 november 2021).
- Febrina, Amanda Shaffa. 2020. "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Model Pembelajaran Jarak Jauh (Pjj)," no. May: 8–11.
- Febriani, Dkk. 2015. "Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMK Negeri 3 Singaraja." *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* 3.
- Kadek, Ni, Ayu Wirdiani, A A Ketut Agung Cahyawan W, and Dharma Prateka. 2015. "Transliterasi Teks Latin Dalam Bahasa Bali Menjadi Aksara Bali Dengan Menggunakan Metode Rule Base Mampu Menulis Ulang Transaltasi Teks Latin Lontar Ke Aksara Bali Seperti Pada Dokumen Lontar Asli Dengan 90, Akurasi 67%." *Teknologi Elektro* 14, (2): 193–201.
- Koyan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kustandi, Gecep, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah & Masyarakat Edisi Pertama*. Jakarta: Jakarta : Kencana.
- Lanang, I Gusti, and Ngurah Weda. 2021. "Pelatihan Dan Pembelajaran Aksara Bali Pada Anak-anak di Pasraman Amerta Sanjiwani" 4 (April): 155–64.
- Munawar, Ainun, and Andy Suryadi. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018 / 2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga Pendidikan Merupakan Komponen Pent- Kepribadian Yang Lebih Baik . Menurut Tri-Dengan Perubahan." *Indonesian Journal of History Education* 7 (2): 174–84.
- Munawwarah, Rofiqoh Al. 2019. "Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran." *Jurnal Inspiratif Pendidikan* 8 (2): 430–37. <https://core.ac.uk/download/pdf/287200356.pdf>.(diakses pada 10 november 2021).
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalm Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nida, Dewa Made Adi Andhika, Desak Putu Parmiti, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2020. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali." *Jurnal Edutech Undiksha* 8 (1): 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.(diakses pada 10 desember 2021).

- Pamungkas, Subhan, Indhira Asih, and Vivi Yandari. 2018. "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika Matematika FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa . Pengetahuan Pada Mata Kuliah Ini Educational Communication and Technology ( 1977 ) Learning Resources All of the Resources" 2 (2): 127–35.
- Ponza, Putu Jerry Radita, I Nyoman Jampel, and I Komang Sudarma. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar." *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 6 (1): 9–19.
- Prastya, I Gede Hendra, Ketut Pudjawan, and I Kadek Suartama. 2015. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Model ADDIE Untuk Siswa Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2014-2015 Di SMP Negeri 1 Banjar." *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* 3 (1): 1–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5605>.(diakses 11 november 2021).
- Putra, dkk. 2014. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pengembangan Bahasa Inggris di SDN 1 Selat I." *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan* 2.(diakses 11 november 2021).
- Rahmatika, Dwi Fadila, and Nining Ratnasari. 2018. "Media Pembelajaran Matematika Bilingual Berbasis Sparkol Videoscribe." *Desimal: Jurnal Matematika* 1 (3): 385–93. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3061>.(diakses 11 november 2021).
- Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.(diakses 11 november 2021).
- Sartini. 2012. "Pengembangan Text to Digital Image Converter untuk Dokumen Aksara Bali." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)* 1. (diakses 14 november 2021).
- Suryani, P D, M P Zubaidah, and ... 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 4 Padang." *Serupa The Journal of ....*(diakses 15 november 2021).
- Suryansah, Titi, and Suwarjo Suwarjo. 2016. "Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd." *Jurnal Prima Edukasia* 4 (2): 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>.(dikases 15 november 2021).
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11 (1): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.(diakses 15 november 2021).
- Yuanta, Friendha. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (02): 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.(dikases 15

november 2021).

