

## DAFTAR RUJUKAN

- Adam & Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, Volume 3 Nomor 2, (hlm.78-90). Tersedia pada <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/download/400/258>. (Diakses pada 29 Januari 2022).
- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2017. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustien, R., dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, Volume 1, (hlm.19-23). Tersedia pada <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010/5647> (diakses pada tanggal 31 maret 2021).
- Alwiyah, D., & Imaniyati, N. 2018. Keterampilan Mengajar Guru dan Kesiapan Belajar Siswa sebagai Determinan terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*. Volume 3, Nomor 4, (hlm.95-103). Tersedia pada <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i1.9767> (diakses pada tanggal 13 juli 2021).
- Apriansyah, M.R., dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Volume 9, Nomor 1, (hlm. 8-18). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/download/12905/8062/> (diakses pada tanggal 07 april 2021).
- Ariantini, N.P.D., dkk. 2019. Pengembangan Animasi Pembelajaran Berbasis Microlearning Pada Kelas III Sekolah Dasar Mutiara Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 7, Nomor 1, (hlm.23-32). Tersedia pada **Error! Hyperlink reference not valid.** (diakses pada tanggal 31 maret 2021).
- Ayuni,D.,Marini,T.,Fauziddin,M.,Pahrul,Y. 2021. *Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Obsesi, Volume 5, Nomor 1 (hlm.414-421).
- Ayuningrum, Fiskha. 2012. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean. Skripsi. <https://eprints.uny.ac.id/6796/1/skripsi.pdf>. (Diakses pada 29 Januari 2022)
- Azizah, Zayyana Fatati, dkk. 2018. Validasi Preliminary Product Fung-Cube pada Pembelajaran Fungi untuk Siswa SMA. *JURNAL BIOEDUKATIKA*, Volume 6, Nomor 1. Tersedia pada [http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA/article/download/7364/pdf\\_15](http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA/article/download/7364/pdf_15) (diakses pada 07 april 2021).

- Busyaeri, Akhmad, dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*, Volume 3, Nomor 1. <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/download/584/512>. (Diakses pada 29 Januari 2022).
- Cheppy, R. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Clpto, W.T., & Ma'arif, F. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo*. Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia.
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) untuk Sekolah Dasar MI*. Jakarta: Terbitan Depdiknas.
- Fitriani, A.A., dkk. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pernapasan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar Di Rumah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 3, Nomor 3, (hlm.303-316). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/14038/pdf> (diakses pada tanggal 31 maret 2021).
- Hadi, S. 2017. *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar*. Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar 2017, (hlm.96–102).
- Hakim, Y.N., dkk. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *JNSI: Journal of Natural Science and Integration*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 187-195). Volume 2, (hlm. 280-297). Tersedia pada **Error! Hyperlink reference not valid.** (diakses pada tanggal 27 mei 2021).
- Hendrianto, G. 2017. Penciptaan Animasi “Upload” Dengan Teknik Animasi Digital 2D. *Journal of Animation and Games Studies*, Volume 3 Nomor 2. <http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/download/1858/FullText>. (Diakses pada 29 Januari 2022)
- Hobri., dkk. (2018). *High-Order Thinking Skill in Contextual Teaching and Learning of Mathematics Based on Lesson Study for Learning Community*. International Journal of Engineering & Technology, 7(3), 1576-1580.
- Januszewski, A & Michael, Mo. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. Bloomington, IN: AECT.
- Karim, A.2017. “Analisis Pendekatan Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Di Smpn 2 Teluk Jame Timur, Karawang”. Jurnal Formatif, Volume 7, Nomor 2 (hlm.144-152)
- Kemendikbud. 2016. “Dunia Akui Keberhasilan Indonesia di Bidang Pendidikan Pembangunan Berkelanjutan”. Tersedia pada <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/03/dunia-akui-keberhasilan-indonesia-di-bidang-pendidikan-pembangunan-berkelanjutan> (diakses paa tanggal 13 juli 2021).

- Komalasari. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. PT Refika Aditama: Bandung
- Luhulima, D. A. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, Volume 3, Nomor 2, **Error! Hyperlink reference not valid.** (Diakses pada 29 Januari 2022)
- Lutfi, M.B., dkk. 2021. The Development of Interactive Media Based on Video Animation in the Use of a Total Station for Measurement Stake out the Building. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, Volume 4, Nomor 1, (hlm.597-605). Tersedia pada <http://www.bircu-journal.com/index.php/birle/article/download/1767/2198> (diakses tanggal 31 maret 2021).
- Mahadewi, L.P.P & Adrianus I W.I.Y.S. 2015. *Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muhammad Nazmi. 2017. Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi*, Volume 17, Nomor 1, April 2017. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/download/6272/4723> .(Diakses pada 14 Januari 2022)
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Muslich, M. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Nurharini, A., & Yuyarti. 2017. Development of Learning Media of Animation Video as Learning Sources of Cultural and Craft Arts. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, Volume 118, (hlm.599-605). Tersedia pada <https://download.atlantispress.com/article/25886597.pdf> (diakses tanggal 31 maret 2021).
- Ponza, P.J.R., dkk. 2019. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 7, Nomor 1, (hlm.23-32). Tersedia pada **Error! Hyperlink reference not valid.** (diakses tanggal 31 maret 2021).
- Purwanti. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.42-47). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/download/2194/2344>. (Diakses pada 29 Januari 2022)
- Purwanto, Y dan Rizki, S. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/95/81>. (Diakses pada 29 Januari 2022)

- Pusat Kurikulum, Balitbang Depdiknas. 2006. *Model Pengembangan Silabus Mata Ajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPA Terpadu*, Jakarta Pusat: Depdiknas
- Puspita. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan*. Jurnal UIN Jakarta.
- Putri, A.I.V., dkk. 2020. *Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air Untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Volume 3, Nomor 4, (hlm.377-387). Terdapat pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/13941/pdf> (diakses pada tanggal 31 maret 2021).
- Risabethe, Abiy dan Budi Astuti. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VII, Nomor 1, April 2017. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/15498/9691> .(Diakses pada 10 Januari 2022)
- Sadiman, Arief S. dkk . 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT.Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group ,Jakarta.
- Siddiq, Y.I., dkk. 2020. *Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Volume 8, Nomor 2, (hlm.49-63). Terdapat pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28928/16481> (diakses pada tanggal 31 maret 2021).
- Slavin, RE. 1997. *Cooperative Learning. Teory, Research, and Practice*. Boston Allyn and Bacon. USA.
- Sudarma, I.K., dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I.G.W, & Tegeh, I.M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Suharto. 2018. Peningkatan pembelajaran IPA melalui pendekatan Kontekstual Teaching and Learning (CTL) di kelas VI SDN 45 Jambak Kecamatan Bayang. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, Volume 3, Nomor 1, (hlm.63-69) Tersedia pada <https://jurnal.iicet.org/index.php/jpgi/article/download/162/204> (diakses pada tanggal 28 Oktober 2021).
- Sukiyasa, & Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Volume 3, Nomor 1, Februari 2013. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/download/1588/1318> .(diakses pada 19 Maret 2022)
- Sungkono. 2012. Pengembangan Intrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Nomor 2. Tersedia pada

- <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3201/2682> (diakses pada 07 april 2021).
- Supriyadi. 2010. *Teknologi Pembelajaran Fisika*. Yogyakarta: FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.
- Syahfitri, Y. 2011. Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM*. Volume 1, Nomor 3. **Error! Hyperlink reference not valid.** (Diakses pada 29 Januari 2022)
- Syahroni & Nurfitiyanti. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran Matematika, Materi Bilangan Pada Kelas 3 SD”. *Jurnal Formatif*, Volume 7, Nomor 3 (hlm.262-271). Tersedia pada <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/view/2237/1697> (diakses pada tanggal 28 Mei 2022)
- Syuaib, Suryana, dkk. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Biologi Sebagai Sumber Belajar Biologi Peserta Didik SMA Kelas XI IPA. <http://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/7178>. (Diakses pada 29 Januari 2022)
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Volume 2, Nomor 2. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>. (Diakses pada 29 Januari 2022).
- Tegeh dan Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan. Bahan Ajar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I.M, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I.M., & Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trianto. 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.
- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, Volume 11, Nomor 1. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/download/364/177>. (Diakses pada 29 Januari 2022).
- Widiyasanti, M., & Yulia, A. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Nomor 1, (hlm.1-16). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489/11390> (diakses pada tanggal 31 maret 2021).
- Widjayanti, W.R., dkk. 2019. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 13, Nomor 1, (hlm.101-112). Tersedia pada <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/6294/pdf> (diakses pada tanggal 31 maret 2021).