

DAFTAR RUJUKAN

- Abroto, A., Prastowo, A., & Anantama, R. (2021). Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1632–1638. Tersedia pada <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/971/pdf> (diakses pada 8 November 2021)
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perseptif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 29 Oktober 2021)
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 29 Oktober 2021)
- Amris, F. K., & Desyandri. (2021). Jurnal Basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2171–2180. Tersedia pada <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347> (diakses pada 7 Oktober 2021)
- Anggari, A. St., Afriki, Wulan, D. R., Puspitawati, N., Khasanah, L. M., & Hendriyeti, S. (2013). *Buku Guru Tema 2 Selalu Berhemat Energi Edisi Revisi 2017*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017. (diakses pada 12 November 2021)
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPS Bermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217–226. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/28260> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Arif, F. M., Praherdhiono, H., & Adi, P. E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 329–335. Tersedia pada <https://core.ac.uk/reader/287323680> (diakses pada 11 Oktober 2021)
- Ariyanto, M., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Guru Kita (JGK)*, 2(3), 106–115. Tersedia pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/10392> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada. (diakses pada 12 November 2021)
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–43. Tersedia pada <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/2124> (diakses 29 Oktober 2021)

- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. Tersedia pada <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/download/157/144> (diakses pada 26 Oktober 2021)
- Gulo, W. (2002). *Metode Penelitian*. Gramedia Widiasarana Indonesia.(diakses pada 10 November 2021)
- Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas IV SD. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 7(1), 141–154. Tersedia pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/6411> (diakses pada 26 Oktober 2021)
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (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*, 1(2), 123–130. Tersedia pada <https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/4408/2547> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/MI. *Elementary Education*, 3(5), 261. Tersedia pada <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/5888/1913> (diakses 13 Oktober 2021)
- Kurino, Y. D. (2018). Problem Solving Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Bilangan Bulat Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 56–65. Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/228882736.pdf> (diakses pada 25 Oktober 2021)
- Lestari, N., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117–126. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/32215> (diakses pada 7 Oktober 2021)
- Niswa, A. (2012). Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Berbasis Video Interaktif Bermedia Flash Kelas VIII D SMP Negeri 1 Kedamean. *Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–18. Tersedia pada <https://www.neliti.com/id/publications/241362/pengembangan-bahan-ajar-mendengarkan-berbasis-video-interaktif-bermediaflash-kel> (diakses pada 12 November 2021)

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 3, 171–187. Tersedia pada <https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52/37> (diakses pada 18 Oktober 2021)
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706/570> (diakses pada 25 Oktober 2021)
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/33696/15360> (diakses pada 30 Oktober 2021)
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. Tersedia pada <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659> (diakses pada 25 Oktober 2021)
- Rahmawati, A. S., & Dewi, R. P. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 5(1), 50–58. Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/234672861.pdf> (diakses pada 8 November 2021)
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/18524/10949> (diakses pada 18 Oktober 2021)
- Ristiasari, T., Priyono, B., & Sukaesih, S. (2012). Model Pembelajaran Problem Solving dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal of Biology Education*, 1(3), 34–41. Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujbe/article/view/1498/1445> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Sastrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. CV Budi Kencana. (diakses pada 12 November 2021)
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada 29 Oktober 2021)
- Sukardi. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*. PT

Bumi Aksara. (diakses pada 29 Oktober 2021)

- Suratun, Irwandani, & Latifah, S. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving Terintegrasi Chanel Youtube : Pengembangan Pada Materi Cahaya Kelas VIII SMP. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 01(3), 271–282. Tersedia pada <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Tarida, L., & Indriyani. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran Berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19. *Saintara: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Maritim*, 5(1), 16–20. Tersedia pada <https://amn.ac.id/ojs/index.php/saintara/article/view/88/61> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.(29 Oktober 2021)
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 12–26. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145> (diakses pada 26 Oktober 2021)
- Utami, L. O., Utami, I. S., & Sarumpaet, N. (2017). Penerapan Metode Problem Solving Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Bermain. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 175–180. Tersedia pada <http://e-journal.stkipsiliwangi.ac.id/index.php/tunas-siliwangi/article/view/649> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Artikel*, 1(1), 1–14. Tersedia pada <http://eprints.umsida.ac.id/3723/1/artikel%20TP%20%28%20indah%29.pdf> (diakses pada 21 Oktober 2021)
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371–381. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/16154/9616> (diakses pada 23 Oktober 2021)
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735/13448> (diakses pada 24 Oktober 2021)
- Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya

dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/11107/7621> (diakses pada 12 November 2021)

Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91–100. Tersedia pada <https://journal.uwks.ac.id/index.php/trapsila/article/view/816> (diakses pada 7 Oktober 2021)

