

## DAFTAR RUJUKAN

- Admaja, K. S. (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial Untuk Guru Dalam Mengembangkan Software Tes Berbasis Komputer. *Jinotep*, 63-68.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Agustini, N. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *JIPP*, 62-78.
- Agustiningih. (2015). Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pancaran*, 55-68.
- Anugerah, U. H. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Isyarat Indonesia (BISINDO) Untuk Siswa Tunarungu Di Sekolah Dasar Luar Biasa. *JINOTEP*, 76-85.
- Apriliani, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 129-145.
- Aryanata, J. M. (2020). Media Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Bola Voli Pada Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan. Vol. 4*, 186-192.
- Banawi. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning. *Jurnal Biology Science & Education*, 90-100.
- Budiman, S. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2185-2190.
- Bujuri. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *e-Journal Almaata*, 37-50.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Diantari, D. S. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Mastery Learning Untuk Mata Pelajaran KKPI Kelas XI. *JANAPATI*, 33-48.
- Efendi, A. S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics Pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 97-102.
- Fahri. (2018). Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran. 1-5.

- Fujiawati. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 16-28.
- Ghozali. (2017). Pendekatan Scientific Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogik*, 1-13.
- Hardianti, A. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra Volume 1*, 123-130.
- Hartini, S. (n.d.). *Pengembangan Indikator Dalam Upaya Mencapai Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Karanganyar Jawa Tengah*. Karanganyar: Disdikpora Kabupaten Karanganyar.
- Husna. (2019). Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital. *e-Jurnal Undip*, 173-184.
- Ilsa, F. H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi PowerDirector 18 di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 288-300.
- Indriyanti, M. S. (2017). Penerapan Pendekatan Sainifik Untuk Meningkatkan Keterampilan Bertanya Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13-25.
- Irawan, S. S. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Biologi Pembuatan Tempe Dan Yoghurt. *JINOTEP*, 105-109.
- Kurniawan, K. H. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP*, 119-125.
- Kurniawan, P. (2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-11.
- Luhulima, D. U. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 110-120.
- Muakhirin. (2014). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru COPE*, 51-57.
- Muiz, W. J. (2016). Implementasi Model Susan Loucks-Horsley Terhadap Communication And Collaboration Peserta Didik SMP. *Unnes Science Education Journal* , 1079-1084.
- Nabilah, S. (2020). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls. *JIPPF*, 1-7.
- Pradana, A. A. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter Untuk Siswa Sdlb Tunarungu. *JINOTEP*, 96-106.
- Pratama, U. P. (2020). Pengembangan Video Animasi Budaya Reog Ponorogo Sebagai Suplemen Kegiatan Ekstrakurikuler Siswa Sekolah Dasar. *JINOTEP*, 9-17.

Pratiwi, P. S. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 123-133.

Purwadhi. (2019). Pengembangan Kurikulum dalam Pembelajaran Abad XXI. *Jurnal Indonesia untuk Kajian Pendidikan*, 103-112

