

## DAFTAR RUJUKAN

- Adnyana, I. B. K. R. (2021). Video Pembelajaran Bernuansa *Problem Based Learning* dengan Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 127. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.32208>.
- Agung, A. A. Gede Agung. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. (2016). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Paedagogik*, 06(01), 72–89.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Kemampuan Berikir tingkat tinggi dan hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 509, 31–36.
- Anggreni, N. K. S., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Video Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Hidup Hewan pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 319–328.
- Arditya Isti, L., Agustiniingsih, & Aguk Wardoyo, A. (2020). Pengembangan Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 1(1).
- Ardiyanti Ulyana, Zainul Abidin, A. H. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran Kalor untuk Siswa Kelas VII*. 7(2), 157–164.
- Arif, M. F., Praherdhiono, H., & Adi, E. P. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jktp*, 2(4), 329–335. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Aripin, U. (2015). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa Smp Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah. *P2M STKIP Siliwangi*, 2(1), 120. <https://doi.org/10.22460/p2m.v2i1p120-127.171>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Baderan, J. K. (2018). Pengembangan Soal. *PEDAGOGIKA Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 9 (Nomor 2) 2018*, 9(Nomor 2), 152–178.

- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengaruh Interactive Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bulat*. 7(4), 32–41.
- Dewi, L. P. M. K., Parmiti, D. P., & Jampe, I. N. (2016). Pengembangan Video Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pjok Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/7670>
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Isrok'atun. (2021). *Memahami Konsep Dasar Matematika untuk PGSD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Japa, I Gusti Ngurah. Suarjana, I Made. (2015). *Buku Ajar Pendidikan Matematika I*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Meta-analysis study of the effect of learning videos on student learning outcomes. *Journal of Biological Education and Research*, 2(1), 158.
- Koyan, I Wayan. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang Dicky Candra Kurniawan 1 , Dedi Kuswandi 2 , Arafah Husna 3. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125.
- Maulida, S., Mansur, H., & Fatimah, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *J-INSTECH : Journal of Instructional Technology*, 1(1), 20–

28. <http://instechjournaltp.fkip.ulm.ac.id/index.php/J-INSTECH/article/view/13>
- Mitha Frilia, Hapizah, Susanti, E., & Scristia, S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Materi Prisma Berbasis Android untuk Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas VIII. *Jurnal Gantang*, 5(2), 191–201. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i2.2362>
- Mulyana, A., & Sumarmo, U. (2015). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematik dan Kemandirian Belajar Siswa SMP melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Didaktik*, 9(1), 40–51.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Ningrum, A. M. (2019). Kotaku (Kartu Operasi Kabataku) Sebagai Media Permainan Guna Meningkatkan Kemampuan dan Pemahaman Siswa dalam Materi Operasi Bilangan Bulat dan Relasi Dua Bilangan. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 2(1), 31. <https://doi.org/10.29300/equation.v2i1.2307>
- Nopiantari, I., & Agung, A. A. G. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Video Pembelajaran pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Bermuatan Masalah Sosial. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 75–84. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32058>
- Noviastuti, M. dkk. (2017). *Matematika*. Yogyakarta : Rumah Juara.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM Dalam Pembelajaran Matematika. *Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50. <https://doi.org/10.31949/dmj.v1i2.1508>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Pahita Putra Krisna, F., & Hendrika Putri Marga, M. (2021). Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia 400 Pemanfaatan Video untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual Pada Topik Aljabar. *UNINUS Journal Of Mathematics Education and Science*, 6(2), 400–405.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*,

5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>

- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. [file:///D:/Semester 7/jurnal kajian relevan/32509-78001-1-PB \(1\).pdf](file:///D:/Semester%207/jurnal%20kajian%20relevan/32509-78001-1-PB%20(1).pdf)
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran*. 4(1), 67–77.
- Rachmawati, T. K., Suhendar, Y., & Akbar, R. (2018). Penggunaan Kartu Positif Negatif Dalam Menyelesaikan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Al-Khidmat*, 1(1), 59–66. <https://doi.org/10.15575/jak.v1i1.3325>
- Rosidah, C. T., Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto. (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur*. *Kanigara*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>
- Rusdi, R. (2014). Hakikat dan Konsep-Konsep Dasar Psikologi Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran Serta Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Journal Polingua: Scientific Journal of Linguistic Literatura and Education*, 3(2), 156–164. <https://doi.org/10.30630/polingua.v3i2.103>
- Sabilla, A. F., Irianto, S., & Badarudin. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas IV SD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 317–322. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3951014>
- Siregar, T. J. (2019). *Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah*. VIII(2).
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, K. (2014). Penerapan Teori Behavioral Dengan Teknik Modeling Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja. *E-Journal Undiksa Jurusan*

*Bimbingan Konseling*, 2(1), 1–11.

Syahbudin. (2017). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd 101874*. 116–130.

Syaifuddin, M. dkk. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta : Kemendikbud.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Tim Guru Penerbit HB. (2015). *Buku Pintar Pasti Lulus Sekolah SD Kelas 6*. Lembar Langit Indonesia.

Tim Tunas Karya Guru. (2018). *Pasti Bisa Matematika Untuk SD/MI Kelas VI*. Penerbit Duta.

Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, D. K. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/download/2383/1435>

Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>

Wardani, B. N. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Dengan Teknik Formulasi Pada Siswa Kelas VI Sdn 2 Ketara Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Sosail Dan Pendidikan*, 3(2), 290–298.

Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>

Wiryanto. (2020). Proses Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 125–132.

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. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>