

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62 – 78.
- Alverina, C., Hakim, Z.R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS. *School Journal Education*, 9(3), 266 – 272.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bustanil, M., Aswori., & Ardianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119 – 134.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Peosedur*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24 – 29.
- Hafizh, M.A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD. *Elementary School Journal*, 7(1), 141 – 154.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN SUKOIBER 1 Jombang. *Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45 – 50.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Ar - Ruzz Media.
- Krissandi, A. D. S. (2018). Pengembangan Video Tematik Sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(1), 68 – 77.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2017). *Lebih Memahami Konsep dan Proses Pembelajaran Implementasi & Praktek dalam Kelas*. Yogyakarta: Kata Pena.

- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahmat, A. S. (2017). *Games Book* sebagai Media Peningkatan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Kelas Tinggi. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 27 – 33.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rangkuti, N., Sitompul, H., & Simbolon N. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Rias Karakter Pada Program Studi Pendidikan Tata Rias. *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(1), 27 – 41.
- Rayanto, Y. H. & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Sa'adah, R. N. & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4(1), 476 – 485.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumuharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: Pustaka Abadi.
- Surahman, Paudi, R. I., & Tureni, Dewi. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Makhluk Hidup dan Proses Kehidupan Melalui Media Gambar Kontekstual Pada Siswa Kelas II SD Alkhairaat Towera. *Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 91 – 107.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.