

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Fokie, Indra Prayoga Parlim, Ramadi Ramadi, Taqwa Taqwa, dan Syarihadi Syarihadi. 2024. "Pengembangan video animasi teknik dasar sepak bola." *Jurnal Porkes* 7 (1): 15–33. <https://doi.org/10.29408/porkes.v7i1.23053>.
- Aiken, Lewis R. 1985. "Three Coefficients for Analyzing the Reliability and Validity of Ratings." *Educational and Psychological Measurement* 45 (1): 131–42. <https://doi.org/10.1177/0013164485451012>.
- Arikunto, Suharsimi. 2021. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Diedit oleh Restu Damayanti. Ketiga. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W. R., dan M. D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction*. Longman.
- Borg, W. R., M. D. Gall, dan J. P. Gall. 2003. "Educational Research: An Introduction, 7th edition." *Qualitative Voices in Educational Research*. Longman. <https://doi.org/10.4324/9781003008064-1>.
- Dick, W., L. Carey, dan J. O. Carey. 2009. *The Systematic Design of Instruction*. Eighth Edi. The United States of America.
- Fikri, Hasnul., dan Ade Sri Madonna. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Penerbit Samudra Biru (Anggota. Vol. 1999. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3220>.
- Ghifari, Muiz, Ellis Salsabila, dan Tian Abdul Aziz. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Bentuk Aljabar Dengan Pendekatan Metaphorical Thinking." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 11 (2): 1160. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4973>.
- Gusmania, Yesi, dan Tri Wulandari. 2018. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa." *Pythagoras* 7 (1): 61–67. <https://doi.org/10.33373/Pythagoras.V7I1.1196>.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, dan Sunanilah Sunanilah. 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1 (2): 102–8. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>.
- Ihsan, Syahrul, dan Hamka. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 2 (1): 37–41.
- Indonesia. 2003. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia." In . Pusdiklat Perpusnas. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/regulasi/download/6>.
- Irawan, Sandi, dan Muhammad Mukhlis. 2023. "Keterampilan Abad 21 dalam Modul Ajar Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka di Sekolah Menengah

- Kejuruan.” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6 (1): 235–46. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.634>.
- Juwanda, Kuntoro Adi, Andi Mariono, Alim Sumarno, Kuntoro Adi Juwanda, Andi Mariono, dan Alim Sumarno. 2025. “Meta Analisis Pengembangan Multimedia Interaktif Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa untuk” 6 (1): 181–92.
- Kasturi, Lale Inggit, Siti Istiningsih, dan Muhammad Tahir. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7 (1): 116–22. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>.
- Nugroho, Didiek Hari. 2018. *Panduan Praktis Membuat & Memublikasi Video Bahan Ajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Osgood, Charles Egerton, George J. Suci, dan Percy H. Tannenbaum. 1957. *The Measurement of Meaning*. University of Illinois Press.
- Palaigeorgiou, George, Anthia Papadopoulou, dan Ioannis Kazanidis. 2019. “Interactive video for learning: A review of interaction types, commercial platforms, and design guidelines.” *Communications in Computer and Information Science* 993 (May): 503–18. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20954-4_38.
- Plomp, Tjeerd, Nienke Nieveen, Jan V. D. Akker, Brenda Bannan, dan Anthony E. Kelly. 2013. *Educational Design Research Part A: An introduction*. Diedit oleh Tjeerd Plomp dan Nienke Nieveen. *Netherlands Institute for Curriculum Development: SLO*. Netherlands Institute for Curriculum Development (SLO), Enschede, the Netherlands. <http://www.eric.ed.gov/ERICWebPortal/recordDetail?accno=EJ815766>.
- Plomp, Tjeerd, Nienke Nieveen, Jan V. D. Akker, Kent Gustafson, dan Robert M. Branch. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Kluwer Academic Publishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7>.
- Purnama, Sigit. 2016. “Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab).” *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4 (1): 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Diedit oleh Budi Santoso. Cet.4. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rambe, Wahyuni Aflah, Edwin Musdi, dan Suherman Ali Asmar. 2024. “Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.” *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 13 (2): 394–405. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8538>.
- Republik Indonesia, Kementrian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. 2022. “Menteri riset dan teknologi republik indonesia,” 1–26.
- Richey, Rita C., dan James D. Klein. 2014. “Design and Development Research.”

- Design and Development Research*, 141–50. <https://doi.org/10.1007>.
- Rochmad. 2012. “Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Kreano* 3 (1): 59–72.
- Rorimpandey, Andika, Tommy M Palapa, dan Alfonds A Maramis. 2017. “Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Lingkungan Hidup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar.” *Jurnal Sains, Matematika & Edukasi* 5 (1): 69–75. <http://ejournal.unima.ac.id/index.php/jsme/article/view/298>.
- Rossett, Allison. 1987. *Training Need Assessment*. Diedit oleh Englewood Cliffs. *Needs Assessment*. New York: Educational Technology Publications.
- Rusman, Cipi Riyana, dan Deni Kurniawan. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Ed. 1 Cet. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saunders, Alicia F., Fred Spooner, dan Luann Ley Davis. 2018. “Using Video Prompting to Teach Mathematical Problem Solving of Real-World Video-Simulation Problems.” *Remedial and Special Education* 39 (1): 53–64. <https://doi.org/10.1177/0741932517717042>.
- Schrepp, Martin, Andreas Hinderks, dan Jörg Thomaschewski. 2014. “LNCS 8517 - Applying the User Experience Questionnaire (UEQ) in Different Evaluation Scenarios.” *Lncs 8517*: 383–92.
- Schrepp, Martin, Jessica Kollmorgen, Anna-Lena Meiners, Andreas Hinderks, Dominique Winter, Harry B. Santoso, dan Jörg Thomaschewski. 2023. “On the Importance of UX Quality Aspects for Different Product Categories.” *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence* 8 (Regular Issue): 232–46. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2023.03.001>.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Diedit oleh Sutopo. Ed. 2 Cet. Bandung: Alfabeta.
- . 2022. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaranti, Harma. 2020. “Strategi Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Setia Budi Abadi.” *Journal of Education Technology and Civic Literacy (JET CIVIL)* 1 (1): 25–29. <https://doi.org/10.30743/jetcivil.v1i1.3601>.
- Susantini, E, I Kurniasari, A N M Fauziah, T Prastowo, A Kholiq, dan L Rosdiana. 2018. “Engaging Pre-Service Teachers to Teach Science Contextually with Scientific Approach Instructional Video.” *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 296: 012053. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/296/1/012053>.
- Suseno, Putri Utami, Yamin Ismail, dan Sumarno Ismail. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia.” *Jambura Journal of Mathematics Education* 1 (2): 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>.

- Syaparuddin, dan Elihami. 2020. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C." *Jurnal Edukasi Nonformal* 1 (1): 187–200.
- Thiagarajan, S., D. Semmel, dan M. Semmel. 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Leadership Training Institute/Special Education, University of Minnesota,.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendikia*, 15(1), 128-144.
- Widiana, Wayan. 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. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925>.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.

