

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, 7(5), 395-402.
- Anissa, I. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Fisika Kelas XI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Arifin, F., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2016). Implementasi Google Speech Untuk Penentuan Level Pembelajaran Iqro' Berbasis Android. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF*, 3(2), 130-144.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika. *Seminar Nasional Edusainstek*, 152-156.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Ghony, D & Almanshur, F. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif*. Malang: Uin Malang press
- Hamdanillah, N., Harjono, A., & Susilawati. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Menggunakan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 3(2), 119-127.
- Hamzah., & Lamatenggo, N. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Imamah, N. (2012). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem Kehidupan Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 32-36.

- Indrajit, D. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Fisika*. Jakarta: PT Setia Purna Inves.
- Istiqomah, N., Prihandono, T., & Subiki. (2017). Analisis Miskonsepsi Pokok Bahasan Gelombang Mekanik Pada Siswa Kelas XII SMAN Kencong. *Seminar Nasional Pendidikan Fisika 2017*.
- Jannah, M., Harijanto, A., & Yushardi. (2019). Aplikasi Media Pembelajaran Fisika berbasis *Sparkol Videoscribe* Pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 8(2), 65-72.
- Koesnandar, A. (2003). *Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Pustekkom.
- Mansyur, A R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113-123.
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noviyanto, T., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal EDUSAINS*, 7(1), 57-63.
- Nurhaeni, Y. (2011). Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Konsep Listrik Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas Ix Smpn 43 Bandung. *Jurnal Penelitian Pendidikan*.
- Purnama, P., Erlidawati., & Nazar, M. (2017). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Videoscribe* Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia*, 2(3), 253-260.
- Rusman., Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A., et al. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sahputra, D. (2017). Pengaruh Kemandirian Belajar Dan Bimbingan Belajar Terhadap Kemampuan Memahami Jurnal Penyesuaian Pada Siswa Sma Melati Perbaungan. *At-Tawassuth*, 2(2), 368 – 388.

- 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 Di Sma Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 476-485.
- Satria. R. G, Trianggana. D. A, & Surianti. D. (2015). Pembuatan Film Pendek Action Format 3D yang Berjudul *War of Machine* Menggunakan Autodesk 3DS MAX. *Jurnal Media Infotama*, 11(1), 61-70.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suharyanto., Karyono., & Palupi, D. (2009). *Fisika Untuk SMA dan MA Kelas XII*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Torlakson, Tom. 2014. *INNOVATE: A Blueprint for Science, Technology, Engineering, and Mathematics in California Public Education*. California: Californians Dedicated to Education Foundation
- Utami. D. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44-52.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, VI(2), 232-245.
- <https://www.utopiccomputers.com/apa-itu-kinemaster-pengertian-fungsi-dan-fitur-fiturnya/?amp#aoh=16042267765730&referrer=https://www.google.com>, Diakses pada 1 November 2020.
- <https://amp.kompas.com/tekno/read/2018/05/04/14250087/berapa-banyak-orang-yang-menonton-youtube-setiap-harinya-> , Diakses pada 20 November 2020
- <http://nurrapipauziahnawawil2ipa1.blogspot.com/2016/01/efek-Doppler-dan-aplikasinya.html?m=1> , Diakses pada 15 Januari 2021