

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Metematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustini. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1).62-78.
- Aprilianti, Yunis, dkk. 2013. Aplikasi Mobile *Game* Edukasi Matematika Berbasis Android. *Jurnal SCRIPT*. Vol. 1. No. 1: 89 – 97
- Arif, faisal. 2019. Pengembangan video Pembelajaran IPA Materi Gaya. *Journal kajian Teknologi Pendidikan*. 2(4). 329-335.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : Yrama Widya
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Asri. 2020. The Development of Learning Model Through Video Documentary to Improve Environmtnal Knowledge of Coastal Residents of Palop City. *Jurnal pendidikan IPA Indonesia*. 9(3). 396-407.
- Azwar. Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ayuningtias. 2019. Pelatihan E-learning Bagi Guru untuk optimalisasi Pembelajaran Geerasi Z. *Journal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 4(1). 108-117.
- Azwar, S. 2013. *Reliabilitas dan Validitas Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Berk, Ronald. 2019. Multimedia Teaching with Video Clipp, TV, Movies, Youtube and MTV in the College Classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*. 5(1). 1-21.
- Bruce, L, David. 2015. Composing with New Technology: teacher Reflections on Laerning Digital Video. *Journal of Teacher education*. 66(3). 272-287.

- Busyairi. 2016. Pengaruh penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*. 3(1). 116-136.
- Candra,dkk. 2014. Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 12(1). 41-48.
- Cyntia. 2016. Effective Educational Videos: Principles and Guidelines Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE- Life Sciences Education*. 15(6). 1-6.
- Daryanto. 2012. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Diputra, K. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2), 125-133.
- Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efrina, dkk. 2012. Pengembangan Multi Media Interaktif pada Pembelajaran Kimia untuk Madrasah Aliyah. *Journal Inovasi Pendidikan*. 2(1).
- Fadillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fadli, Muhibuddin. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*. 3 (1), 24-29.
- Faizah, D. U., Sufyadi, S., Anggraini,, L., Waluyo, Dewayani, S., Muldian, W., & Roosaria, D. R. (2016). *Panduan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Hilaliyah, Siti Nur. (2017). *Game edukasi tematik berbasis android*. J-TIIES, 1(1):9.
- Himmah. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan ISpringsuit 8. *Journal Pendidikan Sains*. 5(2).
- Hsiao, K.-F., & Chen, N.-S. (2011). The Development of the AR-Fitness System in Education. In M. Chang, W.-Y. Hwang, M.-P. Chen, & W. Muller (Eds.), *Edutainment Technologies Educational Games and Virtual Reality/Augmented Reality* (pp. 2–11). <https://doi.org/10.1007/978-3-642-23456-9>

- Humairoh, F., & Wasis, W. (2015). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Salingtemas (Sains, Lingkungan, Teknologi, Masyarakat) pada Materi Fluida Dinamis untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa dan Penerapannya. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 04(02), 69–75. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/article/16017/32/article.pdf>
- Jamaluddin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru : Hambatan, Solusi dan Proyeksi. *Karya Tulis Ilmiah UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–10. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Jihad, Asep. Dkk. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- Jundu. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual di Manggarai untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan IPA*. (10) 2 63-73.
- Kamaruzaman, F, M. 2012. Role of Video Application as an Instructional Strategy for student Learning Development. *IEEE Symposium on Humanities, science and egineering Research*. 1351-1354.
- Kemendikbud. 2015. Permendikbud No 23 Tahun 2015 Penumbuhan Budi Pekerti. Jakarta: Kemendikbud
- Kemendikbud.(2016). Permendikbud No 020 tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah. Jakarta:kemendikbud.
- Kemendikbud, 2016. Panduan Pemanfaatan dan Pengembangan Sudut Baca Kelas dan Area Baca untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Kemendikbud, 2016. Panduan Gerakan Literasi Sekolah.
- Kirana, H. 2015. “Pengembangan *Game* Edukasi *Finding Nevi* sebagai Media Pembelajaran *Tenses* dalam Bahasa Inggris di SMA”. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik UNY.
- Kay, Robin. 2012. Exploring the Use of Video Podcasts in Education A comprehensive review of Literature. *Elsivier Journal*. 28(1) 820-83.
- Krissandi. 2018. Pengembangan Video Tematik sebagai Pengantar Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Premier Educandum*. 8(1). 68-77.
- Kustandi. 2016. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bagor: galia Indonesia.

- Leite. 2014. Video *game* play, attention, and learning: how to shape the development of attention and influence learning?. *Article in Current opinion in Neurology*. 27. 1-8.
- Lock, R. H., & Kingsley, K. V. 2007. Empower diverse learners with educational technology and digital media. *Intervention in School and Clinic*, 43(1), 52–56.
- Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Mahlianurrahman. 2019. Developing Tutorial Video for Enhancing Elementary School Student' Process Skills in Science. *Elementary Journal*. 5(1). 1-11.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Molnar, V. (2014). Reframing Public Space Through Digital Mobilization: Flash Mobs and Contemporary Urban Youth Culture. *Space and Culture Journal* , 17 (1), 43-58
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. 2011. E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135
- Muhibbinsyah. 2013. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2017. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mutia. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 5(2).108-114.
- Muvawala, J. (2012). Determinants of learning outcomes for primary education: A case of Uganda. *Journal Statistique Africain*. 15(1). 42-54.
- Nguyen. 2015. Using Cevizzing to Assist Student Learning in the Classroom: The Good, the Bad and the Ugly. *Journal Teach of Psychologi*. 2(1). 87-92.
- Norman, E., & Furnes, B. 2016. The relationship between metacognitive experiences and learning: Is there a difference between digital and non-digital study media? *Computers in Human Behavior*, 54, 301–309.

- Novitasari, D. 2016. Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Nurrita, Teni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*. 3 (1). 171-187.
- Nurseto, T. 2012. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nurwahyuningtyas, I, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Smp. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
- Olson, Cheryl. 2010. Children’s Motivations for Video *Game* Play in the Cntext of Normal Development. *Article in review of General American Psychological*. 14(2). 180-187.
- Polat, Mustofa. 2019. The Effects autentich video Materials o Foreign Language Listening Skiiil Development and Listening Anxiety at Different levels of English. *International Journal of Contemporay Educational Research*. 6(1). 135-154.
- Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Prasetyo, Ardian Dwi. (2017). Pengembangan Multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA pokok bahasan bumi dan alam semesta kelas IV SD Negeri Ngringin Depok Sleman. *E-jurnal Prodi Teknologi pendidikan*, 4(7):14.
- Prasetyo, S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD / MI. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 1(1), 122–141.
- Pusdiklat Kemdikbud. (2020). SURAT EDARAN MENDIKBUD NO 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CORONA VIRUS DISEASE (COVID- 19) - Pusdiklat Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://Pusdiklat.Kemdikbud.Go.Id/>.
- Putra, Dian Wahyu. (2016). *Game* Edukasi berbasis android sebagai media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1):9.

- Purwanti. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*. 3(1), 42-47.
- Prianto, A., & Kristanto, A. (2014). Pengembangan Media CAI (Computer Assisted Instruction) pada Mata Pelajaran Biologi Materi Pokok Sistem Koordinasi Manusia Sub Bab Alat Indra Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Grati Pasuruan. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 5(3), 1–15.
- Priyadi, Rian. 2018. Desain dan Pengembangan Video Pembelajaran Gerak Parabola sebagai Fasilitas Remediasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*. 4(1).20-28
- Purbasari, R. julia, Kahfi, M. S., & Yunus, M. (2013). Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Dimensi Tiga Untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Online Universitas Negeri Malang*, 1–11. Retrieved from <http://lib.unnes.ac.id/3749/>
- Rusman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Computer*. Alfa Beta: Bandung.
- Rusman, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rohmawati, Indah. 2019. Pengembangan *Game* Edukasi Tentang Budaya Nusantara tanara menggunakan Unity #D Berbasis android. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*. 2 (2). 173-184.
- Sandy T. A. 2019. *Game Mobil Learning*. Malang: Multimedia edukasi.
- Saputra. 2012. *Web Tips PHP HTML 5 dan CSS3*. Jakarta: Jasakom.
- Setiawan, Agung. 2019. Implementasi Media *Game* Edukasi Quizizz utuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Seminar Nasional Edusiantek*. 167-173.
- Sofnidar & Sabil, H. 2012. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Matematika I dengan Pendekatan Kontekstual, *Jurnal Pendidikan Matematika*, (Online),
- Subekti. 2010. *Pengantar Menejemen Prestasi*. Jakarta: Pustaka Karya.
- Sudjana, Nana dan Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suriyani, Indah. 2016. Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan Model problem Solving berbantuan Wondershare pada materi Statistika di SMP. *Jurnal UPGRIS*, 7 (1), 1-13.
- Suryansyah. 2016. Pengembananagan Video Pembelajaran untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasiana*. 4(2). 209-221.
- Susilana, Rudi. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Thomson, A. Teachers Flipping out Beyond The Online Lecture: Maximising the Educational Potential of Video. *Journal of Learning Design*. 7(3). 68-78.
- Umam, N. K., & Laily, F. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Materi Menulis Kalimat Sederhana Untuk Kelas I Sekolah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 1–15.
- Widarti, R.H. 2020. The Development of Elektrolisis Cell Teaching material Based on STEM-PJBI Approach Assisted by Learning video: A Need Analysis. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 9(3). 309-318.
- Wiedarti, P. (2016). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Widiastika, Milda Asti. Nana Hendracipta.A. Syachruraji. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar. *Jurnal: Basic Edu*, Volume 5 Nomor 1
- Wulandari, Ratih,dkk.2017. “Multimedia Interaktif Berumatan *Game* Edukasi Sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran Ipa Disekolah Dasar”Tesis.Pendidikan Pasca Sarana Universitas Negeri Malang.(online), (<http://pasca.um.ac.id>)
- Zhang, Meilan. 2011. Understanding Affordances and Challenges of Three Types of Video for Theacher Professional Development. *Journal of Teaching and Teacher Education*. 27. 454-462.

