

DAFTAR PUSTAKA

- Adeninawati, D., R. Soe'oad, A. Ridhani. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Strategi Think Talk Write dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menulis Teks Ulasan Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Keilmuan* 1(2).
- Akbar, R.R.A. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran. *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri (UIN). Lampung.
- Amin, M. 2017. Peran Guru dalam Menanamkan Nilai Kejujuran pada Lembaga Pendidikan. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan* 1(1).
- Amsari, D., Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu* 2(2) : 52-54.
- Batubara, H.H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Edisi Pertama. Fatawa Publishing. Semarang.
- _____. 2021. *Media Pembelajaran MI/SD*. Edisi Pertama. Graha Edu. Semarang.
- Belawati, Tian. 2019. *Pembelajaran Online*. Edisi kedua. Universitas Terbuka. Tangerang Selatan.
- Cahyani, A., I.D. Listiana., dan S.P.D. Larasati. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam* 3(1) : 124-125.
- Dahono, Y. 2021. *Data: Ini Media Sosial Paling Populer di Indonesia 2021-2021*. Diakses 15 Februari 2021 from <https://www.beritasatu.com/archive/733355/data-ini-media-sosial-paling-populer-di-indonesia-20202021>.
- Devega, A.T. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Linier pada Mata Kuliah Hardware Dasar. *Engineering And Techmology International Journal* 2(1) : 11-19.
- Engko, C., dan Paul. 2020. Dampak Pandemi Covid-19 terhadap Proses Pembelajaran Online. *Jurnal Akuntansi* 6(1) : 26-28.

- Fatmawati, N. 2017. Pengaruh Kedisiplinan dan Teman Bergaul Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Jatinom Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Universitas Widya Dharma Klaten. Klaten.
- Fuadiyah, S.L. 2019. Pengaruh Kedisiplinan Siswa dan Lingkungan Madrasah terhadap Prestasi Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas IX MTs Ma'arif Bakung Udanawu Blitar. *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Agama Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Tulungagung.
- Hadi, S. 2017. Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP&PDs* 1(15) : 96-97.
- Hamid, A. 2017. *Pendidikan Karakter Berbasis Pesantren*. Cetakan Pertama. Imtiyaz. Surabaya.
- Hidayatullah, S., K. Ummu., dan W. Irany. 2020. Implementasi Model Kesuksesan Sistem Informasi DeLone And McLean terhadap Sistem Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Informatika* 6(1) : 44-45.
- Husono, L. dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika* 4(4): 29 – 36.
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penelitiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3) : 266 – 273.
- Khalil, M., M. Amin., dan B. Lukiat. 2020. Validitas dan Kepraktisan Modul Bioinformatika Berbasis Problem-Based Learning untuk Mahasiswa S2 Biologi. *Jurnal Pendidikan* 5(5) : 678 – 679.
- Komara, E. 2018. Penguatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Sipatahoenan* 4(1).
- Kurniawan, D., D. Kuswandi, dan A. Husna. 2018. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *JINOTEP. Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran* 4(2) : 119–125.

- Kurniawati, N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbantuan Geogebra pada Materi Turunan. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan. Lampung.
- Lesmana, F.R., H. Salsabilah., dan B.A. Febrianti. 2021. Peran Pondok Pesantren dalam Pembentukan Karakter Santri dalam Manajemen Pendidikan Islam. *Jurnal Syntax Transformation* 2(7) : 964 – 967.
- Lestari, N.K.A.S., dan I.W. Sujana. 2021. Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 4(1) : 117 – 118.
- Mahendra, R. 2020. *Youtube sebagai Media Pembelajaran*. Diakses mei 2022 from https://www.researchgate.net/publication/341251703_Youtube_sebagai_Media_Pembelajaran
- Mashuri, S. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Cetakan Pertama. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Maulana, I. dan Nurhafizah. 2019. Analisis Kebijakan Pendidikan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3(2) : 657-658.
- Mujiyanto, H. 2019. Pemanfaatan Youtube sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian* 5(1) : 137 – 138.
- Mulianti, E.S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pembelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Bego Maguwoharjo Sleman Yogyakarta. *Tesis*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>. pada September.
- Munawaroh, N.L. 2017. Hubungan Pembiasaan Shalat Dzuhur dengan Sikap Jujur pada Siswa Kelas VIII MTs Negeri Boyolali Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.

- Muslina, M., Halim., dan Kadun. 2018. Kelayakan Media Animasi Hukum Newton II Tentang Gerak pada Bidang Miring dan Katrol di SMA Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA* 1(1) : 64 – 72.
- Nahar, N.I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1(1) : 71-73.
- Nastiti, F.E. 2020. Kesiapan Pendidikan Indonesia Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1): 62-64.
- Oktanin, W.S., dan S. Sukirno. 2015. Analisis Butir Soal Ujian Akhir Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 13(1) : 33 – 44.
- Panggabean, N.H., D. Amir. 2020. *Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Sains*. Cetakan Pertama. Yayasan Kita Menulis.
- Payadnya, I.P.A.A., I Made, D.A. 2020. *Implementasi Strategi Pembelajaran "What-if"*. Cetakan Pertama. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Permendikbud Nomor 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19.
- Pratama, A.N.A. 2018. Pengembangan Lembar Kerja Siswa Materi Turunan dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Certainly of Response Index untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Semarang. Semarang.
- Pratiwi, A.Y. Pristiwati., dan Doyin. 2022. Analisis Keselarasan Komponen-komponen RPP Kurikulum 2013 Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Profesi Keguruan* 8(1) : 54 – 66.
- Purba, R.A., dkk. *Teknologi Pendidikan*. Cetakan Pertama. Yayasan Kita Menulis.
- Puspita, Y., Y, Fitriana., S. Astuti., dan S. Novianti. 2020. Selamat Tinggal Revolusi Industri 4.0, Selamat Datang Revolusi Industri 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 10 Januari: 123-124.

- Puspitasari, M.P.T. 2017. Pengembangan Media Kartu Domino Modifikasi pada Mata Pelajaran IPA untuk Materi Struktur Akar dan Batang Tumbuhan Kelas IV B SDN Catur Tunggal 4 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Putra, D.W. 2016. Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan* 1(1).
- Retnawati, H. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. *Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian*. Edisi Pertama. Cetakan Pertama. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Riyadi, H. 2022. *Pengertian Youtube beserta Manfaat dan Fitur-fitur Youtube yang Perlu Diketahui*. Diakses 10 Juni 2022 from <https://www.nesabamedia.com/pengertian-youtube/>.
- Rockyane, I S dan W. Sukartiningsih. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Dalam Pembelajaran Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal JPGSD* 6(5) : 767 – 776.
- Rosmayanti, V. 2022. *Challenges of Social Sciences, Education, and Technology for Achieving Sustainable Development Goals (SDGS)*. Media Sains Indonesia. Edisi Pertama. Bandung.
- Sari, N.Y. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9(2) : 74-75.
- Sari, T.K.A. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Di SD Negeri 4 Metro Barat. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Sa'idah, N.M., Mustangin., Sikky, E.W. 2020. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bermuatan PPK 4C dan Hots pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII. *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Matematika Universitas Islam Malang. Malang.
- Sofiyullah, N. 2015. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi dan Soal sebagai Suplemen untuk Meningkatkan Penguasaan

- Konsep Mata Pelajaran IPA. *Skripsi*. Program S1 Pendidikan Fisika Universitas Negeri Semarang. Semarang.
- Sohibun., dan Y.A. Filza. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah* 2(2) : 123-124.
- Susana, A. 2019. *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif*. Tata Akbar Agung. Bandung.
- Susanti, E. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Probing-prompting untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Kelas XI.IPA MAN 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 2(1).
- Sutarti, T., I. Edi. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. CV Budi Utama. Yogyakarta.
- Sutiah. 2019. *Budaya Belajar dan Inovasi Pembelajaran PAI*. Cetakan Pertama. Nizamia Learning Center.
- Syahroni, M. 2020. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning* 4(3) : 171 – 172.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2) : 103-104.
- Trenada, D. 2020. Studi Terhadap Validasi serta Manfaat Penggunaan Maket dalam Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan* 6(1).
- Tresnawati, D., dan R. Ferdiansyah. 2021. Rancang Bangun Game Tradisional Adu Gasing dengan Plane Detection Augmented Reality. *Jurnal Algoritma* 18(1).
- Utomo, B. 2019. Analisis Validitas Isi Butir Soal Sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Berbasis Nilai-nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika* 1(2) : 148 – 149.
- Wahyudi, U. M. W., H. Wibowo., dan W. Hardyanto. 2017. Pengembangan Media Edukatif Berbasis Augmented Reality untuk Desain Interior dan

- Ekterior. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 6(2) : 99 – 100.
- Widayati, E. S. 2021. Mengenal Model Pembelajaran Discovery Learning. Jakarta: Kemendikbud.
- Winarto, A. 2019. Telegram Development in Dokeos-Based E-Learning as a Learning Media to Increase Students' Learning Motivation in Physics Subjects. *Jurnal Pendidikan dan keilmuan* 1(2).
- Wisada, P.D., I.K Sudarma., dan Yuda. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal of Education Technology* 3(3) : 140 – 146.
- Wulantina, E., dan S. Maskar. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Maematika Berbasis Lampungnese Etnomatics. *Jurnal Pendidikan Matematika* 9(2) : 73 – 77.
- Yaumi, M. 2018. Media dan Teknologi Pembelajaran. Edisi Pertama. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Yusuf, B.B. 2017. Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan* 1(2).
- Yusup, P.M., N. Komariah., N. Prahajmaja., dan Samson CMS. 2019. Pemanfaatan Internet untuk Penghidupan di Kalangan Pemuda Pedesaan. *Jurnal Dokumentasi dan Informasi* 40(2) : 217-218.
- Zulkarnain, A.D., E.J. Tri. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath* 3(1).