

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, S., & Maulana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1), 8-18. Diambil dari <http://journal.unj.ac.id/index.php/jpensil>.
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252. Diambil dari <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>.
- Arifki, H. H., & Barliana, M. I. (2018). Karakteristik dan Manfaat Tumbuhan Pisang di Indonesia. *Jurnal Farmaka*, 16(3), 196-203. <https://doi.org/10.24198/jf.v16i3.17605>.
- Armiya., & Huda, A. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(1), 1-9. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i1.103464>.
- Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru Digital. *Channel: Jurnal Komunikasi*, 7(1), 49-58. Diambil dari <http://journal.uad.ac.id/index.php/CHANNEL>.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Jakarta : C.V. Andi Offset.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-43. <http://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Candiasa, IM. (2011). *Pengujian Intrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Course Hero, Inc. (2022). The ADDIE Model. <http://www.coursehero.com/study-guides/wmopen-humanresourcesmgmt/the-addie-model/>.
- Darihastining, S., Aini, S. N., Maisaroh, S., & Mayasari, D. (2020). Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1594-1602. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.923>.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Siswa Kelas IV SDN Mugasari. *Jurnal Metaedukasi*, 2(2), 57-63. <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/metaedukasi/article/view/2511>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*, 2(2), 204-210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.

- Firmansyah, M. A., Jarmani., & Yuanta, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Power Point* Ilmu Pengetahuan Alam Materi Daur Hidup Hewan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Manukan Wetan 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 1(9), 1995-2000. Diambil dari <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya' bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD Kelas IV*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Fitri, Y., & Putri, A. (2020). Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1), 31-46. Diambil dari <http://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/matheduca>.
- Hamidaturrohmah., Zumala, F., Hasanah, U., & Suroyya, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media *Powtoon* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 1(2), 122-131. <https://doi.org/10.34001/jtn.v1i2.1462>.
- Hasanah, N., Sembiring, M., Afni, K., Dina, R., & Wirevenska, I. (2022). Sosialisasi Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Pengetahuan Para Guru di SD Swasta Muhamaddiyah 04 Binjai. *Ruang Cendekia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 235-238. Diambil dari <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/ruang-cendekia/index>.
- Herlyani, E. 2014. *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Hidayat, D. R., Rohaya, A., Nadine, F., & Ramadhan, H. (2020). Kemandirian Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 34(2), 147-154. <http://doi.org/10.21009/PIP.342.9>.
- Isti, L. A., Agustiningsih., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28. Diambil dari <http://journal.unesa.ac.id/>.
- Jannah, I. N., Hariyanti, D. P. D., Prasetyo, S. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 54-59. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar. *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316-326. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>.

- Kumala, F. N., & Hartatik. (2019). *Konsep Tumbuhan Matakuliah IPA SD*. Malang: Penerbit Ediiide Infografika.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-11. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>.
- Latifah, H. A., & Maiyena, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Berorientasi STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) Terkoneksi Ayat Alqur' an pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA di SMA/MA. *Jurnal Pembelajaran MIPA*, 1(2), 63-68. <http://dx.doi.org/10.31958/je.v1i2.4877>.
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153-166. Diambil dari <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1750>.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312-325. Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Mardhatillah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada Materi Teks Narasi di Kelas IV SD/MI. *Jurnal Bina Gogik*, 2(2), 10-25. Diambil dari <http://ejournal.stkipbbm.ac.id/>.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(2), 125-133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>.
- Maryanti, S., & Kurniawan, D. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Untuk Pembelajaran Biologi Dengan Aplikasi *Picpac*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 8(1), 26-33. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v8i1.2922>.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/>.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105. Diambil dari <https://media.neliti.com/>.
- Milala, H. F., Joko., Endryansyah., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash Player*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/43450>.

- Muhyiddin, A. Z., Sutomo, M., & Suhardi, A. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tangkap Siswa Dalam Memahami Materi. *PESAT : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Agama*, 7(3), 113-124. Diambil dari <http://ejournal.paradigma.web.id/index.php/pesat>.
- Mulyanti & Supriyadi. (2016). *Buku Tematik Terpadu SD/MI Kelas IV*. Grasindo: Jakarta.
- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 8-15. <https://doi.org/10.36928/jipd.v6i1.976>.
- Nguru, A. G. O., Ferdiani, R. D., & Fayeldi, T. (2020). Pengembangan Media pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Website* pada Materi Persamaan dan Fungsi Kuadrat. *Jurnal Emasains : Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 9(1), 17-24. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3742848>.
- Ningtyas, A. M., Dewi, R. S., & Taufik, M. (2021). Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SDN Banjarsari 2 Kota Serang. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 739-748. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v10i4.8355>.
- Nisa, K. (2021). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV MIN 8 Aceh Besar*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry : Darussalam Banda Aceh. Diambil dari <https://repository.ar-raniry.ac.id/>.
- Nurakmal, D., Ningsih, K., & Yeni, L. F. (2022). Pengembangan Multimedia Flipbook pada Materi Sistem Organisasi Kehidupan di Kelas VII SMP/MTS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(5), 1-12. <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54850>.
- Nurhasanah, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Peserta Didik yang Mengalami Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Kelas 1 Sekolah Dasar. *El Banar : Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 81-87. <https://doi.org/10.54125/elbanar.v2i2.36>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171-187. Diambil dari <http://pps.iq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>.
- Oktavianto, Y., Sunaryo., & Suryanto, A. (2015). Arakterisasi Tanaman Mangga (*Mangifera Indica* L.) Cantek, Ireng, Empok, Jempol di Desa Tiron, Kecamatan Banyakan Kabupaten Kediri. *Jurnal Produksi Tanaman*, 3(2), 91-97. Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/129154-ID-karakterisasi-tanaman-mangga-mangifera-i.pdf>.
- Perdana, Audia. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Momentum dan Impuls Kelas IX di SMA/MA*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri: Batusangkar.

Diambil dari <https://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/>.

- Pratiwi, E. M., Gunawan., Ermiana, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 7(2), 381-386. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.466>.
- Pratiwi, S., Wiyono, K., & Zulherman. (2020). Pengembangan *E-Learning* Materi Hukum Newton Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 172-185. <http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2780>.
- Prastiwi, D., Larasati, A. N., & Berutu, I. L. (2022). Pentingnya Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Digital di Abad-21. *Journal of Biology Education, Science & Technology*. 5(2), 211-216. <https://doi.org/10.30743/best.v5i2.5685>.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 365-376. Diambil dari <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174-7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>.
- Riwanto, M. A., & Budiarti, W. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA SD Terintegrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 71-82. <https://doi.org/10.2407/jpdpn.v6i2.14974>.
- Rosmiati, M. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma : Jurnal Komputer dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2), 261-268. Diambil dari <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma>.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak-Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 – 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100. Diambil dari <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/71>.
- Semara, IP. T. A., & Agung, A. A. G. (2021). Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 99-107. <http://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32104>.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7-17. Diambil dari <http://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun>.

- Setyawati, N. K., Japa, IG. N., & Gading, IK. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(2), 490-501. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i3.52820>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, IK., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH*, 8(2), 49-63. Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>.
- Sora, O. (2016). *Artikel Karya Seni Tri Kona*. Denpasar: Institut Seni Indonesia.
- Suardi. (2019). Pengaruh Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pegawai pada PT. Bank Mandiri, Tbk Kantor Cabang Pontianak. *Jurnal Business Economics and Entrepreneurship*, 1(2), 9-18. Diambil dari <http://jurnal.shantibhuana.ac.id/jurnal/index.php/bee>.
- Sudarto., Hafid, A., & Amran, M. (2021). Analisis Implementasi Program Merdeka Belajar di SDN 24 Macanang Dalam Kaitannya dengan Pembelajaran IPA/TemaIPA. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2021*, 406-417. Diambil dari <https://ojs.unm.ac.id/>.
- Sudjatha, W., & Wisaniyasa, N. W. (2017). *Fisiologi dan Teknologi Pascapanen (Buah dan Sayuran)*. Bukit Jimbaran: Udayana University Press.
- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Supartha, N. K. (2021). *Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti*. Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Suriyani, M. I. (2020). *Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar pada Tema 7 Subtema 1 Kelas 4 SD Inpres Nanga Nae Tahun Pelajaran 2020/2021*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah : Mataram. Diambil dari <http://repository.ummat.ac.id/>.
- Sutama, G. A., Suranata, K., & Dharsana, K. (2014). Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling*, 2(1). Diambil dari <https://doi.org/10.23887/jibk.v2i1.3960>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. Diambil dari <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik>.
- Tifani, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam

Negeri Sultan Syarif Kasim Riau: Pekanbaru. Diambil dari <http://repository.uin-suska.ac.id/>.

- Vita, N. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Video Animasi Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Kopling dan Sistem Transmisi Mobil*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang: Semarang. Diambil dari <http://lib.unnes.ac.id/id/eprint/33342>.
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK : Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58-69. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3il.119>.
- Wiraputra, A. A. G. (2022). Hakikat Tri Kona Dalam Lontar Ganapati Tattwa. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah*, 2(1), 14-28. Diambil dari <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/>.
- Wirta, IW., & Gayatri, S. (2022). Efek *Tryadic Communication* Pura Samuantiga Dalam Pemujaan *Tri Murti* di Bali. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 6(3), 199-219. Diambil dari <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/JPAH>.
- Wulaningtyas, R. C. (2016). *Analisis Butir Soal Ujian Akhir Semester Gasal Mata Pelajaran Penghantar Akuntansi dan Keuangan Kelas X Akuntansi SMK Swadaya Temanggung Tahun Ajaran 2015/2016*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wuryanto, H., & Abduh, M. (2022). *Mengkaji Kembali Hasil PISA Sebagai Pendekatan Inovasi Pembelajaran Untuk Peningkatan Kompetensi Literasi dan Numerasi*. Diambil dari <http://gurudikdas.kemdikbud.go.id/>.
- Yuswantara, IK. J. (2021). *Pengembangan Media Komik Digital pada Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Siswa Kelas IV SD*. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja.