

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: DIPA Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2018. *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustiningsih. 2015. "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Pancaran*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 55-68).
- Andriani, S., Sunismi., dkk. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Realistik Pada Materi Aritmatika Kelas VII SMP. *JP3 (Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran)*, Volume 14, Nomor 7 (hlm. 77-83). Diakses pada laman <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/3815>
- Anwar, Z., Kahar, M. S., dkk. 2020. *Development of Interactive Video Based Powerpoint Media in Mathematics Learning*. *JEST: Journal of Education Science and Technology*, Volume 6, Nomor 2 (hlm. 167-177). Diakses pada laman <https://doi.org/10.26858/est.v6i2.13179>
- Apriani, R. A., Jaryanto., dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dengan Bantuan Software *Go Animate* Untuk Meningkatkan Keterampilan Praktik Perbankan Di SMK Negeri 1 Surakarta. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi UNS*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 20-29). Diakses pada laman <https://jurnal.uns.ac.id/tata/article/view/28068>
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astriawati, N. 2020. *Development of Interactive Media Based on Videoscribe with Realistic Mathematics Education Approach to Navigation*. *MATH DIDACTIC: Jurnal Pendidikan Matematika*. Volume. 6, Nomor 3 (hlm. 321-333). Diakses pada laman <https://doi.org/10.33654/math.v6i3.1063>
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Candiasa. 2011. *Statistic Multivriat Disertai Aplikasi SPSS*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Cresswell, S. L., Loughlin, W. A., Coster, M. J., & Green, D. M. *Development and Production of Interactive Videos for Teaching Chemical Techniques during Laboratory Sessions*. *Journal of Chemical Education*, 96, 1033-1036. pubs.acs.org/jchemeduc

- Daryanto, J., Karsono., dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 59-65). Diakses pada laman <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/diksar/article/view/7267>
- Diaz, A. P. 2018. Pengembangan Media Interaktif Animasi Dasar Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas XI di SMK N 5 Yogyakarta. Yogyakarta: UNY.
- Fahrurrozi., & Hamdi, S. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fitria., Septiati, E., dkk. 2022. *Development of Interactive Learning Videos of Opportunities for Middle School Students*. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, Volume 8, Nomor 1 (hlm. 51-56). Diakses pada laman <https://doi.org/10.31597/ja.v8i1.744>
- Firmansah, D., & Firdaus, D. F. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume 7, Nomor 2 (hlm. 159-172). Diakses pada laman <https://doi.org/10.24042/terampil.v7i2.7386>
- Indrastuti, W., Utaya, S., dkk. 2017. Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Volume 2, Nomor 8 (hlm. 1037-1042). Diakses pada laman <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i8.9786>
- Karmila, D. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berorientasi Etnomatematika Pada Materi Dimensi Tiga. Diakses pada laman <http://repository.iainbengkulu.ac.id/7347/>
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai Tahun Ajaran 2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Volume 7, Nomor 1 (hlm. 116-122). Diakses pada laman <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *SEMINARA 2021 (Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara)*, (hlm. 255-262). Diakses pada laman <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/685>
- Mahadhir, M., & Karimah, S. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mind Map* Materi Bangun Ruang (Kubus dan Balok) Kelas VIII SMPN 13 Pekalongan. *ProSANDIKA UNIKAL (Prodising Seminar Nasional*

Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan), Volume 3, Nomor 1 (hlm. 1-10). Diakses pada laman <https://proceeding.unikal.ac.id/index.php/sandika/article/view/846>

Marjuki, B. A., Zuhairi., dkk. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Ma'arif 2 Nurul Huda Lampung Timur. *Jurnal of Mathematics Education*, Volume 2 Nomor 2 (hlm. 72-83). Diakses pada laman <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/linear/article/view/3819>

Peranginangin, A., Barus, H., dkk. 2020. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Fikiawan*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 43-50). Diakses pada laman <https://jurnal.darmaagung.ac.id/index.php/jurnalpenelitianfisikawan/article/view/452/436>

Permatasari, I. S., dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *TERAMPIL (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar)*, Volume 6, Nomor 1 (hlm. 34-48). Diakses pada laman <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/4100>

Pribadi, B. A. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.

Purwanto. 2011. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., dkk. 2021. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Volume 8, Nomor 2 (hlm. 325-338). Diakses pada laman <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>

Putri, N. W. S., Wardika, I. W. G., dkk. 2021. *Development of Interactive Learning Media for Vector Material Based on Animation Videos*. *Paedagogia: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, Volume 12, Nomor 1 (hlm. 1-7). Diakses pada laman <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i1.3336>

Qadriani, N. A., Hartati, S., dkk. 2021. Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle Sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, Volume. 4, Nomor 1 (hlm.1-8). Diakses pada laman <http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>

Rahmah, S. Z., Mulyani, S., dkk. 2017. Pengembangan Modul Berbasis SETS (*Science, Environment, Technology, Society*) Terintegrasi Nilai Islam Di SMAI Surabaya Pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan*, Volume 2

Nomor 1 (hlm. 57-62). Diakses pada laman <https://doi.org/10.26740/jp.v2n1.p70-76>

Rahmawati, R., Khaeruddin., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKNAS (Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia)*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 29-38). Diakses pada laman <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>

Riyana, Cepy. 2012. *Media Pembelajaran. E-Book*.

[Rohman](#), M. A., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020), *Development of Interactive Learning Videos to Increase Learning Motivation in Graphic Design Lessons in Vocational Schools. Proceedings of The ICECRS: Educational and Psychological Conference in the 4.0 Era Articles*, 8, 1-7. <https://doi.org/10.21070/icecrs2020485>

[Rusman](#). 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Bandung: Rajagrafindo Persada.

Sa'idah, N. M., Mustagin., dkk. 2020. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bermuatan PPK, 4C, dan HOTS Pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, Volume 15, Nomor 33 (hlm.). Diakses pada laman <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jp3/article/view/8066/6693>

Sadiman, Arif., dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sari, D. Y. 2012. Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA Kelas VIII SMP Negeri 5 Sleman. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sari, S. L., dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI Di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Seminar Nasional Biotik*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 476-485). Diakses pada laman <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/2190>

Sudarman, S. W., & Vahlia, I. 2021. Pengembangan Video Interaktif Berbasis *Realistic Mathematic Education* (RME) Pada Mata Kuliah Trigonometri. *SNPPM-3 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat)* (hlm.54-61). Diakses pada laman <https://repository.ummetro.ac.id/files/artikel/3270.pdf>

Sudijono, A. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Suherman, E. 2001. *Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Tambunan, K., Sitompul, H., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik. *Journal of Information & Communication Technology in Education*, Volume 8 Nomor 1 (hlm. 63-70). Diakses pada laman <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26784>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Sistem Pendidikan Nasional*. 8 Juli 2003. Jakarta.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. 2018. Pengembangan Video Interaktif Pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2, Nomor 4 (hlm. 371-381). Diakses pada laman <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16154>
- Widodo., & Widayanti, L. 2013. Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, Volume 17, Nomor 49 (hlm. 32-35). Diakses pada laman <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>
- Wirasasmita, R. H. & Putra, Y. K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 35-43). Diakses pada laman <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/edumatic/article/view/944/612>
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zahroh, F., Habibi., dkk. 2017. Pengembangan Media Video Sains Interaktif Untuk Siswa SLB Tunarungu. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 54-68). Diakses pada laman <https://doi.org/10.24929/alpen.v1i2.7>
- Zainiyati, H. S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Kencana.
- Zulhelmi., Adlim., dkk. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Volume 5, Nomor 1 (hlm. 78-80). Diakses pada laman <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/8414>