

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y. 2013. *Desain Sistem Pembelajaran dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Apriansyah, M. R. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jurnal PenSil*, Volume 9, No. 1, (hlm. 9–18). Tersedia pada : doi: 10.21009/jpensil.v9i1.12905 (diakses 25 September 2021).
- Arsyad, A. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Aryantini, N. K., Sujana, I. W. dan Sri Darmawati, I. G. A. P. 2021. "Model *Discovery learning* Berbantuan Media Power Point Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD". *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Volume 4, No. 2, (hlm. 243–250). Tersedia pada doi: 10.23887/jp2.v4i2.36193 (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Aswardi *et al.* 2019. "Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran", *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, Volume 5, No. 1, (hlm. 51–56). Tersedia pada <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jtev/article/view/104846> (diakses 09 Oktober 2021).
- Dwijayani, N. M. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat*, Volume 3, No. 2, (hlm. 171–187). Tersedia pada doi: 10.1088/1742-6596/1321/2/022099 (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Ernata, Y. 2017. "Analisis Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemberian Reward Dan Punishment Di Sdn Ngarangan 05 Kec.Gandusari Kab.Blitar". *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, Volume 5, No. 2, (hlm. 781). Tersedia pada doi: 10.22219/jp2sd.vol5.no2.781-790 (diakses pada 06 Oktober 2021).
- Fechera, B., Somantri, M. dan Hamik, D. L. 2017. "Desain dan Implementasi Media Video Prinsip-Prinsip Alat Ukur Listrik dan Elektronika". *Innovation of Vocational Technology Education*, Volume 8, No. 2, (hlm. 115–126). Tersedia pada doi: 10.17509/invotec.v8i2.6125 (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Gerlach, V. S. 1980. *Teaching and Media Jersey*. New Jersey: Prentice- Hall.,Inc.
- Haswan, F. and Al-hafiz, N. W. 2017. "Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam". *Riau Journal Of Computer Science*, Volume 3, No. 1, (hlm. 31–40). Tersedia pada : <https://e-journal.upp.ac.id/index.php/RJOCS/article/view/1171> (dikases pada 13 Oktober 2021).

- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Ilahi, T. M. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Jundu, R. dkk. 2020. "Pengembangan Video Muatan pelajaran IPA Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19". *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, Volume 10, No. 2, (hlm. 63–73). Tersedia pada doi: 10.24929/lensa.v10i2.112 (diakses pada 06 Oktober 2021).
- Kemp, J. e. 1985. *Planning and Producing Audio Visual Material*. NewYork: Mac Graw Hill Book Company Inc.
- Koyan, I. W. 2012. *Assesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Margunayasa, Syahrudin, H. dan Putrayasa. 2014. "Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery learning* Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa". *Mimbar PGSD*. Volume 2, No. 1, (hlm. 1–11). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3087> (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Mayer, R. E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Muhlisrarini, M. dan Hamzah, A. 2014. *Rencanan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Nuridin, H. dan Ertikanto, C. 2015. "Deskripsi Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 1 Gisting". *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, Volume 4, No. 1, (hlm. 11–16). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/prosidingsnf/article/view/5018> (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Pamungkas, S. A. dkk. 2018. "Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika". *Prima Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 2, No. 2, (hlm. 127–135). Tersedia pada <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/prima/article/view/705> (diakses pada 08 Oktober 2021).
- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rahayu, P., S, M. dan SS, M. 2012. "Pengembangan Muatan pelajaran IPA Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Melalui Lesson Study", *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Volume 1, No. 1, hlm. 63–70. Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/article/view/2015/2129> (diakses 20 Oktober 2021).
- Rakhmawati, L. dan Putra, M. D. 2015. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Self Directed Learning berbantuan Software Proteus untuk Mencapai Kompetensi Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Teknik*

- Elektro*, Volume 4, No. 1, (hlm. 277-283).
- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rivai, A. dan Sudjana, N. (1922) *Media Pengajaran*. Bandung: C.V. Sinar Baru.
- Riyana, C. (2016) *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Semara, T. A. dan Agung, A. A. G. 2021. "Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar", *Mimbar Ilmu*, Volume 26, No. 1, hlm. 99. Tersedia pada : doi: 10.23887/mi.v26i1.32104 (diakses pada 10 Oktober 2021).
- Soeharto, K. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I. K dkk .2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I. G. W. dan Tegeh, I. M. 2019. *Model-Model Desain Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudiarta, I. G. P. dan Sadra, I. W. 2016. "Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Volume 49, No. 2, (hlm. 48). Tersedia pada doi: 10.23887/jppundiksha.v49i2.9009 (diakses pada 24 Oktober 2021).
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodelogi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulistyorini, S. 2013. *Muatan pelajaran IPA Sekolah Dasar, Dan Penerapan Dalam KTSP*. Yogyakarta: Unnes dan Tiara Wacana.
- Syaiful, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Tegeh, I. M. dan Kirna, I. M. 2010. *Metodelogi Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wati, R. E. 2015. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wawan, A. P. 2020. *Animation*. Jakarta: Erlangga.
- Yusa, I. M. M. and Saputra, I. P. S. 2016. "Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, Volume 5, No. 1, (hlm. 1). Tersedia pada : doi: 10.23887/janapati.v5i1.9739 (diakses pada 06 Oktober 2021).