

## DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). Desain Instruksional : Pendekatan ADDIE. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science. [www.springer.com](http://www.springer.com)
- Dewi, S., Shari, A., Purba, R. E., Susilowarno, R. G. (2022). *Buku Panduan Guru Biologi untuk SMA/MA Kelas XII* (pp. 175-225). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dewi, N, K, U, P. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis *Higher Order Thinking Skill (Hots)* Menggunakan *Liveworksheet* pada Materi Aritmatika Sosial Kelas VII SMPN 1 Negara. *Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Pendidikan Ganesha*.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2002). "Gaya Belajar". Tersedia pada <https://educhannel.id/artikel/Belajar-dan-Pembelajaran/gaya-belajar.html> (diakses tanggal 17 Juli 2024).
- Fani, J, Q, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Power Point* dan Video pada Konsep Sistem Pertahanan Tubuh. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Fitri, S., Sukmawati, D., Dira, R., & Miranda, A. (2022). Teori Pembelajaran dan Perbedaan Gaya Belajar. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3, 150–158.
- Hartina, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Powtoon* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP/MTS. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Indra, L. (2019). "7 Kriteria Video Baik". Tersedia pada <https://www.kompasiana.com/lukasindra/5c6fb97aab12ae58907793d9/7-kriteria-video-baik> (diakses tanggal 19 Juli 2024).
- Nanda, A, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar Berbantuan *Software Powtoon*. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan*, 6.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Objects Review Instrument*. 1–11.
- Nuriah, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe* pada Tema 3 Kelas III. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Perdana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Momentum dan

Impuls Kelas X di SMA/MA. *Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.*

- Prawitasari, I. G. A. P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video pada Materi Animalia untuk Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 3 Singaraja. *Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Putri, R. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Sistem Koloid di SMA Negeri 2 Banda Aceh. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.*
- Sakti, H. P. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran IPA dalam Bentuk Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* pada Materi Pencemaran Lingkungan pada Kelas VII di SMP Negeri 03 Kota Bengkulu. *Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu.*
- Sulistyowati, E., Omegawati, W. H., Ningsih, D. C., Rumiati. (2016). *Biologi untuk SMA/MA Kelas XII Peminatan Matematika dan Ilmu-Ilmu Alam.* Klaten: Intan Pariwara.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Alfabeta.
- Tifani, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru. *Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.*
- Widyawati, E. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Pembelajaran Tematik Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV SD/MI. *Falkutas Tarbiyah dan Keguruan. UIN Raden Intan Lampung, 11–12.*