

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Karim, dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar". *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*. Vol. 1 No 2. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/952>. Diakses 25 Februari 2022.
- Adkhar. 2016. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Lab School UNNES". *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. Diakses 12 November 2020.
- Agung, Gede. 2014. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ariyanto. 2018 "Penggunaan Media Powtoon untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan PelakuPelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)". *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi serta Ilmu Sosial*. Vol.12 No.1. <https://jurnal.unej.ac.id>. Diakses 28 Oktober 2020.
- Ayuningsih, K. 2017. "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo". *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*. Vol.1 No.1. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/jicte/article/view/1129/0>. Diakses 12 Februari 2021
- Darmika, I Putu. 2018. *Penggunaan E-Learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara*. Skripsi (tidak diterbitkan). Singaraja. Undiksha.
- Daryanto dan Syaiful Karim. 2017. *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Deliviana. 2017. "Aplikasi *Powtoon* sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya". *Jurnal FKIP Bimbingan dan Konseling*. <http://repository.uki.ac.id/354/1/aplikasi%20powtoon%20sebagai%20media%20pembelajaran%20%20manfaat%20dan.pdf>. Diakses 26 Januari 2021.
- Diantari. 2018. "Penggunaan Media *Quipper School* dalam Pembelajaran Teks Ulasan Film/Drama Kelas XI 1 di SMA Negeri 2 Busungbiu". *Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses 10 November 2020.
- Ernalida. 2018. "Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif". *Jurnal Logat*. Vol. 5 No. 2. <http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/logat/article/download/57/55/>. Diakses 26 Januari 2021.
- Efendi, Y., Adi, E. serta Sulthoni, S. 2020. "Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang". *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. Vol.6 No.2. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/8016>. Diakses 12 Februari 2022.
- Fitriyani. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-visual *Powtoon* tentang Konsep Diri dalam Bimbingan Kelompok untuk Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6 No. 1. <https://tunasbangsa.stkipgetsempena.ac.id>. Diakses 12 November 2020.
- Gafur, Abdul.2012. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak Dua.
- Isnaini. 2016. "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Strategi Buku Bergambar Minim Kata Siswa Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 1 Imogiri Bantul". *Skripsi*. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses 26 Januari 2021.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2019. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Laksono, D., dkk. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/685>. Diakses 12 Februari 2022.

Miles dan Huberman. (1994). *Analisis Data Kualitatif (Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi tahun 1992)*. Jakarta: Universitas Indonesia.

Miftah. 2013. "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". *Jurnal Kwangsan*. Vol 1. No.2. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/7>. Diakses 12 November 2020.

Megawati serta Utami. 2020. "English Learning with Powtoon Animation Video". *Journal of Education Technology*. Vol.4 No.2. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/25096>. Diakses 25 Februari 2022

Nanang, Martono. (2015). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.

Narbuko dan Achmadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Ningrum. 2021. "Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Pembelajaran Drama Siswa Kelas VII SMPN 2 Dlanggu, Mojokerto". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol 8. <file:///c:/users/user/appdata/local/temp/39932-article%20text-59480-1-10-20210602.pdf>. Diakses 20 Januari 2022.

Nurdiansyah, E., dkk. 2018. "Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*. Vol.15 No.1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/civics/article/view/16875>. Diakses 12 Februari 2022.

Pertiwi, R. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Berbantuan *Smartphone* pada Materi Tata Surya". *Skripsi*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. Diakses 18 November 2020.

Paut, M. S. 2016. "Penerapan Pendekatan Saintifik pada Siswa Kelas IV di SD Pujokusuman 1 Yogyakarta". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol.5 No.6, 511–517. <https://eprints.uny.ac.id/30201/>. Diakses 12 Februari 2022.

Pratiwi, M. S., dkk. 2021. "The Use of the Powtoon Application in Learning Videos for Elementary School Students". *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1783 No.1.

Prihantana. 2014. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Animasi" *Jurnal Teknologi Pembelajaran*

- Purwanto. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ridha Y. A, dkk. 2020. "Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon". *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*. Vol. 2 No.2. <https://journal.rekarta.co.id/index.php/jp3m/article/view/214>. Diakses pada 07 Februari 2022.
- Sari, S. L., dkk. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh". *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, Vol.4 No.1,. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/2190>. Diakses 12 Februari 2022.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, Nana dan Rivandi, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sutrisno, S. 2020. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Online Dengan Google Classroom Di Masa Pandemi Covid-19 Increased Learning Activities and Outcomes Through Online Learning With Google Classroom in the Covid-19 Pandemic Period". *Jurnal Karya Ilmiah Guru*. Vol.5 No.1. <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/151>. Diakses 12 Februari 2022.
- Sujarweni, V. Wiratna. 2018. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustakabarupress.
- Sulandari. 2020. "Analisis Terhadap Metode Pembelajaran Klasikal dan Metode Pembelajaran E-Learning di Lingkungan Badiklat Kemhan". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 1 No. 2 <https://media.neliti.com/media/publications/339512-analisis-terhadap-metoda-pembelajaran-kl-06eb2a7a.pdf>. Diakses 20 Januari 2022.

- Suyanti serta Rulviana, V. 2021. "Media Powtoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An.* Vol. 8 No.2. <https://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/1468>. Diakses 20 Januari 2022.
- Syukron. 2016. "Peningkatan Keterampilan Menulis Naskah Drama dengan Metode *Picture and Picture*". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.* Vol. 5 No.2. <https://journal.unnes.ac.id>. Diakses 13 Januari 2022.
- Wendra. 2018. *Penulisan Karya Ilmiah.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Widoyoko, E. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widiyasanti, M. serta Ayriza, Y. 2018. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter.* Vol.8 No.1. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489> Diakses 12 Februari 2022.
- Qurrotaini. 2020. "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis *Powtoon* dalam Pembelajaran Daring". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar.* Universitas Muhammadiyah. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/viewFile/7869/4682>. Diakses 26 Januari 2021
- Yaumi, M. 2018. *Media & Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Group.
- Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam.* Jakarta: Kencana.