

DAFTAR RUJUKAN

I BUKU

- Arikunto, Suharsimi (2010). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad (2010). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hamiyah, Nur (2014). *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Hasan (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Sudjana (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

II JURNAL

- Agung (2012). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah SMA Berbasis pendidikan Karakter di Solo Raya. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 18(4), 412-26, doi: 10.24832/jpnk.v18i4.98.
- Agustina (2012). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Sebagai Pendukung Implementasi Pembelajaran Berbasis *Scientific Approach* Pada Materi Jurnal Penyesuaian.
- Agustini & Ngarti (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1), 62-78, doi:10.23887/jipp.V4i1.18403
- Amboro, Kian (2017). Sejarah Perserikatan Muhammadiyah di Kota Metro Tahun 1939-1945. *Jurnal swarnadwipa*, 1(3)
- Apriansyah (2020). Perkembangan Media Pembelajaran Kuliah Ilmu Bahan

- Bangunan Animasi Pada Kuliah S1 Pendidikan Teknik Gedung Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18, doi: 10.21009/Jpensil.V9i1.12905
- Apriliasari & Rohayati (2020). Pengembangan Modul Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Berbasis Pendekatan Saintifik di Kelas XI SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *jurnal pendidikan akuntansi*, 8(1), 1-18.
- Arif, Yudianto (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, *Seminar Pendidikan Nasional*, ISBN.978 – 602 – 5008 – 0 – 1
- Ariyanto (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia (studi kasus pada siswa kelas VIII di SMP Nurul Islam Jember semester genap tahun pelajaran 2017/2018). *Jurnal pendidikan ekonomi : jurnal ilmiah, ilmu pendidikan, ilmu ekonomi dan ilmu sosial*, 12(1), 122-127.
- Arnold (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal pendidikan tata niaga*, 6(4), 145-150.
- Arwudarachman (2015). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI”. *Jurnal: Pendidikan Seni Rupa*, 3(1), 237-243.
- Asmiyunda (2018). Pengembangan E-Modul Keseimbangan Kimia Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Kelas XI SMA/MA. *jurnal eksakta pendidikan*. 2(2), 155-161, doi:10.24036/jep/Vol2-1552/202.
- Diana, Maya Sari & Sahat, Siagian (2013). Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1)
- Fajri & Taufiqurrahman (2017). Pengembangan Buku ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal pendidikan islam Indonesia*, 2(1), 1-15. doi:10.35316/jpii.V2i1.56.
- Fallensky (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Maeromedia Flash Materi Kewarganegaraan digital di SMK pasim plus Sukabumi. *jurnal utile*, 4(1), 42-49.
- Farista, Rizal & Ali, Ilham (2018). Pengembangan Video Pembelajaran, 1-6
- Ferdianto & Setiyani (2018). Pengembangan Bahan ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika. *jurnal nasional pendidikan matematika*, 2(1), 37-47, doi:10.33603/jnpm.V2i1.78.

- Fitriyani (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–14.
- Gazali & Nahdatain (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Biologi Sel Untuk Siswa SMA/MA Kelas xl IPA. *jurnal pendidikan mandala*, 4(5), 236-238, doi:10.58258/jupe.V4i5.867.
- Hafid (2016). Sumber dan Media Pembelajaran. *Sulesana: Jurnal Wawasan Keislaman*, 6(2), 69-78, doi:10.24252/v6i2.1403.
- Hamka, Defrizal & Noverta, Effendi (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Kuliah Fisika Dasar di Program Studi Pendidikan IPA. *Journal Of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33
- Khairani., Sutisna, & Suyanto (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran. *Jurnal Biolokus*, 2(1), 158–66, doi:10.30821/biolokus.V2i1.442
- Kristanti & Julia (2017). Pengembangan Prangkat Pembelajaran Matematika Model 4D Untuk Kelas Inklusi Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *jurnal MAJU*, 4(1), 38-50.
- Laily, Rahmayanti & Farida, Istianah (2018). Pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, *JPGSD*, 6(4)
- Lestari (2018). Prosedural Mengadopsi Model 4D Dari Thiagarajan suatu studi pengembangan LKM bioteknologi menggunakan model PBL bagi mahasiswa. *Jurnal teknologi*, 12(2)
- Mukhammad, Nurzadi Risata & Hata, Maulana (2016). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi *Stopmotion* Jendral Soedirman. *Jurnal Multinetics*, 2(2)
- Ngenda (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Pada Konsep Tumbuhan Lumut dan Paku – Pakuan Kelas X SMA. *QUANTUM : jurnal inovasi penddikan sains*, 12(2), 136-148, doi:10.20527/quantum.V12i2.10347.
- Nurdiyansyah (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal civics : media kajian kewarganegaraan*, 15(1), 1-8, doi:10.21831/jc.V15i1.16875.
- Oktavia & Susanti (2021). Pengembangan Media Interaktif Program Lectora Inspire Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa

- Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan*, 18(2), 142-151, doi:10.23887/jptk.undiksha.V18i2.34341.
- Prasetya, Santosa & Hidayat (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94–104, doi: 10.31540/sindang.v2i2.863.
- Puspa (2016). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Terhadap Komitmen Organisasi Dengan Efek Mediasi Psychological Empowerment Pada PT.PLN (Persero) Distribusi Bali. *E-Jurnal Manajemen Unud*, 5(8), 5143-5171, doi: 10.31227/osf.io/k7bgy.
- Rahmawati (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera : jurnal ilmiah kependidikan*, 17(1), 1-8, doi:10.33654/jpl.V17i1.1797.
- Rahmawati, Arie (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Relis, Agustien (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, 1
- Rizki (2016). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Berbasis Kontekstual Dan ICT. *jurnal pendidikan matematika*, 5(2), 137-144, doi:10.24127/ajpm.V5i2.674.
- Rusdayanti (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Sketchup Pada Metode Pelaksanaan Pekerjaan Arsitektur Konstruksi Bangunan Gedung Bertingkat Rendah. *jurnal pendidikan teknik sipil dan perencanaan*, 5(3), 1-7.
- Salmina (2017). Analisis Kualitas Soal Uraian Matematika Semester Genap Kelas XI SMA Inshafuddin Kota Banda Aceh. *Ejournal.bbg.ac.id*, 4(1)
- Saputri (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul Dengan Pendekatan Discovery Learning Pada Materi Himpunan. *Jambura journal of mathematics education*. 1(2), 48-58, doi:10.34312 /jmathedu.V1i2.5594.
- Septiyaningsih (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Semarang. *Indonesian Journal Of History Education*, 4(1)
- Sumardjo (2020). Efektivitas Modul Estimasi Biaya Konstruksi Jalan Pada Mata Pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi di SMK N 1 Purworejo. *jurnal pendidikan teknik sipil*, 2(2), 104-116, doi:10.21831/jpts.V2i2.36345.

Widiyaningsih & Sullsworo (2021). Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Matematika Dengan *Powtoon* di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal ekonomi dan teknik informatika*, 9(1), doi:10.37601/jneti.V9i1.155.

Wijayanti & Sungkono (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran Mengacu Model Creative Problem Solving Berbasis Somatic, Auditory, Vsualization, Intellectually. *Al-Jabar: jurnal pendidikan matematika*, 8(2), 101-110, doi:10.24042/ajpm.V8i2.9656.

Yudianto (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Dalam : Seminar Nasional Pendidikan*, 2017, 09 Agustus 2017. Sukabumi.

Yuliandari & Wahyudi (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa, 8(1), 1-9

III SKRIPSI

Ayu, Diah Marwati (2011). Pemanfaatan Media Pembelajaran Sejarah Oleh Guru Sejarah di Dalam Penerapan Metode Pembelajaran Inovatif di SMA Kabupaten Kudus Tahun 2011. Universitas Negeri Semarang.

Deliviana (2017). Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Manfaat Dan Problematikanya. Universitas Kristen Indonesia.

Fathullah (2021). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadist di MTSN 5 Bireuen. Universitas Islam Negeri AR-RANIRY.

Harahap (2019). Efektifitas Model *Auditory Intellectually Repetition* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMP Istiqlal Deli Tua T.P 2019/2020. Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.

Hasdiyanti (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Materi Aritmatika Sosial Di Kelas VII SMP Negeri 8 Kota Jambi. Universitas Batanghari Jambi.

Herika, Ambar Tri Handyani (2014). Validitas dan Reliabilitas Soal Tengah Semester Genap Kaitannya Dengan Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII A SMP Negeri 2 Banyudono Tahun Pelajaran 2013/2014. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Nihayah (2017). Efektivitas Penggunaan Media Tablet Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2016 – 2017. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Pratiwi (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)* Berbantuan Konsep Gamifikan Dalam Meningkatkan Kemampuan

Pemahaman Konsep Matematis Dan Minat Belajar Siswa SMP. UIN Raden Intan Lampung.

Tingarajam (1974). Internatonal devlomet for training teacher of exceptional children. Blongminton Indiana. University.

Tonni, Limbong & Janner, Simarmata (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik. Yayasan Kita Menulis.