

DAFTAR PUSTAKA

- Affah, I., & Sopiany, H. M. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI." *Jurnal Madrasan Ibtidayah* 87(1,2):149–200.
- Affah, Elva Pristy, Wahyudi Wahyudi, and Yohana Setiawan. 2019. "Efektivitas Problem Based Learning Dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Matematika." *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 4(1):85-95. doi: 10.30651/must.v4i1.2822.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ari Pertiwi, Ni Luh Septiani. 2018. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 1(1):114–123. doi: 10.23887/jippg.v1i1.14262.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. cet. 1. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ario, MARFI, and Azmi Asra. 2019. "Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran Flipped Classroom." 8(1):20–31. doi: : <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1709>.
- Arsyad, azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Ed. Revisi. edited by asfah rahman. Jakarta: raja grafindo persada.
- Brame, Cynthia J. 2016. "Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content." *CBE Life Sciences Education* 15(4):es6.1-es6.6. doi: 10.1187/cbe.16-03-0125.
- Buchori, A. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 6(1):104–115.
- Budiman, Haris. 2016. "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran, Al-Tadzkiyyah: , Vol. 7, (2016), h. 177." *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7(45):177.
- Cahyani, Ni Luh Paramita, and I. Nyoman Laba Jayanta. 2021. "Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5(3):538. doi: 10.23887/jisd.v5i3.37918.
- Cheppy, riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Cholifah, Tety Nur, and Galih Ilham Saputro. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran VIDAM (Video Animasi) Pembelajaran Tematik Untuk

- Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 3 SD.” *Primary Education Journals* 2(2):120–130. doi: <https://doi.org/10.33379/primed.v2i2.1613>.
- Coles, Alf. 2019. “Facilitating the Use of Video with Teachers of Mathematics: Learning from Staying with the Detail.” *International Journal of STEM Education* 6(1). doi: 10.1186/s40594-018-0155-y.
- Craft, A. (Ed). 2005. *Creative in Schools Tensions and Dilemmas*. New York: Routledge.
- Daryanto, and Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Cetakan ke. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Devi, A, Shita, and S. Maisaroh. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD.” *Jurnal PGSD Indonesia* Vol 3 No 2(2443–1656).
- Dimiyati, and Mudjiono. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda. 2019. “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe.” *Jurnal Gantang* 4(2):177–182. doi: 10.31629/jg.v4i2.1369.
- Fakhriyani, Diana Vidya. 2016. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini.” *Wacana Didaktika* 4(2):193–200. doi: 10.31102/wacanadidaktika.4.2.193-200.
- Fatmala, Nurul, I. Nyeneng, and Suana Wayan. 2016. “Pengembangan Modul Pembelajaran Kontekstual Berbasis Multirepresentasi Pada Materi Hukum Newton Tentang Gravitasi.” (1):1–23.
- Fauzan, and Fatkhul Arifin. 2022. *Desain Kurikulum Dan Pembelajaran Abad 21*. pertama. Jakarta: Kencana.
- Fauziah, Siti Ulfah, and Mulyawan Safwandy Nugraha. 2023. “Penerapan Teori Belajar Sibernetik Dalam Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Di SD IT Assajidin Kab . Sukabumi.” 1(4):143–165.
- Fechera, Boy, Maman Somantri, and Dadang Lukman Hamik. 2017. “Desain Dan Implementasi Media Video Prinsip-Prinsip Alat Ukur Listrik Dan Elektronika.” *Innovation of Vocational Technology Education* 8(2):115–26. doi: 10.17509/invotec.v8i2.6125.
- Firdayanti, Neni, Novi Setyasto, and Info Artikel. 2020. “Pengembangan Video Animasi Berbantuan Sparkol Videoscribe Materi Keragaman Budaya Di Indonesia.” 9(3):138–143.
- Fitrianti, Fitrianti. 2022. “Pengembangan Video Pembelajaran Sparkol Videoscribe Dengan Model Pembelajaran Make A Match Pada Materi Lingkaran Di MTS Alkhairaat.” *Supermat (Jurnal Pendidikan Matematika)* 6(2):110–129. doi: 10.33627/sm.v6i2.942.

- von Foerster, H. 2003. *Understanding Understanding: Essays on Cybernetics and Cognition*. Springer. Springer.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–113. doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- Gitriani, Reva, Siti Aisah, Heris Hendriana, and Indri Herdiman. 2018. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Lingkaran Untuk Siswa SMP." *Jurnal Review Pembelajaran Matematika* 3(1):40–48. doi: 10.15642/jrpm.2018.3.1.40-48.
- Hafizh, Muhammad Abdul. 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd." *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed* 7(1):141–154. doi: 10.24114/esjpgsd.v7i1.6411.
- Hake, Richard R. 1998. "Interactive-Engagement versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey of Mechanics Test Data for Introductory Physics Courses." *American Journal of Physics* 66(1):64–74. doi: 10.1119/1.18809.
- Hanif, Muhammad. 2020. "The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes." *International Journal of Instruction* 13(4):247–266. doi: 10.29333/iji.2020.13416a.
- Harefa, Edward, Ruslan Afendi A, Karuru, Sulaeman, Alice Wote, and Azizah Nur. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar Dan Pembelajaran*. ke-1. edited by Sepriano and Efitra. Jambi: PT. Sonpedia Puplishing Indonesia.
- Hutabarat, Henry Dinus, and Ferawati Artauli Hasibuan. 2020. "Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Angkola Timur." *Universitas Graha Nusantara Padangsidimpuan* 8(4):508–512.
- jauhar, mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM Dari Behavioristik Sampai Kontruktivistik*. jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Karina, Nadila, and Muhammad Yani. 2020. Penerapan model pembelajaran Pobleml Based Learning pada materi Geometri di SMP/MTs." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4(2):142–150. doi: 10.32505/qalasadi.v4i2.2217.
- Khumaidi, Mohhamad, and T. Mega Budiarto. 2019. "Jenjang Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Matematika Siswa." *AdMathEdu: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Ilmu Matematika Dan Matematika Terapan* 3(1). doi: 10.12928/admathedu.v3i1.4829.
- Krisnawati, Endang. 2016. "Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Kerdasarkan Kemampuan Matematika Siswa." *Jurnal*

Mahasiswa Negeri Surabaya 4(1):1–8.

- Kurniawan, Dicky, Dedi Kuswandi, and Arafah Husna. 2018. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang." *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4(2):119–125. doi: 10.17977/um031v4i22018p119.
- Kurniawati, Dewi. 2016. "The Use of Video to Enhance the Teaching and Learning Process of Listening English for University Students." *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris* 9(2):276–289.
- Langitasari, Indah, Titi Rogayah, and Solfarina Solfarina. 2021. "Problem Based Learning (Pbl) Pada Topik Struktur Atom: Keaktifan, Kreativitas Dan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 15(2):2813–2823. doi: 10.15294/jipk.v15i2.24866.
- Larosa, Fajar Solidman. 2023. "Pengembangan Lkpd Berbasis Inkuiri Pada Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis." *Jurnal Muara Pendidikan* 8(1):17–24. doi: 10.52060/mp.v8i1.1176.
- Lestari, Hanifah Nur, Ondi Suganda, and Rahma Widiante. 2017. "Hubungan Antara Pengetahuan Metakognitif Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Konsep Pencemaran Lingkungan Di Kelas X." *Quagga : Jurnal Pendidikan Dan Biologi* 9(02):27–35. doi: 10.25134/quagga.v9i02.745.
- Liatunrahman, Novita. 2023. "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV Sekolah Dasar." *Pengembangan Media Animasi* 4(xx):36.
- Magdalena, Ina;, Nur; Fajriyati Islami, Eva Alanda; Rasid, and Nadia Tasya; Diasty. 2020. "Tiga Ranah Taksonomi BLOOM Dalam Pendidikan." *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2(1):132–139.
- Manurung, P., Tumiyem, and H. ghoffar. 2016. *Media Pembelajaran Dan Pelayanan BK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Maslinawati, M. 2021. "Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Kartun Digital Berbasis Aplikasi Carton Story Maker." *Indonesian Journal of Educational* (2):229–239. doi: 10.5281/zenodo.5236098.
- Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali. 2017. "Disamping Memiliki Beberapa Kelebihan, Macromedia Flash Juga Tidak Terlepas Dari Kekurangan. Kekurangan Macromedia Flash Adalah Sebagai Berikut: 1. Macromedia Flash Hanya Dapat Dilihat Dengan Komputer Atau VCD Player, 2. Proses Belajar Macromedia Flash Ti." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2):177–185.
- Muna, Hidayatul, Nizaruddin Nizaruddin, and Yanuar Hery Murtianto. 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas

- Xi." *Aksioma* 8(2):1-9. doi: 10.26877/aks.v8i2.1686.
- Munandar, U. 1992. *Mengembangkan Bakat Dan Kreativitas Anak Sekolah*. jakarta: PT. Gramedia.
- Mursid, R. 2013. "Pengembangan Model Pembelajaran Praktik Berbasis Kompetensi Berorientasi Produksi." *Cakrawala Pendidikan* 1(1):1-14.
- Naja, Ahmad Rifqi, Suharto, and Hobri. 2017. "Proses Berpikir Kreatif Berdasarkan Komponen Kreativitas Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi SPLDV." *Kadikma* 8(2):72-77.
- Nasution, N. 2008. *Metode Research*. jakarta: Bumi Aksara.
- Ngalimun, dkk. 2013. *Perkembangan Dan Pengembangan Kreativitas*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nugraha, Chandra Adhitama, and Sugeng Bayu Wahyono. 2019. Developing Interactive Multimedia Learning for Psychomotor Domain to students of vocational high school." *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 3(2):220-235. doi: 10.21831/jk.v3i2.21797.
- Nurfaridah, Dais, and dkk. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Induktif." *Jurnal Pendidikan MIPA* 1(1):1-14.
- OECD. 2019. "Pendidikan Di Indonesia Belajar Dari Hasil PISA 2018." *Pusat Penilaian Pendidikan Balitbang KEMENDIKBUD* (21):1-206.
- Palaniappan, Ananda Kumar. 2007. "Academic Achievement of Groups Formed Based on Creativity and Intelligence." *The 13th International Conference on Thinking June 17-21, 2007 Norrköping, Sweden* 145-151.
- Permendikbud. 2016. "Permendikbud Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016." 53(9):1689-1699.
- Pramana, Made Wisnu Adi, I. Nyoman Jampel, and Ketut Pudjawan. 2020. "Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning." *Jurnal Edutech Undiksha* 8(2):17. doi: 10.23887/jeu.v8i2.28921.
- Prastowo, A. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Jogjakarta: DIVA Pers.
- pribadi, Benny A. 2017. *Media & Teknologi Dalam Pembelajaran*. edisi ke-1. jakarta: Kencana.
- Purnama, Junika, Nehru Nehru, Febri Berthalita Pujaningsih, and Cicyn Riantoni. 2021. "Studi Literatur Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan* 5(2):272-277. doi: 10.33487/edumaspul.v5i2.1687.
- Purnomo, Risky Cahyo, S. Sunardi, and Titik Sugiarti. 2017. "Profil Kreativitas Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif Field Independent (FI) Dan Field Dependent (FD) Siswa Kelas VIII A SMP Negeri

12 Jember.” *Jurnal Edukasi* 4(2):9. doi: 10.19184/jukasi.v4i2.5203.

- Rachmadtullah, Reza, M. S. Zulela, and Mohamad Syarif Sumantri. 2018. “Development of Computer-Based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education.” *International Journal of Engineering and Technology(UAE)* 7(4):2035–2038. doi: 10.14419/ijet.v7i4.16384.
- Rahayu, Satutik, Ahmad Harjono, and Gunawan. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran.” *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia* 1(1):26–30.
- Republik Indonesia. 2003. “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Pembentukan Kabupaten Mukomuko, Kabupaten Seluma Dan Kabupaten Kaur.” (1):1–22.
- Richardo, Rino, Mardiyana, and Dewi Retno Sari Saputro. 2014. “Tingkat Kreativitas Siswa Dalam Memecahkan Masalah Matematika Divergen Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa.” *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika* 2(2):141–151. doi: 10.59141/comserva.v2i8.520.
- Rizema setiava putra. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: DIVA Pers.
- Rofilah, Surur, and Ayu Tsurayya. 2021. “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Kubus Dan Balok Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik.” *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3):2438–2451. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.874.
- Rofiq Muhammad A. 2022. “Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas III SDN Mulyoagung 1 Bojonegoro.” Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Rogers, E. M. 2003. *Diffusion of Innovations (Fifth)*. Free Press.
- Rovi Pahliwandari. 2016. “Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan.” *Pendidikan Olahraga* 5(2):154–164.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saragi, R., and I. M. Tegeh. 2022. “Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan VideoScribe Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V.” *Jurnal Edutech Undiksha* 10(1):98–107.
- Savitri, K. Puspa Budhi, and I. B. Surya Manuaba. 2022. “JPDK : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL Sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas V.” 4(2):344–354.
- Semiawi, Conny R. 2009. *Memupuk Bakat Dan Kreativitas Siswa Sekolah*

Menengah. jakarta: Gramedia.

- Siswono, E., and H. Rosyidi. 2005. "Menilai Kreativitas Siswa Dalam Matematika." (1999).
- Siti Anggreni, Ni Kadek, and Ni Wayan Suniasih. 2021. "Pengembangan Video Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Hidup Hewan Pada Muatan IPA Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4(2):319–328. doi: 10.23887/jippg.v4i2.33212.
- Slamento. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino, S. ..., Deborah. L. Lowther, and James D. Russel. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning: Teknoli Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. jakarta: Kencana Prenada Media Goup.
- Solso, and dkk. 2008. *Psikologi Kognitif*. jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suhaya. 2016. "Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas." *FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* 1(1):1–10.
- Syahbudin. 2017. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 101874." 116–130.
- Turyati, Moh, M., and Winarno. 2016. "Pengaruh Penggunaan Media Video Edukasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Gondangrejo." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 11, (1):2013–2015.
- Vernon, P. E., and J. C. Nunnally. 1965. *Educational Measurement and Evaluation*. Vol. 13.
- Wahyuni, Susi. 2022. "Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik." *Postulat: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika* 3(2):151–165.
- Van de walle, J. .. 2008. *Matematika Sekolah Dasar Dan Menengah*. jakarta: Erlangga.
- Wati, Epritha Kurnia, and Widi Wulansari. 2021. "LOP Game Development to Improve Early Childhood Mathematical-Logic Learning Ability." *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)* 10(1):68. doi: 10.23887/jpi-undiksha.v10i1.28406.
- Wibowo, Ej. 2013. "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV." ... -Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan ... 2(1):75–78.
- Widiarti, Ni Komang, I. Komang Sudarma, and I. Made Tegeh. 2021. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran." *Jurnal Edutech Undiksha* 9(2):195. doi:

10.23887/jeu.v9i2.38376.

- Widiastuti, ASIH. 2021. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Prestasi Belajar Siswa Pada Materi Bioteknologi." *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah* 1(2):41–50. doi: 10.51878/secondary.v1i2.124.
- Widoyoko, S. E. P. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winkel, WS. 2008. *Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.
- Yulianti, Eka, and Indra Gunawan. 2019. "Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis." *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* 2(3):399–408. doi: 10.24042/ij sme.v2i3.4366.
- Yus, Anita, and Widya Sari, W. 2020. *Pembelajaran Di Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Kencana.
- Yusuf, Irfan, and Sri Wahyu Widyaningsih. 2020. "Implementing E-Learning-Based Virtual Laboratory Media to Students' Metacognitive Skills." *International Journal of Emerging Technologies in Learning* 15(5):63–74. doi: 10.3991/ijet.v15i05.12029.

