

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an terjemah. An-Nahl. (2012). Bandung: PT. Cordoba Internasional Indonesia.
- Adam, Steffi. dan Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Peserta didik Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2, 78–90.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web Pada Materi Lingkaran Bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistik, dan Komputasi*, 15(1), 64-74.
- Agustini, Ketut., dan Ngarti, Jero G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1).
- Ainun, S. Niha M., Bambang, Wijanarko. (2018). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan *Imagery* Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Smash Bulutangkis Pada Sekolah Bulutangkis Kusuma Klaten Tahun 2018. *Jurnal Ilmiah Spirit*. 18 (2) : 25-37.
- Amineh., J.R. and Davatgari., H.A. (2015). Review of Constructivism and Social Constructivism. *Journal of Social Science, Literature and Languages*. 1(1) : 9-16.
- Ardika, Y. dan Sardjana, A. (2016). Efektivitas Metode Mnemonik Ditinjau dari Daya Ingat dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik SMK Kelas X. *Jurnal Kreano*, 7(1), 66–73.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. dan Safruddin, A.J, C. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ariwibowo, Puguh., dan Parmin. (2015). Pengembangan Audio-Visual Sistem Sirkulasi Darah yang Berpendekatan Saintifik. *Unnes Science Education Journal*, 4(2).
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Arwudarachman, D., Setiadarma, W. dan Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Peserta didik Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya, 03* (Pendidikan seni), 237–243.
- Asep, Suryanto. (2013). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Erlangga.
- Audie, Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2*(1), 568-595.
- Avania, Wahyu Fitri., dan Sholikhah, Ni'matush. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Pendekatan *Contextual Teacing Learning (CTL)* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan, 3*(5), 2539-2550.
- Azwar, S. (2015). *Sikap Manusia Teori dan Pengukuran Edisi ke-2*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bada and Olisegun., S. (2015). Constructivism Learning Theory: A Paradigm for Teaching and Learning. *IOSR Journal of Research and Method in Education, 5*(6), 66-70.
- Bakken, J.P. and Simpson, C.G. (2011). Mnemonik strategies: Success for the young-adult learner. *The Journal of Human Resource and Adult Learning, 7*(2): 79-85.
- Blikstad-Balas, M. (2017). Key challenges of using video when investigating social practices in education: contextualization, magnification, and representation. *International Journal of Research and Method in Education, 40*(5), 511–523.
- Bresnick, Stephen. (2013). *Intisari Biologi*. Jakarta: Hipokrates.
- Budiyono, Setiadi. (2013). *Anatomi Tubuh Manusia*. Bekasi: Laskar Aksara.
- Chen, Y. C., Lu, Y. L. and Lien, C. J. (2019). Learning environments with different levels of technological engagement: a comparison of game-based, video-based, and traditional instruction on students' learning. *Interactive Learning Environments, 1*–17.
- Chiu, P., Chen, H., Huang, Y., Liu, C. and Liu, M. (2016). *A video annotation learning approach to improve the effects of video learning. 3297*.
- Chrystanti, Y. C. (2015). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi, 7*(3), 23–29.
- Damin, Sudarwan. (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Diani, Rahma. (2016). Pengaruh Pendekatan Saintifik Berbantuan LKS Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Perintis Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Fisika Al-Biruni*, Jilid 5, Hal 83-93.
- Edraria. (2018). Pengaruh Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Pemanfaatan Teknologi Terhadap Tingkat Kepercayaan Konsumen Pada Pembelajaran Online. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 3 (7), 54-65.
- Firdaus, S. dan Hafidah, S. (2020). Mnemonik: Solusi Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosakata Bahasa Arab Siswi Madrasah Aliyah Nurul Jadid. *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 8 (1), 81-96.
- Fitani, M. Saliman., dan Gazali, Zulkarnain. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual untuk Siswa Kelas X IPA. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, 5(3).
- Fujiyanto, Ahmad., Jayadinata, A.P., Kurnia, D. (2016). Penggunaan Media Audio-Visual Untuk Meningkatkan Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 1.
- Hadits riwayat Bukhari dari Anas bin Malik no. 67.
- Halim, M. dan Wiyawanti, S. (2012). Keefektifan Teknik Mnemonik untuk Meningkatkan Memori Jangka Panjang dalam Pembelajaran Biologi Pada Peserta didik Kelas VIII SMP A-I-Islam 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan*, 1 (2), 385–397.
- Hayati, N., Ahmad, M. Yusuf. dan Harianto, Febri. (2017). *Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio-visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota*. 14(2).
- Hoffler, T.N., and Schwartz, R.N. (2011). Effects of pacing and cognitive style across dynamic and non-dynamics representations. *Computers & Education*, 57, 1716-1726.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isdayanti., Nulhakim, alaukman., dan Syachruroji, Ahmad. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbasis *Adobe Flash* pada Materi Daur Hidup Hewan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2).

- Jannah, Miftachul., dan Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Disgestive System untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA kelas V. *Jurnal PGSD*, 6(2), 124-134.
- Joyce, Bruce dkk. (2011). *Models of Teaching (Model-model Pengajaran)*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Judha, Muhammad. (2012). *Rangkuman Sederhana Belajar Anatomi dan Fisiologi untuk Mahapeserta Didik Kesehatan dan Keperawatan*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
- Khairani, Miftahul., Sutisna., dan Suyanto, Slamet. (2019). Studi Meta-Analisis Penaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Lestari, Ika. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Lin, Y. T. and Chen, C. M. (2019). Improving effectiveness of learners' review of video lectures by using an attention-based video lecture review mechanism based on brainwave signals. *Interactive Learning Environments*, 27(1), 86–102.
- Mahnun, Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-35.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulia. (2018). Pemanfaatan Media Audio-Visual pada Materi Memandikan Jenazah di Sekolah. *Jurnal Mudarrisuna*, 8(2).
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Musthofa, Ach Jauhari., dan Nugraha, Jaka. Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Berbantuan *Adobe Flash* dan *Android* pada Kompetensi Dasar Mengelola Arsip Elektronik untuk Kelas X OTKP1 AMK Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(3).

- Mutia, Rita., Adlim., dan Halim A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran IPA pada Materi Pencemaran dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 108-114.
- Muttaqien, F. (2017). *Penggunaan Media Audio-Visual dan Aktivitas Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Vocabulary Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X ( Quasy Experiment : SMAN 8 Garut )*. 8, 25–41.
- Nasution, S. (2017). Variabel Penelitian. *Raudhah Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5 (2), 1-9.
- Nisak, U. C., Ibrahim, M. dan Kuswanti, N. (2017). Validitas Media Video Terintegrasi *Mnemonik Rhymes and Songs* Pada Materi Sistem Gerak Manusia dan Pengaruhnya Terhadap Retensi Peserta didik Kelas XI SMA. *BioEdu*. 6(1), 68–73.
- Nomleni, Fransina T., dan Manu, Theodora S.N. (2018). Pengembangan Media Audio-Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 219-230.
- Nugrahalia, M. dan Kurniawan, A. (2014). Efektifitas Strategi Mnemonik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Dunia Tumbuhan (*Plantae*) Kelas X SMA Swasta R.A. Kartini Sei Rampah Tahun Pembelajaran 2013/2014, *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 453 - 458.
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Oktaviani, Pratiwi., Hartono dan Marwoto, Putut. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Bervisi SETS Sebagai Alat Bantu Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran IPA di SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Pancasakti Science Education Journal*, 2(2): 125.
- Prabowo, C. A., Ibrohim. & Saptasari, M. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Inquiri Berbasis Laboratorium Virtual. *Jurnal Pendidikan*, 1 (6), 1090-1097.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Priyatna, Andi. (2012). *Intelligent Never Look So Good. Memahami, Mengasah, Dan Mendidik Anak Dengan Gangguan Belajar*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Purwono, D. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1. 2(2).

- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Kopertais XI Kalimantan*. 13(23), 130–154.
- Rangkuti, N.A. (2014). Konstruktivisme dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Darul 'Ilmi*, 2(2).
- Rante, P., Sudarto., dan Ihsan. N. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Fisika Berbasis Audio-Visual Eksperimen Listrik Dinamis SMP. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(2), 203-208.
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1).
- Rosidah, Ria., Syafdaningsih., dan Sumarni, Sri. (2017). Pengembangan Buku Cerita Matematika untuk Anak Kelompok B di TK Negeri Pembina Inderalaya Selatan. *Jurnal Tumbuh Kembang*, 4(1).
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi, Riyana. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A. dan Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan..* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sawa, S. (2017). Permasalahan Mutu Pendidikan dalam Perspektif Pembangunan Pendidikan. *Edukasi*.
- Schwartz, B.L. (2014). *Memory: Foundations and Applications Second Edition*. United States: Sage Publication, Inc.
- Shihab, Quraish. (2011). *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta: Lentera Hati.
- Siswanto., Aghni, Rizki I., dan Siregar, Merinda N.N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual untuk E-Learning Mata Kuliah Kurikulum dan Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 19(2), 98-114.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman. (2018). *Sistem Tubuh Manusia Dalam Al-Qur'an*. Mataram: LP2M UIN Mataram.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sungkono. (2012). *Pengembangan Instrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sun, C. T., Ye, S. H. and Wang, Y. J. (2015). Effects of Commercial Video Games on Cognitive Elaboration on Physical Concepts. *Computers and Education*, 88, 169–181.
- Suyadi. (2014). *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I Made., Simamora, A.H., dan Dwipayana, Kadek. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Pengembangan 4-D pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2).
- Terras, M. M. and Ramsay, J. (2015). Massive Open Online Courses (MOOCs): Insight and Challenges From a Psychological Perspective. *British Journal of Educational Technology*, 27(6), 2108–2122.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif: Konsep, Lndasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Trianto. (2015). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Wahab, Rohmalina. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Palembang: Grafika Telindo.
- Wardoyo, Galeh Aji., An'nur, Syubhan., dan Salam, Abdul. (2017). Pengembangan Media Ajar Berbasis Multimedia Audio-Visual pada Pokok Bahasan Tekanan di SMP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika*, 1(2).

- Wicaksono, D.P., Kusmayadi, T.A., dan Usodo, B. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan Majemuk (*Multiple Intelligences*) pada Materi Balok dan Kubus untuk Kelas VIII SMP. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 2(5), 540-547.
- Wijaya, T. Hendra., Harlin., Amri, Santosa. (2016.) Pengembangan Modul Mata Kuliah Gambar Teknik Berbasis Animasi di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(2), 119-128.
- Yuanta, Friendha. (2017). Pengembangan Media Audio-Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2).
- Yulianto, Wisnu Adi. (2014). *Jurnal AgriSains*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Buana Yogyakarta, 5(2), 205.
- Zakirman., dan Hidayat. (2017). Praktikalitas Media Video dan Animasi Dalam Pembelajaran Fisika di SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 6(1), 85-93.
- Zulfadewina., Ninawati, Mimin., Rahmiati., dan Husain, Zulham M. (2020) Pengembangan Media Audio-Visual Berbasis Microsoft Power Point Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1).



