

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. doi: 10.22373/ljv4i1.1866
- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2021). *Pembelajaran literasi: Strategi meningkatkan kemampuan literasi matematika, sains, membaca, dan menulis*. Bumi Aksara.
- Agustina, T., Hamdi, Putra, A., & Syafriani. (2020). Physics E-Book Design for High School Students Using Flip PDF Professional Based on Edupark Hot Waterboom Solok Selatan. *Pillar of Physics Education*, 13(4), 511–519. doi: 10.24036/9783171074
- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. doi: 10.30653/002.201944.238
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Depok: Rajawali Press.
- Arsyad, M. (2016). *Ilmu Kebumihan* (1st ed.). Makassar: UNM Press.
- Asrizal, Desnita, & Darvina, Y. (2020). Need Analysis to Develop Electronic Enrichment Book of Physics Based on Contextual Teaching and Environmental Potential. *The 2nd International Conference on Research and Learning of Physics*, 1481(1), 1–20. Padang: Institute of Physics Publishing. doi: 10.1088/1742-6596/1481/1/012123
- Asrizal, Yohandri, & Kamus, Z. (2018). Studi Hasil Pelatihan Analisis Video dan Tool Pemodelan Tracker pada Guru MGMP Fisika Kabupaten Agam. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(1), 41. doi: 10.24036/jep/vol2-iss1/84
- Bakri, F., Rodhiyah, A., Nurindrasari, M., Pratiwi, S., & Mulyati, D. (2020). The Design of Physics Learning Video as Joyful-Based Learning Media Enrichment by Powtoon. *Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa 2019*, 1491(1), 1–6. Institute of Physics Publishing. doi: 10.1088/1742-6596/1491/1/012061
- Budiono, E. A., & Rochmawati. (2020). Pengembangan Permainan Accounting Maze Berbasis Android Sebagai Media Pengayaan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 8(2), 34–43. doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jpak.v8n1.p34-43>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. doi: 10.23887/jeuv9i1.32501
- Chaeruman, U. A. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate. *Teknologi Pendidikan*, 1(2), 13–22. Retrieved from <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/1683/1091>

- Cresweel, J. W., & Plano Clark, V.L. (2011). *Desaigining and conduction mixed methods research* (2nd ed.). SAGE Publications.
- Dani, R., Jufrida, J., & Wijaya, N. E. (2022). Analisis Kebutuhan Siswa Sebagai Acuan Mengembangkan Buku Pengayaan Fisika Berkonteks Kearifan Lokal Perahu Tradisional. *EduFisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(2), 185–195. doi: 10.59052/edufisikav7i2.21451
- Delvi, M., & Rifai, H. (2020). Preliminary Analysis of Integrated Science Teaching Based on Edupark of Anai Land. *The 2nd International Conference on Research and Learning of Physics*, 1481(1), 1–8. doi: 10.1088/1742-6596/1481/1/012121
- Derlina, Dalle, J., Hadi, S., Mutalib, A. A., & Sumantri, C. (2018). Signaling Principles in Interactive Learning Media Through Expert's Walkthrough. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 19(4), 147–162.
- Devianti, R., & Sari, S. L. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Proses Pembelajaran. *Jurnal Al-Aulia*, 6(1), 21–36
- Dewi, D. K., Astra, I. M., & Susanti, D. (2018). Buku Suplemen Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Gelombang Elektronik Untuk Peserta Didik SMA. *Seminar Nasional Fisika*, 1–8. Jakarta: UNJ. doi: 10.21009/03SNF2018
- Emafri, W., Sari, D. P., Rifai, H., & Yohandri. (2020). Design of edupark Physics book with Project Based Learning based on Ngarai Sianok National Geopark, Indonesia. *In the 2nd International Conference on Research and Learning of Physics*, 1481(1), 1–8. doi: 10.1088/1742-6596/1481/1/012100
- Fuad, A. J. (2016). Meta Analisis: Deferensiasi Gaya Belajar Dengan Metode Pembelajaran. *Journal An-Nafs*, 1(2), 151–165.
- Gayatri, T., Soegiyanto, H., & Rintayati, P. (2018). Development of Contextual Teaching Learning-Based Audio visual Adobe Flash Media to Improve Critical Thinking Ability of Geography Learning at Senior High School. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 145(1), 1–9. doi: 10.1088/1755-1315/145/1/012004
- Hamida, S., & Desnita. (2020). Analisis Kebutuhan Video Pembelajaran Fisika Berbasis Kontekstual Materi Suhu dan Kalori untuk Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 42–49
- Hutagalung, C., Kusumah, Y., & Rahmi, A. (2023). Video Pengayaan E-learning Polibatam Dalam Bentuk Animasi. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts*, 6(1), 54–63.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (1st ed.). Yogyakarta: DIVA Press.

- Janah, R., & Rochmawati. (2018). Pengembangan Media Permainan Monopoli Akuntansi Berbasis Android sebagai Media Pengayaan pada Materi Aset Tetap pada Siswa Kelas XII Akuntansi SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1), 1–7. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/22929>
- Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161. doi: 10.31004/edukatifv4i4.3106
- Jumini, S. (2018). Gadget Sebagai Media Pembelajaran Fisika Untuk Meningkatkan Budaya Disiplin Anak. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika FITK UNSIQ*, 1(1), 84–91. Wonosobo. Retrieved from <http://suwardilubis.blogspot.co.id/201>
- Kartika, V. J., Rahayu, H. M., Setiadi, A. E., & Wulandari, A. (2023). Kelayakan & Kepraktisan Video Saksang Sebagai Koagulan Keju Untuk Bahan Pengayaan Materi Bioteknologi. *Quagga: Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 15(1), 71–78. doi: 10.25134/quaggav15i1.6325
- Kemdikbudristek. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2015 Tentang Penumbuhan Budi Pekerti*, Pub. L. No. 23, 1 (2015). Indonesia.
- Kemdikbudristek. *Rencana Strategis Kementrian dan Kebudayaan tahun 2020-2024*. (2020). Hal 28. Indonesia
- Kemdikbudristek. *Keputusan Mendikbudristek Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Mendikbudristek Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*. , Pub. L. No. 262, 1 (2022). Indonesia: jdih.kemdikbud.go.id.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113 Retrieved from <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kraft, M. A., & Monti-Nussbaum, M. (2017). Can Schools Enable Parents to Prevent Summer Learning Loss? A Text-Messaging Field Experiment to Promote Literacy Skills. *Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 674(1), 85–112. doi: 10.1177/0002716217732009
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491–506. Retrieved from <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop>
- Lestari, N. V., & Rifai, H. (2020). Preliminary Analysis of Bukik Chinangkiek Edupark's Potential as a Learning Resource for Physics in Senior High School at X Koto Singkarak Solok, Indonesia. *The 2nd International*

- Conference on Research and Learning of Physics*, 1–10. Padang. doi: 10.1088/1742- 6596/1481/1/012049
- Lubis, & Widya, S. P. (2017). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XII. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 1(2), 169_174
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. doi: 10.32332/elementaryv5i2.1750
- Meikasari, Y., & Listiadi, A. (2016). Pengembangan Game “Bingo Accounting” Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Di Smk Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan*, 04(03), 1–5.
- Menteri ESDM. *Peraturan Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2012 Tentang Penetapan Kawasan Bentang Alam Karst.*, Pub. L. No. 17, 10 (2012). Indonesia: BN 2012/ NO 640; PERATURAN.GO ID: 9 HLM.
- Monika, K. A. L., Mahendra, S., & Suranata, K. (2018). Pelaksanaan Pengajaran Pengayaan untuk Siswa yang Memiliki Prestasi Belajar dalam Pembelajaran Kurikulum 2013. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 75–82. doi: 10.24176/jinov1i2.2303
- Mutiara, A., Wagiran, & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar
- Nisa, A., Sudarmin, & Samini. (2015). Efektivitas Penggunaan Modul Terintegrasi Etnosains dalam Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 4(3), 1049–1056. doi: <https://doi.org/10.15294/usej.v4i3.8860>
- Novisya, D., & Desnita. (2020a). Analisis Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Berbasis CTL pada Materi Fluida. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 4(2), 141–154. doi: 10.24815/jipiv4i2.16682
- Nugroho, A. S. A., & Susilowibowo, J. (2019). Pengembangan Permainan Kartu BTS (Bid to Score) sebagai Media Pengayaan pada Materi Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 7(3), 1–6. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/30268>
- Pairunan, A. S., Darsikin, & Saehana, S. (2021). The development of Wayang Golek Video as physics learning media in the concept of light. *Journal of Physics: Conference Series*, 1760(1). doi: 10.1088/1742-6596/1760/1/012046
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak

Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8. Retrieved from <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>

Rahim, B. (2020). *Media Pendidikan* (1st ed.). Depok: Rajawali Press.

Rahmadhani, N., & Rifai, H. (2020). Preliminary Analysis Learning Media in The Form of Interactive Multimedia Based on Edupark Physics Carocok Beach Painan Indonesia with The Scientific Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1481(1), 1–7. Institute of Physics Publishing. doi: 10.1088/1742- 6596/1481/1/012087

Rahmah, A. N., & Susilowibowo, J. (2018). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pengayaan Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Kelas XI Perbankan SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(3), 339–344. Retrieved from <https://jurnalmahaSiswa.unesa.ac.id/index.php/35/article/view/26232/24020>

Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. doi: 10.33487/edumaspulv4i2.439

Ramli, R., Yohandri, Sari, Y. S., & Selisne, M. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Fisika Berbasis Pendekatan Science, Technology, Engineering, and Mathematics untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *JEP (Jurnal Eksakta Pendidikan)*, 4(1), 10–17. doi: <https://doi.org/10.24036/jep/vol4-iss1/405> Pengembangan

Rusilowati, A., Nugroho, S. E., & Susilowati, S. M. (2016). Development of Science Textbook Based on Scientific Literacy for Secondary School. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 12(2), 98–105. doi: 10.15294/jpfiv12i2.4252

Ruziana, Imran, & Salim, I. (2018). Analisis Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–8. doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v7i7.26785>

Sadraini, & Rifai, H. (2020). Preliminary Analysis of Learning Resources for Edupark in the Matter Rigid Equilibrium by Destination Rumah Gadang Istana Rajo Balun South Solok Indonesia. *The 2nd International Conference on Research and Learning of Physics*, 1481(1), 1–9. doi: 10.1088/1742-6596/1481/1/012086

Sadiman, A. S., & Rahardjo, R. (2012). *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan* (16th ed.). Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran* (1st ed.). Jakarta: Kencana.

Sari, D. P., & Rifai, H. (2019). Preliminary Analysis of Edupark Fluid Learning Tool in MiFan Water Park in Padang Panjang City. *The 2018 International*

- Conference on Research and Learning of Physics*, 1185(1), 1–9. doi: 10.1088/1742-6596/1185/1/012091
- Setiani, A., Lukman, H. S., & Agustiani, N. (2022). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Prisma*, 11(2), 538. doi: 10.35194/jpv11i2.2523
- Sufetri, Y., & Hamdi. (2020). Validity of Edupark Based Electronic Physics Module Hot Spring Padang Ganting for Senior High School. *Pillar of Physics Education*, 13(4), 529–536. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/9968>
- Sitepu, B. P. (2012). *Penulisan Buku Teks Pelajaran* (1st ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P. N., Walukow, D. S., ... Simarmata, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0* (1st ed.). Yayasan Kita Menulis
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)* (10th ed.). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167–185. doi: 10.24832/jpnk.v3i2.929
- Tessa, Putri. (2024). Pengembangan *e-media* pengayaan *edupark* fisika berupa video pada wisata gua rantai dan gua danau untuk mengatasi *learning loss* Siswa. Fakultas FMIPA Universitas Negeri Padang.
- Wahyuni, A. S. (2022). Literature Review: Pendekatan Berdiferensiasi Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 118–126. doi: 10.37630/jpmv12i2.562
- Widianta, I. M. N. (2021). Video Pembelajaran Fisika Sebagai Sumber Belajar Daring untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SMAN 9 Mataram di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 377. doi: 10.33394/jpv8i3.3889
- Widyaningrum, E., Aprilya, S. H., & Iqbal, M. (2015). Pengembangan Produk Penelitian Berupa Buku Nonteks sebagai Buku Pengayaan Pengetahuan. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–5.
- Wulandari, A., & Hamdi. (2020). Validity of Physics Mobile Learning Media Edupark of Bayangsani South Coast Fluid on Fluid Material for High School Students Using the Android Studio Application. *Pillar of Physics Education*, 13(4), 475–483. doi: 10.24036/10154171074

Yunita, R. A., & Rifai, H. (2020). Preliminary Analysis of Edupark Sarasah Kajai Waterfall, Indonesia as a Learning Resources of Works and Energy. *The 2nd International Conference on Research and Learning of Physics*, 1481(1), 1–7. doi: 10.1088/1742-6596/1481/1/012047



THE
Character Building
UNIVERSITY