

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, A. 2015. "Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar". *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 50-58. Tersedia pada: <https://jurnal.unej.ac.id>. Diakses pada 12 Mei 2020
- Ahyar, W. A. B., dan Elvira. 2019. *Pengaruh Kompetensi Sumber Daya Manusia dan Penerapan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Daerah (Survey Empiris pada BPKAD dan Inspektorat Pemeritah Kota Bandung)*. Doctoral dissertation. Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis. UNPAS Bandung. Tersedia pada: <http://repository.unpas.ac.id>. Diakses pada 3 Juli 2020
- Akbar, R. R. A. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*. Doctoral dissertation. UIN Raden Intan Lampung. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net>. Diakses pada 5 Mei 2020
- Alfianika, N. 2018. "Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia". Tersedia di <https://books.google.co.id>. Diakses pada 30 Juni 2020
- Aliya, H. 2021. Pelajari Apa Itu *Adobe After Effect* dan Segudang Fitur Menariknya. Tersedia di <https://glints.com>. Diakses pada 5 Juli 2021
- Aliya, H. 2021. Kamu Bisa Merangkai Audio Ciamik dengan *Adobe Audition*, lho!. Tersedia di <https://glints.com>. Diakses pada 5 Juli 2021
- Arikunto, S. 2002. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Burnia Aksara.
- Batubara, H. H., dan Dessy, N. A. 2016. "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI". *Muallimuna*, 2(1), 47-66. Tersedia pada: <https://media.neliti.com>. Diakses pada 6 Mei 2020
- Busyaeri, A., dkk. 2016. "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon". *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1). Tersedia pada: <http://download.garuda.ristekdikti.go.id>. Diakses pada 28 Juni 2020
- Candiasa, I.M. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Apikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press. Singaraja: Undiksha Press.
- Darmawan, A. & Hamidi, J. 2018. *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta: Jakarta. Tersedia di <https://file.bpmtv.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 27 Juni 2020.
- Delita, D., dkk. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Tipe Jigsaw Sekolah Dasar*. Doctoral dissertation. Tanjungpura University. Tersedia pada:

<https://media.neliti.com/media/publications/216804-none.pdf>. Diakses pada: 26 Agustus 2020

- Demianus, D., dkk. 2019. “Perkembangan Cara Berpikir Anak Di Usia 2-7 Tahun Dengan Menebak Gambar Dan Ukuran Melalui Video Dengan Teori Kognitif”. Tersedia pada: <https://scholar.google.com>. Diakses pada 30 Agustus 2020
- Dewi, N. R., dan Isa A. 2016. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Pendidikan Multikultural Menggunakan Permainan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa”. *Unnes Science Education Journal*, 5(1). Tersedia pada: <https://journal.unnes.ac.id>. Diakses pada 1 Juli 2020
- Hartanto. 2013. “Buku Ajar Media Pembelajaran”. Tersedia pada: <https://hartanto104.files.wordpress.com>. . Diakses pada: 18 April 2020
- Hendrawati, M. V., Pudjawan, M. V. H. K., & Sudatha, I. G. W. 2013. “Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dalam Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 di SD NEGERI 4 BEBETIN”. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id>. Diakses pada 1 Mei 2020
- Hidayati, K., F. 2021. Pahami Apa Itu Adobe Illustrator, Fitur-Fitur, Serta Harganya di Sini. Tersedia pada: <https://glints.com>. Diakses pada 5 Juli 2021.
- Ibrahim, dkk. 2004. *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2016. *Pemanfaatan Media dan Pengembangan Materi Pembelajaran*. Jakarta. Tersedia di <https://mjafareffendi.files.wordpress.com>. Diakses pada 18 April 2020.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018a. *Membuat Media Video Pembelajaran*. Jakarta. Tersedia di <https://file.bpmtv.kemdikbud.go.id>. Diakses pada 27 Juni 2020.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2018b. *Senang Belajar Matematika Edisi Revisi 2018*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krisna, F. P. P., dan Maria, H. P. M. 2018. “Pemanfaatan Video Untuk Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Kontekstual pada Topik Aljabar”. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*. Tersedia pada: <https://jurnal.ustjogja.ac.id>. Diakses pada 5 Mei 2020
- Kustandi, C. dan Daddy, D. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana

- Kusumastuti, O., & Rusnilawati, M. P. 2018. *Efektivitas Media Puzzle Pecahan Dengan Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Prestasi Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri Kateguhan 01*. Doctoral dissertation. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Tersedia pada: <http://eprints.ums.ac.id>. Diakses pada 17 April 2020
- Lestari, T. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Di SMK N 11 Semarang*. Doctoral dissertation. Universitas Negeri Semarang. Tersedia pada <https://lib.unnes.ac.id>. Diakses pada 28 Juni 2020
- Mardapi, D. 2008. *Tekhnik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekiawan Press.
- Medina, J. 2015. “*Brain Rules: A 15-Minutes Key Takeaways & Analysis of John Medina*”. Tersedia pada www.books.google.co.id. Diakses pada 7 Mei 2020
- Muhidin, S. A., & Abdurahman, M. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyatiningsih, E. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Tersedia pada <http://staffnew.uny.ac.id>. Diakses pada 30 Juni 2020
- Muna, H., dkk. 2017. “Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 dengan Pendekatan Kontekstual Pada Materi Program Linier Kelas XI”. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 8(2), 9-18. Tersedia pada: <https://media.neliti.com/media/publications/217431-pengembangan-video-pembelajaran-matemati.pdf>. Diakses pada 5 Mei 2020
- Nomleni, F. T., dan Manu, T. S. N. 2018. “Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah”. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230. Tersedia pada: <https://ejournal.uksw.edu>. Diakses pada 24 Juni 2020
- Nesbit, J., Belfer, K., Leacock, T. 2009. *Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual*. Tersedia pada: <https://www.academia.edu>. Diakses pada 30 Agustus 2020
- Pratama, R. A., dkk. 2017. *Pemanfaatan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah*. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/847>
- Riyana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia
- Rusydiyah, E. F. 2015. “*Media Pembelajaran: Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah: buku perkuliahan Program S-1 Pendidikan Guru*

Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan IAIN Sunan Ampel Surabaya”. Tersedia pada: <http://digilib.uinsby.ac.id>. Diakses pada: 28 Agustus 2020

Saadah, I. D. (2018). *Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi dengan menggunakan Adobe After Effect* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya). Tersedia pada <http://digilib.uinsby.ac.id>. Diakses pada 5 Mei 2020

Sahriana, P. R. 2020. *Story oh Math: Pengembangan Serious Game Berorientasi Learning by Doing pada Pembelajaran Konversi Satuan Waktu untuk Siswa Kelas 3 SD*. Skripsi. FMIPA, Matematika, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

Saintif. 2020. “KPK dan FPB: Penjelasan dan Contoh Soal LENGKAP”. Tersedia pada: <https://saintif.com/kpk-dan-fpb/>. Diakses pada 24 Agustus 2020

Sanaky, H. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sastrawan, J. 2015. *Pengembangan E-Learning dengan Model Waterfall pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 1 Seririt*. Skripsi. FMIPA, Pendidikan IPA, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja.

Siregar, N. R. 2017. “Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game”. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 1*. Tersedia pada: <http://jurnal.unissula.ac.id>. Diakses pada 3 Mei 2020

Sit, M. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta

Sumantri, M., dan Permana, J. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Maulana.

Supriyanto, A. 2016. “Kolaborasi Konselor, Guru, Dan Orang Tua Untuk Mengembangkan kompetensi Anak Usia Din Melalui Bimbingan Komprehensif”. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 1-8. Tersedia pada <https://scholar.google.com>. Diakses pada 26 Agustus 2020

Thiagarajan, S. 1974. *Instructional Development for Teacher of Exceptional Children*. Bloomington: Indiana University.

Trapsilasiwi, D., dkk. 2018. “Pemahaman Konsep Siswa pada Pemecahan Masalah Soal Geometri Pokok Bahasan Segiempat Ditinjau dari Gaya Kognitif Reflektif-Impulsif Siswa”. *KadikMA*, 9(1), 116-122. Tersedia pada: <https://jurnal.unej.ac.id>. Diakses pada 25 Juni 2020

- Widoyoko, E. P. 2016. Teknik Penyusunan Instrumen. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, P. B., dkk. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Koordinat Berbasis Lectora Inspire dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa SMP”. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 9-22. Tersedia pada: <https://online-journal.unja.ac.id>. Diakses pada: 27 Mei 2020
- Yuniarto, Y., dkk. 2009. *Matematika untuk Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan

