

DAFTAR RUJUKAN

- Abroto, A., Maemonah, M., & Ayu, N. P. (2021). Pengaruh Metode Blended Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1993–2000. <https://Edukatif.Org/Index.Php/Edukatif/Article/View/703>
- Aeni, S., & Mushafanah, Q. (2019). *Pengembangan Media Koper (Kotak Permainan) Pada Tema 7 Kebersamaan*. 3, 159–165.
- Albet Maydiantoro. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8.
- Arina, N. K. S. A. (2021). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Topik Jarak Dan Kecepatan Pada Pembelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 2 Sepang Kelod Tahun Pelajaran 2020/2021* [Universitas Pendidikan Ganesha]. [Http://Repo.Undiksha.Ac.Id/Id/Eprint/7291](http://Repo.Undiksha.Ac.Id/Id/Eprint/7291)
- Astutik, A. P. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Satuan Jarak Dan Kecepatan Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Peer Lessons Siswa Kelas V Sdn Puloniti Kecamatan Bangsal Kabupaten Mojokerto*. 3(1).
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.
- Azis, A., & Mukhtar, M. (2014). Pemanfaatan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Menulis Puisi. *Jurnal Semantik Stkip Siliwangi*, 3(1). <https://doi.org/10.22460/Semantik.V3i1.P%P>
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi Penelitian*.
- Dewi, K. C., Ciptayani, P. I., Surjono, H. D., & Priyanto. (2019). Blended Learning - Konsep Dan Implementasi Pada Pendidikan Tinggi Vokasi. In *Jl. Tukad Batanghari Vi.B No. 9 Denpasar-Bali* (Issue 28).
- Gunanto, & Adhalia, D. (2016). *Espes Matematika Kelas 5* (T. Aprianti & B. Sutrisno (Eds.)). Penerbit Erlangga.
- Gunawan, I., & Palupi, A. (2019). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Penilaian*. 1, 16–40.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (Ed.)). Tahta Media Group.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power Point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Hikmah, N. (2017). Pengembangan Multimedia (Audiovisual) Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Bagi Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendas Mahakam*, 2(1), 83–90. <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/pendasmahakam/article/view/96>
- Irawan, H. T. S. E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*.

- Deepublish. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=-Rindwaaqbaj>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Sutabaya.
- Marfuatun, Marwati, S., & Budiasih, K. S. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Director Mx Pada Pembelajaran Topik Kimia Inti Dan Radiokimia. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 257.
- Munir Yusuf. (2018). Pengantar Ilmu Pendidikan. *Lembaga Penerbit Kampus Iain Palopo*, 126.
- Najib, D. K., Ulfa, S., & Sulthoni. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 75–81.
- Nasir, A. M., Safitri, A., & Syamsuriyawati. (2022). *Penggunaan Sparkoll Videoscribe Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika*. 8(2), 82–87.
- Nurdanyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (Ed.); 1st Ed.). Umsida Press.
- Parastri, R. W., & Harti. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas Xii Bdp Di Smk Negeri 1 Boyolangu Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (Jptn)*, 9(3), 1328–1334.
- Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika Dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47.
[Http://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jmkpp/Article/View/2194](http://Ejournal.Umm.Ac.Id/Index.Php/Jmkpp/Article/View/2194)
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Safitri, E., & Titin. (2021). *Studi Literatur : Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon*. 1(2), 74–80.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenada Media. <https://Books.Google.Co.Id/Books?Id=Sna-Dwaaqbaj>
- Suandi, I. N., Agung, A. A. G., Candiasa, I. M., Suastra, I. W., Tika, I. N., Pageh, I. M., & Dantes, G. R. (2015). Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Tugas Akhir, Skripsi, Tesis, Dan Disertasi. *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents*, 3(April), 49–58.
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. In *Penerbit Alfabeta Bandung*.
- Sukarsih. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Mengenal Satuan Jarak Dan Kecepatan Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Bowling Kampus Siswa Kelas V Sdn Wunut 2 Kecamatan Porong. *Jurnal Edukasi Gemilang*, 4(2), 1–9.
- Supriyatno, M., Hasyim, A., & Djasmi, S. (2015). Pengembangan Video

Pembelajaran Materi Teknik Pemijahan Ikan Secara Buatan. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 3(5).

Usman, U. (2019). Komunikasi Pendidikan Berbasis Blended Learning Dalam Membentuk Kemandirian Belajar. *Jurnal Jurnalisa*, 4(1), 136–150. <https://doi.org/10.24252/jurnalisa.v4i1.5626>

Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10.

Wiflihani. (2021). Penggunaan Media Audiovisual Dalam Pengajaran Musik Use Of Audiovisual Media In Music Teaching. *Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(1), 119–126.

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>

