

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan Pkn*, 6(2), 208–216. Terdapat pada <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118> (Diakses pada 13 Februari 2021)
- Awalia, Izomi, dkk. 2019. “Pengembang Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD”. *Jurnal Kreatif-Inovatif*. Terdapat pada <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano> (Diakses pada 25 September 2020)
- Bariska, Hanif Fikri. 2013. “Penerapan Strategi *Direct Reading Thinking Activity (DRTA)* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V”. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 1 No. 2. Terdapat pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/2986> (Diakses pada 9 September 2020)
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47. Terdapat pada <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741> (Diakses pada 13 Februari 2021)
- Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto. 2016. “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV”. *Jurnal Prima Edukasia* Vol. 4 No. 2. Terdapat pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/6295/pdf> (Diakses pada 29 September 2020)
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah : Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. Terdapat pada <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095> (Diakses pada 23 September 2020)
- Hastari, G. A. W., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Modul Elektronik Berpendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganessa*, 7, 33–43. Terdapat pada <http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20006> (Diakses pada 13 Februari 2021)
- Ismawati, Duwi Arista. 2016. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII Smp Negeri 1 Krembung Sidoarjo”. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan* Vol. 7 No. 1(2016).

- Terdapat pada: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/14903/13485> (Diakses pada 11 September 2020)
- Jainiyah, S. (2015). Penerapan Strategi Direct Reading Thinking Activity (Drta) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Tema Berbagai Pekerjaan Siswa Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). Terdapat pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/15401> (Diakses pada 09 September 2020)
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Karakaita Putri, P. N. A., Arini, N. W., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 158. Terdapat pada <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17762> (12) (Diakses pada 12 Maret 2021)
- Kurniawan, dkk . 2016. "Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Strategi Direct Reading Thinking Activity (DRTA)". *Universitas sebelas Maret*. Terdapat pada <https://core.ac.uk/download/pdf/296305549.pdf>. (Diakses pada 17 November 2020)
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nehru, N., & Syarkowi, A. (2017). Analisis Desain Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Sains Berdasarkan Profil Penalaran Ilmiah. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 2(1), 20–24. Terdapat pada <https://doi.org/10.17509/wapfi.v2i1.4867> (Diakses pada 11 Maret 2021)
- Nirmala, S. D. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv Se-Gugus 2 Purwasari Dalam Membaca Pemahaman Melalui Model Fives Dan Model Guided Reading. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 44–58. <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i2.3889> (Diakses pada 12 Maret 2021)
- Nurdiana, fifi. 2018. "Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Jurnal Mahasiswa Unesa*. Terdapat pada <https://jurnalmahasiswa.Unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/viewFile/23672/21642> (Diakses pada 25 September 2020)
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19. Terdapat pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257> (Diakses pada 12 September 2020)
- Rahim, Farida. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Riyana,Cepy. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam
- Sauri, F. S. (2019). *PERANCANGAN STORYBOARD DALAM FILM ANIMASI 3D “ SONS OF PANDAWA ” STORYBOARD DESIGN IN 3D ANIMATION FILM “ SONS OF PANDAWA ”*. e-proceeding Of Art & Design Vol.6 No.2. Terdapat pada <https://libraryproceeding.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/article/view/9505> (Diakses pada 12 Februari 2021)
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2013). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Pembentukan Tanah Bagi Siswa Kelas V SD Ngeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. Terdapat pada <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/24606/22520> (Diakses pada 17 November 2020)
- Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian dan Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Taufina. 2016. *Mozaik Penilaian Pembelajaran dan Apresiasi Sastra Indonesia di Sekolah Dasar*. Bandung: Cv. Angkasa
- Tegeh, I. M, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). KEEFEKTIFAN MEDIA KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA KELAS IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1). Terdapat pada <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354> (Diakses pada 21 Oktober 2020)
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. Terdapat pada <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454> (Diakses pada 11 Februari 2021)
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. Terdapat pada <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489> (Diakses pada 13 Februari 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. Terdapat pada <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735> (Diakses pada 11 Maret 2021)

Wiyani, Novan Ardy. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA

