

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *an-Nisa*, 15(1), 1-8. <http://dx.doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Adiati, C. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Cornelia pembelajaran serta terdiri dari sumber belajar , siswa serta guru . Belajar Memiliki pemahaman yang menyeluruh tentang konsep dan aplikasi mengembangkan bahan ajar . Siswa harus terlibat dalam berpikir ho. 69–81.
- Agastya, D. N. K. & I. W. Sujana. 2023. "Learning Video Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary School". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 11, Nomor 1 (hlm.20-30). <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.54601>.
- Agung, A. A. G. 2018. Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. Buku Ajar Evaluasi Pendidikan Edisi-5. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. Buku Ajar Evaluasi Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anam, S., dkk. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=0eeuEAAQBAJ>.
- Anang Yulianto, Hartono, Sudyanto, 'Analisis Kebutuhan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar', *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, Vo.4, No 1, 2020. <http://dx.doi.org/10.21831/jk.v4i1.19736>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Anggraini, V. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Muatan Pelajaran Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar Vina. *Jurnal Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars*, 10(2), 54–62.
- Anita Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Grasindo, 2005), h.5
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. 2023. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif

- dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.%2057>.
- Budiyono, (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 1 <http://dx.doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Chinditya, C. C., Susanta, A. S., & Mukhtadir, A. M. (2021). Implementasi Literasi dalam Pembelajaran Membaca Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu pada Siswa Kelas Iv SD IT Al-Qiswah Bengkulu. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 184-196.
- E. L. Rahmadani, H. Sulistiani, and F. Hamidy, “Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Jasa Cuci Mobil (Studi Kasus: Cuci Gading Putih),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 22–30, 2020.
- E. Nurelasari, "Perancangan Sistem Informasi Akademik Pada Sekolah Menengah Pertama Berbasis Web," *Komputika: Jurnal Sistem Komputer*, vol. 9, no. 1, 2020.
- Fahrurrozi & Wicaksono. 2023. *Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Garudhawaca. <https://books.google.co.id/books?id=xZ-5EAAAQBAJ>.
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S. (Buku) Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Haryadi, O., Bunda, Y. P., & Rouza, E. (2024). Media Pembelajaran Pengenalan Hardware dan Software Berbasis Android pada SMK. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(1), 130-138. <http://doi.org/10.33395/remik.v8i1.13265>
- I. D. Lestari, S. Samsugi, and Z. Abidin, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pekerjaan Part Time Berbasis Mobile Di Wilayah Bandar Lampung,” *TELEFORTECH J. Telemat. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 18–21, 2020
- Indrawini, T. dkk. (2017). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Mencapai Pembelajaran Bermakna Bagi Siswa Sekolah Dasar. <http://pasca.m.ac.id/conferences/index.php/gtk/article/view/303/286>
- Irawati, I., Ilhamdi, M. L., & Nasruddin, N. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pijar Mipa*, 16(1), 44–48. <https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202>
- J. C. Richards and R. Schmidt, *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics*, Fourth. Great Britain: Pearson Education Limited, 2020.

- J. D. Brown, *Introducing Needs Analysis and English for Specific Purposes*. New York: Routledge, 2019
- Johari, A. & Dkk. (2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigen Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8–15.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- K. Prasetyo and S. Suharyanto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web Pada Koperasi Ikitama Jakarta,” *J. Tek. Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 119–126, 2019, doi: 10.31294/jtk.v5i1.4967.
- Kemendikbudristek. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensipenerapan/%20capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>
- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Khusna, M. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Dan Perilaku Peserta Didik Kelas Vi Mi Roudlotut Tholibin Banjarejo Rejotangan. *Psikologi Belajar*, 15–51. <http://repo.uinsatu.ac.id/11911/5/BAB%20II.pdf>
- Kirman, Erdi Epta, “Metode SDLC Waterfall Pada Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah SMP Negeri 10 Kaur”, *Jurnal Sistem Informasi dan E-Bisnis*, Vol. 4, n0. 2, 2022. <https://doi.org/10.54650/jusibi.v4i2.453>
- Komaro, M., Ariyano, A., Suherman, A., & Geovani, G. F. (2018). Problem solving in phase diagram of engineering material subject through animation as learning media. *MATEC Web of Conferences*, 197, 1–3. <https://doi.org/10.1051/mateconf/201819712008>
- Kusumaningrum, R. S., & Nuriadin, I. (2022). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbantu Media Konkret terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6613–6619. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3322>
- Latifah, Nur, M. S. Zulela, and Fahrurrozi Fahrurrozi. "Analisis Kebutuhan Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) Berbasis Multimedia." *Jurnal Basicedu* 5.4 (2021). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1106>
- Lestari, N., Wisudawati, A., & Salfadilah, F. (2023). Systematic Literature Review Pengembangan Media Video Animasi Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5990

- Liu, Y. (2018). Influence of Animation Presentation Mode and Spatial Ability on Multimedia Learning under the Background of Modern Information Society. 264(Icemaess), 806–811. <https://doi.org/10.2991/icemaess-18.2018.158>
- Malahayati, Eva Nurul, and Farida Nurlaili Zunaidah. "Analisis kebutuhan bahan ajar mata kuliah kurikulum." *Jurnal Basicedu* 5.6 (2021): 6218-6226. repository.unisbablitar.ac.id
- Marlina, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=pdM6EA-AAQBAJ>.
- Miudi, I. A., & Supriansyah, S. (2023). Pengaruh Media Video Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN Pejaten Timur 01. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 372–379. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i1.1670>
- Nasution, N., Nasution, F. B., & Hasan, M. A. (2021). PKM Peningkatan Kualitas Ajar Guru dan Workshop Pembuatan Media Ajar Berbasis Animasi Abstract : IT Luhuring Budi Elementary School is a school that prioritizes the development of various Pendahuluan Sekolah Dasar Islam Terpadu Luhuring Budi adalah sebuah. 1(2).
- Nugroho, F., & Ali, H. (2022). Determinasi SIMRS: Hardware, Software Dan Brainware (Literature Review Executive Support Sistem (ESS) For Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 254-265. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.871>
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- P. Balaei and T. Ahour, "Information Technology Students ' Language Needs for their ESP Course," *Int. J. Appl. Linguist. English Lit.*, vol. 7, no. 2, pp. 197–203, 2020.
- Pakaya, I., & Posumah, J. H. (2021). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Pendidikan Masyarakat Di Desa Biontong I Kecamatan Bolangitang Timur Kabupaten Bolaang Mongondow Utara. *Jurnal Administrasi Publik*, VII(104), 11–18. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/JAP/article/view/33692>
- Penatari, R. I., Setiawan, D., & Suhardjanto, D. (2020). Dinamika Penelitian Sistem Informasi Akuntansi Di Indonesia. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 11(1), 159-177. <https://dx.doi.org/10.21776/ub.jamal.2020.11.1.10>
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika pembelajaran matematika di sekolah dasar/ madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 17(1),

68–84.

<http://www.jurnal.staimuhblora.ac.id/index.php/pedagogy/article/view/96>

- Prasetya, V. P., Prayito, M., & Handayanto, A. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD) dan Talking Stick Berbantu Prezi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/imajiner.v2i1.5762>
- Puspitasari, E. (2012). Cara Menerapkan Pancasila di Kehidupan Sehari-hari. Kompasiana. <https://www.kompasiana.com/erinapuspitasari/55183937813311ae689de9d8/bagaimana-cara-menerapkan-pancasila-di-kehidupan-sehari-hari>
- Rahman, A. A., dkk. 2023. Media dan Teknologi Pembelajaran. Padang: Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=cS1EAAAQBAJ>.
- Rangkuti, A. A. 2017. Statistika Untuk Penelitian Pendidikan. Kencana. Jakarta.
- Ridiana, Pipit, and M. Sirozi. "Tahapan Perencanaan Peningkatan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah." *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* 5.3 (2024): 342-350. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i3.571>
- Rifa'i, M. H., dkk. 2022. Model Pembelajaran Kreatif, Inspiratif, dan Motivatif. Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta. <https://books.google.co.id/books?id=9M12EAAAQBAJ>.
- Riyadi, I. 2023. Pengembangan Konsep Ilmu Sosial dalam Pembelajaran IPS. Yogyakarta: Selat Media. <https://books.google.co.id/books?id=iQXeEAAAQBAJ>.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). Buku Ajar Statistika. *Febs Letters*, 185(1), 4–8.
- Roulina, P. E. 2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 11(2), 170. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28865>.
- Rudini, M. (2020). Efektivitas Analisis Butir Soal Mata Pelajaran Matematika pada Siswa Kelas IV dalam Meningkatkan Kualitas Guru di SDN Sabang. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(1), 17–27. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilমiah/article/view/90
- Rumansara, T. H., Widyaningsih, S. W., & Yenusi, K. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Simulasi Phet Untuk Meningkatkan Hasil. 8(1), 1–10.

- Rumetna, M. S., Lina, T. N., & Santoso, A. B. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Menggunakan Metode Research and Development. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 11(1), 119–128. <https://doi.org/10.24176/simet.v11i1.3731>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57-60.
- Ryan, J., & Bowman, J. (2022). Teach cognitive and metacognitive strategies to support learning and independence. *High Leverage Practices and Students with Extensive Support Needs*, 3(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Saputra, I. M. M. & I. B. S. Manuaba. 2021. "Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 5, Nomor 1 (hlm.10-16). <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32843>.
- Saragi, R. & I. M. Tegeh. 2021. "Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Video Scribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V". *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 10, Nomor 1 (hlm.98-107). <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.41538>.
- Saraswati, P. M. S., & Agustika, G. N. S. (2020). Kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan soal HOTS mata pelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 257-269.
- Sari, D. P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 1(1), 39–45. <https://doi.org/10.51878/science.v1i1.191>
- Satriawan, A., Sutiarso, S., Rosidin, U., Magister, P., Matematika, P., & Lampung, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Terintegrasi Soft Skills Dalam Meningkatkan. 04(02), 950–963.
- Setiani, P. P., Sunuyeko, N., Badar, A., Novariyanto, R. A., & Lama, Y. D. (2023). Penyuluhan Pentingnya Melanjutkan Pendidikan ke Jenjang Perguruan Tinggi Melalui Program Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 44–48. https://doi.org/10.33503/prosiding_pengabmas.v2i01.3513
- Setiawati, L. (2016). Penerapan Media Animasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan UPI*, 46–55.
- Statistics, S., Sciences, P., Akoko, A., & State, O. (2014). Environmental Factors Affecting Infant Mortality in Ibadan North. 4(4), 53–67.
- Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal*

- Pendidikan, Agama, dan Budaya, 4(2), 88–100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i2.796>
- Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Supriyadi, Randi, and Muhammad Iqbal. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Hayzine Flip Books pada Materi Hardware dan Software: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Menggunakan Hayzine Flip Books pada Materi Hardware dan Software." *Binary: Jurnal Teknologi Informasi dan Edukasi* 2.1 (2025).
<https://doi.org/10.30599/binary.v2i1.1286>
- Susanti, Affrida, Z., & Fahyuni, E. F. (2020). Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Umsida*, 1(1), 1–17.
- Susilawati, T. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Blended Learning TEMATIK Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 378-387.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2285>
- Tegeh, I. M., dkk. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ummah, S. K. 2021. Media Pembelajaran Matematika. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang Press.
<https://books.google.co.id/books?id=HWIXEAAAQBAJ>.
- Wardoyo, T. C. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Mata Kuliah Mekanika Teknik. Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, 7(2), 10–12.
- Wijaya, Widia Murni, and Decky Risdiansyah. "Dampak Implementasi Sistem Informasi Manajemen Pendidikan pada Kegiatan Akademik di Sekolah The Impact of the Implementation of Education Management Information Systems on Academic Activities in Schools." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 20.1 (2020): 129-135. pdfs.semanticscholar.org