

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Anwari, T., Shodiqin, A., dan Priyolistiyanto, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Pemrograman Dasar *Pasca*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4 (1) : 123-134.
- Apriansyah, M, R., Kusno, A, S., dan Arris, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Bahan Bangunan di Prodi Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*. 9 (1), 9-18.
- Arisanti, D, dan Subhan. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Internet Terhadap Minat Belajar Siswa Muslim di SMP Kota Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 3 (2). 61-73.
- Awalia, L, M., Ika, A, P., dan Lintang, K. (2021). Analisis Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Daring Terhadap Minat Siswa di Desa Karang Malang. *Basicedu*. 5(5), 3940-3949.
- Baety, D, N., dan Munandar, D, R. (2021). Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring dalam Menghadapi Wabah Pandemi Covid. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(3), 880-889.
- Bungsu, T. K., Vilardi, M., Akbar, P., dan Bernard, M. (2018). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*. 1(2), 382-389.
- Busyaeri, A., Udin T., dan Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min kroya Cirebon. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116-137.
- Darmawan, A. (2018). Membuat Media Video Pembelajaran. In *Jakarta: Pusat Teknologi Informasi*.
- Deryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dick, W and Carrey, L. (1996). The Systematic Design of Intruction. In *The British Journal of Psychiartry*.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Febriantika, F., dan Norida, C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmu Pendidika*. 3 (4), 1271-1282.
- Indahini, R. S., Sulton, dan Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digita Kelas X SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 141-148.
- Intan, I. (2016). Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Penyajian Materi Berbasis Multimedia di Pulau Barrang Lompo. *Jurnal Pekommas*. 2 (2).
- Jatmiko, P. D., Wijayanti, A., dan Susilaningsih, S. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153-156.
- Johari, A., Hasan, S., dan Rakhman, M. (2020). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Mechanical Enggeneering Education*, 1(1), 8-15.
- Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 7(2), 76-89.
- Khaira, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Proseding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*. 39-44.
- Krishna, P. D., Sudhita, I. W.R., dan Mahadewi, L. P. P. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VIII Semester Genap. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 45-60.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustandi, C., dan Deny, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lidyawati, Gani, A., dan Khaldun, I. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir

- Kritis Peserta Didik Pada Materi Larutan Penyangga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesia Journal of Science Education)*, 5(1), 140-146.
- Mardhiah, dan Said, A. (2018). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 6 Banda Aceh. *Lantanida Journal*. 6 (1), 49-58.
- Mashuri, D. K., dan Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*. 8 (1), 1-11.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhammad. A, R dan Dwi, Y. (2020). Pembelajaran Fisika Berbantuan Aplikasi Instagram untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Unnes Physics Education Journal*. 9 (2). 149-156.
- Mulyani, F., dan Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (IPDK)*, 3(1), 101-109.
- Novita, S., dan Pratama. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Journal of Primary Education*. 3(2), 64-72.
- Nugroho, I, R dan Ruwanto, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Media Sosial Instagram Sebagai Sumber Belajar Mandiri untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Fisika SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 6 (6), 460-470.
- Nurlina, L. dan Fauzan, A. (2021). Problem-based Learning Application to Improve Students' Ability Editing. *Syntax Literater: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(3), 1249-1259.
- Priyantini, N, L., Kadel, S., dan Nyoman, L, J. (2021). Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhu dan Wujud Benda. *Jurnal Pedagogik dan Pembelajaran*. 4 (2), 281-289.
- Riyana, C. (2015). *Pedoman Penembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Sahiu, S., dan Wijaya, H. (2017). The Relationship Between Extrinsic Learning Motivations to Psychomotor Learning Outcomes in Grade V Christian Subject at Zion Makassar Elementary School. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231-248.

- Sanjaya, W, (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1 (1), 42-57.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana: Jakarta.
- Sidiq, R. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*. 9 (1). 1-14.
- Siti, K. R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Inovasi Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3 (4). 2149-2158.
- Sudijono, A. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, N. (2008). *Penialian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:Reamaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., dan Ahmad, R. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, Y. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning dan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi, Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VI SDIT Taman Ilmu Kota Depok Mata Pelajaran IPA dengan Tema Ciri Khusus Hewan dan Tumbuhan. *Universitas Terbuka*. 53(9), 1689-1699.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Surabaya: Prenada Media Group.
- Tung, K. Y. (2016). *Desain Instruksional Perbandingan Model dan Implementasinya*. Jakarta: CV. Andi Offset.
- Veygid, A., Sandy, a., dan Wildan, S. (2020). Analisis Fitur dalam Aplikasi Instagram sebagai Media Pembelajaran Online Mata Pelajaran Biologi

untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Biologi*. 1 (1). 39-48.

- Wahyono, P., Husamah., dan Budi, A. S. (2020). Guru Profesional di Masa Pandemi COVID-19: Review Implementasi, Tantangan, dan Solusi Pembelajaran Daring. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Widayanti, N. M. A. G., Sudarma, I. K., dan Suarjana, I. K., & Suarjana, I. M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. *MIMBAR PGSD*, 2(4), 331-342.
- Widiyono, A. (2021). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa PGSD. *Prosiding Webinar IAHN-TP Palangkaraya*, 3, 12-21.
- Wulan, S. A., Yayan, A., dan Depi, P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (5), 3034-3042.
- Wulandari, R. M., Widyaningrum, L., dan Arini, L. D. D. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal Melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5 (5), 3034-3042.
- Yasmin, Y., Andre, S., dan Fairuz, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pokok Bahasan Interferensi Pada Mahasiswa Pendidikan Fisika. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran*. 8 (2), 184-187.