

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing. (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi. 2018. Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.42> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Arif, S., & Muthoharoh, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 112–124. <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i1.19779> (diakses pada tanggal 3 Juli 2022)
- Asih, T., & Ujianti, P. 2021. Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 375. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.36665> (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Atmojo, S. E., Muhtarom, T., & Lukitoaji, B. D. 2020. The Level of Self-Regulated Learning and Self-Awareness in Science Learning in the Covid-19 Pandemic Era. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 512–520. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.25544> (diakses pada tanggal 1 Juli 2022)
- Bina, N. S., & Ramadhani, R. 2021. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS*. Kencana. (diakses pada tanggal 28 Agustus 2022)
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *JAMBURA GEO EDUCATION JOURNAL*, 1(2), 71–79. <https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Delu Pingge, H. 2022. Merdeka Belajar dengan Pendidikan Resolusi Konflik di Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah Dasar*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.1900> (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Fitriyana, N., Wiyarsi, A., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. 2020. Android-Based-Game And Blended Learning In Chemistry: Effect On Students' Self-Efficacy And Achievement. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 39(3), 507–521.

<https://doi.org/10.21831/cp.v39i3.28335> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)

- Hartini, S., Firdausi, S., Misbah, M., & Sulaeman, N. F. 2018. The Development of Physics Teaching Materials Based on Local Wisdom to Train Saraba Kawa Character. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 130–137. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14249> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)
- Haryati, S., Sukarno, S., & Purwanto, S. 2021. *Implementation of Online Education During the Global Covid-19 Pandemic: Prospects and Challenges*. *Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 604–612. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.42646> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Hasbullah. 2012. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Rajawali Pers. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Heliawati, L., Lidiawati, L., Adriansyah, P. N. A., & Herlina, E. 2022. Ethnochemistry-Based Adobe Flash Learning Media Using Indigenous Knowledge to Improve Students' Scientific Literacy. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 11(2), 271–281. <https://doi.org/10.15294/jpii.v11i2.34859> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. 2020. Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286> (diakses pada tanggal 19 Juli 2022)
- Indrawati, C. D. S., Ninghardjanti, P., Dirgatama, C. H. A., & Wirawan, A. W. 2022. The Effect of Practicum Learning Based Audiovisual on Students' Learning Outcomes in Indonesian Vocational Secondary School. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 11(1), 403. <https://doi.org/10.11591/ijere.v11i1.21762> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)
- Irianti, A. H. S., Aini, N., & Rahayu, S. E. P. 2020. Apprenticeship assessment tool development to improve the competitiveness of fashion *design* graduates. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(7), 524–530. https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85084367209 (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112> (diakses pada tanggal 2 Juli 2022)
- Koyan, I. W. 2012. *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Krismayoni, P. A. W., & Suarni, N. K. 2020. Pembelajaran IPA dengan Model Pembelajaran Children Learning In Science Meningkatkan Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 138. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25258> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Kurniawan, D., 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. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Kusuma, I. D. P. S. J. 2022. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving Pada Materi Pecahan Muatan Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri Tulangampiang*. Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Kusumaningrum, D. E., Arifin, I., & Gunawan, I. 2020. Pendampingan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.625> (diakses pada tanggal 1 Juli 2022)
- Kusumastuti, D., Soesanto, R. P., Kurniawati, A., & Kurniawan, M. T. 2020. E-learning Content Design using ADDIE and SECI: Case of Shelving Activity in Research Organization. *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology*, 10(3), 1072. <https://doi.org/10.18517/ijaseit.10.3.10841> (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Latifah, N., Hasan, N., & Fitria, Y. A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe terhadap Keterampilan Menulis Siswa Kelas IV SDN Sukamurni 1 Kabupaten Tangerang. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i1.3463> (diakses pada tanggal 3 Juli 2022)
- Lesmono, A. D., Bachtiar, R. W., Maryani, M., & Muzdalifah, A. 2018. The Instructional-Based Andro-Web Comics on Work and Energy Topic for Senior High School Students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 147–153. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14245> (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Marbun, P. 2021. Disain Pembelajaran Online Pada Era Dan Pasca Covid-19. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 12(2), 129. <https://doi.org/10.22303/csrid.12.2.2020.129-142> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Maru, M. G., Nur, S., & Lengkoan, F. 202. Applying Video for Writing Descriptive Text in Senior High School in the Covid-19 Pandemic Transition. *International Journal of Language Education*, 4(3), 408–419. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i3.14901> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)
- Mumpuni, A., & Nurpratiwiningsih, L. 2018. The Development Of A Web-Based Learning To Improveof A Creative Writing Abilityof PGSD Students. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 37(2), 321–332. <https://doi.org/10.21831/cp.v37i2.20009> (diakses pada tanggal 1 Juli 2022)
- Musfah, J. 2012. *Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan dan Sumber*

Belajar Teori dan Praktik. Kencana. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)

- Mustadi, A., Sayekti, O. M., Rochmah, E. N., Zubaidah, E., Sugiarsih, S., & Schulze, K. M. 2022. Pancalis: Android-Based Learning Media For Early Reading In New Normal. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 71–82. <https://doi.org/10.21831/cp.v41i1.45883> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)
- Mustamiroh, M., & Ramadhayanti, F. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Berbasis *Software Wondershare* Filmora Pada Mata Pelajaran IPA Di Sd. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 11(2), 186–192. <https://doi.org/10.37630/jpm.v11i2.514> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Mutia, R., Adlim, A., & Halim, A. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 110–116. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825> (diakses tanggal 22 Juni 2022)
- Nahdi, D. S., & Jatisunda, M. G. 2020. Analisis Literasi Digital Calon Guru Sd Dalam Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2), 116–123. <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.2133> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(1), 88–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20627> (diakses pada tanggal 30 Juli 2022)
- Nofrion. 2016. *Komunikasi Pendidikan Penerapan Teori dan Konsep Komunikasi dalam Pembelajaran*. Kencana. (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Nugraheni, I., Harsiati, T., & Qohar, A. 2019. Media Buku Cerita untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(3), 322. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i3.12085> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Nur Rohmah, P., Hidayat, S., Subhan Pamungkas, A., & Wilujeng, H. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion Dengan Aplikasi *Wondershare* Filmora Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v6i2.181> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Nursetiawati, S., Josua, D. P., Atmanto, D., Oktaviani, F., & Fardani, A. L. 2020. Science Education in the Family Environment with the Experimental Method of Facial Cosmetics Plant Fertilization in the Covid-19 Pandemic Era. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 561–573. <https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.26563> (diakses pada tanggal 1 Juli 2022)
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. 2018. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30. <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i1.4362> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)

- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. 2018. Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705> (diakses pada tanggal 2 Juli 2022)
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16425> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Prastowo, A. 2015. *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Kencana. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Pratama, I. G. D. J., Dantes, N., & Yudiana, K. 2020. Thematic Learning Plan With A Nature Of Science Learning Model In The Fourth Grade Of Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 447–453. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/27208> (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Puspa, K. C. D. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis 7 Website Pada Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Sibangkaja*. Universitas Pendidikan Ganesha. (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. 2022. Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2714> (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Rai Sawitri, N. N., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbasis Karakter Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa. *Mimbar Ilmu*, 23(2), 129–135. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i2.16420> (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Riyanto, M., Jamaluddin, U., & Pamungkas, A. S. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Video Scribe Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Madrasah*, 11(2), 53–63. <https://doi.org/10.18860/madrasah.v11i2.6419> (diakses pada tanggal 3 Juli 2022)
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. KENCANA. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Sangsawang, T. 2020. An Instructional Design for Online Learning in Vocational Education according to a Self-Regulated Learning Framework for Problem Solving during the CoViD-19 Crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283–198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Sanjaya, W. 2013. *Kurikulum Dan Pembelajaran Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Kencana. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)

- Shanmugam, K., & Balakrishnan, B. 2019. Motivation in Information Communication and Technology-Based Science Learning in Tamil Schools. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(1), 141–152. <https://doi.org/10.15294/jpii.v8i1.16564> (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Siregar, N., Suherman, S., Masykur, R., & Ningtias, R. S. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science*, 2(1), 11–19. <https://doi.org/10.32665/james.v2i1.47> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Suardi, M. 2012. *Pengantar Pendidikan Teori dan Aplikasi*. PT INDEKS. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. 2019. Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ip. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.235.2019> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Sumiharsono, R. 2017. *Media Pembelajaran* (D. Ariyanto (ed.); Pertama). CV Pustaka Abadi. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Susanti, B. 2019. Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399> (diakses pada tanggal 3 Juli 2022)
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*. Prenamedia Group. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Kencana. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Wina Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, Jakarta: Kencana group*,. Kencana. (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- 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> (diakses pada tanggal 27 Juli 2022)
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. 2020. Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835> (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Yaumi, M. 2014. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Kencana. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Prenamedia Group. (diakses pada tanggal 21 Juni 2022)

- Yudiyanto, Hakim, N., Hayati, D. K., & Carolina, H. S. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Konservasi Gajah Berkarakter Peduli Lingkungan. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i2.8959> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)
- Yusuf, A. M. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana. (diakses pada tanggal 26 Juli 2022)
- Yusuf, A. Z. A., Faelasofi, R., & Rahayu, S. 2022. Penerapan Media Pembelajaran Wondershare Filmora Pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 615. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.8232> (diakses pada tanggal 22 Juni 2022)

