

DAFTAR RUJUKAN

- Ady Prasetya, W., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Andini, P., Safitri, M., & Liansari, V. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Microvidio Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*. 6(1). 10-22. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Anggit, G., Wicaksono, O., & Irmade, J. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Kontekstual Dalam Pembelajaran Sains SD. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 1(2).
- Anggrayni, M., Susilawati, W. O., & Tamala, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Tpack Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn O1 Sitiung. 13(1). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Asmawati, A., & Dalming, T. (2019). Diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Lambung Mangkurat pISSN. In *Terindeks di SINTA* (Vol. 10, Issue 2).
- Ather, H., Khan, A., & Suleman, Q. (2024). Emotional engagement in animated learning environments: The role of character expressions and backgrounds. *Journal of Educational Technology and Practice*, 18(2), 115–130. <https://doi.org/10.1016/j.jetp.2024.02.006>
- Azziatun Shalehah. (2023). Konsep Kurikulum Merdeka Pada Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud Studi Literatur*, 3(1).
- Badrul Hisan. (2016). Integrasi Teknologi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Kesusasteraan Melayu Mempertingkatkan Keyakinan Dan Keberhasilan Guru Semasa Latihan Mengajar. *JPBU*, 9(1).
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Bishop, M., Rojas, A., & Kim, S. (2019). Interactive neurofeedback in digital learning environments: Enhancing cognitive engagement through adaptive design. *Computers & Education*, 142, 103637. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103637>

- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1), 41–57. <https://doi.org/10.21093/sajie.v3i1.2918>
- Cikka, H., & Iksan Kahar, M. (2021). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Interaksi Dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik Dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Evaluasi Belajar*, 4(2), 9–18.
- Dewi. (2018). Learning Design Using Addie Approach To Improve Students' Critical Thinking Skills In Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Teknodika*, 3(1).
- Dina Utami. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Volume 7 Mei 2011*.
- Dudley, K., & Emery, L. (2023). Animated feedback and self-awareness: Supporting emotional regulation in children with behavioral difficulties. *Contemporary Educational Psychology*, 73, 102138. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2023.102138>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Friska Dewi, L. P. A., & Surya Abadi, I. B. G. (2022). Contextual Teaching and Learning Berbasis Tri Hita Karana Dijadikan sebagai Model Pembelajaran IPAS di SD. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 80–92. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i2.55993>
- Gruzelier, J. H. (2014). EEG-neurofeedback for optimising performance. I: A review of cognitive and affective outcome in healthy participants. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 44, 124–141. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2013.09.015>
- Guines Purnasiwi, R., & Kurniawan, M. P. (2013). Dengan Teknik Masking. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14, 54–57.
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826.

<https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>

- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Hermawan. (2013). Multimodality: Menafsir Verbal, Membaca Gambar, Dan Memahami Teks. *Jurnal Bahasa & Sastra*, 13(1).
- Hidayat, A., Andriyana, A., & Kautsar, T. (2024). Penggunaan Micro Vidio dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 20(2), 409–419. <https://doi.org/10.25134/fon.v20i2.10760>
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 6, Issue 1). www.powtoon.com
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Khairiyah, U., Mariati, P., Nursalim, M., & Rahmasari, D. (2023). Perlunya Brain Gym Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 119–126. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1262>
- Khoirul Anafi, I. W. I. P. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Teknodika*, 4(1).
- Kuswandi, I., Prodi, M., Stkip, P., & Sumenep, P. (2017). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tunagrahita Dengan Mengoptimalkan Penggunaan Media Yang Ada Di Lingkungan Sekolah di Sekolah Dasar Luar Biasa Saronggi Kabupaten Sumenep. In *Jurnal Autentik* (Vol. 1, Issue 2).
- Laipaka, R. (2017). Penerapan Teknologi Informasi Pembelajaran E-Learning Menggunakan ADDIE Model. *Jurnal Teknodika*, 5(2).
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (2020). Evaluasi Belajar Peserta Didik. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>

- Mahirahbeddu. (2017). Evaluasi Belajar Peserta Didik (Siswa). In *JURNAL IDAARAH: Vol. I* (Issue 2).
- Marti, W.N., & Putu Tuti Ariani, L. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Berbasis Micro-Learning Untuk Mata Kuliah Basis Data di Program Studi S1 Ilmu Komputer-Undiksha. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1).
- Melati, E., Dara Fayola, A., Putu Agus Dharma Hita, I., Muh Akbar Saputra, A., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741.
- Melati, R., S., & Erit, Y. (2023). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Canva Menggunakan Problem Based Learning pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Mitra, J., & Liana, D. (2020). Berpikir Kritis Melalui Pendekatan Saintifik. *Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah STAI AuliaurasyidinTembilahan*, 6(1).
- Mufarikha. (2021). Peningkatan Kemampuan Meyimak Cerita Rakyat Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Media Audio Pada Siswa Kelas V Mi Ghozaliyah Sidowaras Sumbermulyo Tahun Pelajaran 2021/2022. <http://ejournal.stkipjb.ac.id/index.php/sastra.PatimuraIII/20Jombang61418.Telp>.
- Nawaz, R., Wood, G., Nisar, H., & Yap, V. V. (2023). Exploring the Effects of EEG-Based Alpha Neurofeedback on Working Memory Capacity in Healthy Participants. *Bioengineering*, 10(2). <https://doi.org/10.3390/bioengineering10020200>
- Ningrum, K. D. (2018). *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nuridin, S. (2018). Pengembangan Kurikulum dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Berbasis KKNi di Perguruan Tinggi. In *Jurnal Pendidikan Islam-Murabby* (Vol. 1). <http://ejournal.uinib.ac.id/index.php?journal=MRB>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknodika*, 3(1).
- Nurshahida, S., Hanim, N., & Fazirah, S. (2023). Kesan Bacaan Tartil (Tajwid Dan Tadabur) Terhadap Fisiologi dan Aktiviti Neurosains Kognitif Menggunakan Electroencephalography Dan NeuroFeedback Training: Suatu Sorotan The Effects of Tartil Reading (Tajwid And Tadabur) On Physiology And Cognitive Neuroscience Activities Using Electroencephalography And NeuroFeedback Training: A Highlight. In *Bilangan* (Vol. 16, Issue 2).

- Pangestu, D. M., & Rahmi, A. (2022). Metaverse : Media Pembelajaran di Era Society 5.0 untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan Indonesia. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(2), 52–61. <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i2.17>
- Putra Adnyana SMAN, G., & Pucaksari Busungbiu Buleleng, D. (2013). Video Eksperimen Dan Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kimia. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 1(2).
- Pratiwi, N., & Ayu Tirtayani, L. (2021). Multimedia Interaktif Sub Tema Profesi untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 186–193. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Rachmidiana, V., Saputra, E. R., Pedagogik, J., & Dasar, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi di SD. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 11(2), 115–127.
- Ramirez, R., Palencia-Lefler, M., Giraldo, S., & Vamvakousis, Z. (2015). Musical neurofeedback for treating depression in elderly people. *Frontiers in Neuroscience*, 9, 354. <https://doi.org/10.3389/fnins.2015.00354>
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>
- Riyana, D., Tinggi, S., Buddha, A., & Wijaya, N. R. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri-Dita Riyana Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Negeri 07 Wonogiri. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Manajemen Pendidikan*, 5. <https://doi.org/10.53565/bahusacca.v5vili.926>
- Rosdiana, D. H. Y., & Pd, M. (2014). *Hakikat Bahasa*. Jakarta : Rosdakarya.
- Rosyada. (2024). Kurikulum Merdeka: Dampak Peningkatan Beban Administrasi Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2).
- Rustandi, A. (2021a). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran*, 3(2).
- Santi, K., Arsyad, F., & Sahroni, M. (2025). Eksplorasi Pemanfaatan Teknologi Brain-Computer Interface (BCI) untuk Media Pembelajaran Anak dengan ADHD (Attention Deficit Hyperactivity Disorder). 02(01), 25–35. <https://synergizejournal.org/index.php/QE>

- Selatan, B., Meylovvia, D., Julianto, A., & Al-Quraniyah Manna, S. (n.d.). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>
- Sitaram, R., Ros, T., Stoeckel, L., Haller, S., Scharnowski, F., Lewis-Peacock, J., Weiskopf, N., Blefari, M. L., Rana, M., Oblak, E., Birbaumer, N., & Sulzer, J. (2017). Closed-loop brain training: The science of neurofeedback. In *Nature Reviews Neuroscience* (Vol. 18, Issue 2, pp. 86–100). Nature Publishing Group. <https://doi.org/10.1038/nrn.2016.164>
- Suartama, I Kadek. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Diakses dari <https://www.researchgate.net/publication/335541585>
- Sudatha, I Gd. W. dan I M. Tegeh. 2015. Desain Multimedia Pembelajaran. Singaraja: Undiksha.
- Susannah shaw. (2017). Stop Motion Craft Skills For Model Animation Third Edition. *Jurnal Media dan Inovasi Pendidikan*, 4(2).
- Suwasono, A. A. (2016). *Pengantar Animasi 2D Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta*. JAMD, 1(2).
- Taufik, M. (2012). Infografis Sebagai Bahasa Visual Pada Surat Kabar Tempo. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, (Vol. 11, Issue 4).
- Tejawati, A., Bambang, M. F., Kurniawan Pradana, E., Suandi, F., Khairul Anam, M., Mulawarman, U., Negeri Batam, P., Teknokrat Indonesia, U., Amik Riau, S., Tongkok Kampus GnKelua Universitas Mulawarman, B., Ahmad yani, J., Kota, B., Riau, K., Pagar Alam, J. Z., Bandar Lampung, K., & Purwodadi Indah, J. (2019). Pengembangan Video Dokumenter “Wanita Dan Informatika” di Lingkungan Fkti Universitas Mulawarman. *Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika*, 2(2). <http://e-journal.stmklombok.ac.id/index.php/jire>
- Tinambunan, T. M., & Siahaan, C. (2022). Tresia Monica Tinambunan, dan Chontina Siahaan Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Komunikasi Massa Di Kalangan Pelajar. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 5, Issue 1).
- Tsaqofah, D. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*. <https://jurnalpasca.uqgresik.ac.id/index.php/pendidikan|209>

- Umul Khaira Aulia, Nurlina Nurlina, & Amri Amal. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Kelas V Sd Inpres Malengkeri Bertingkat 1. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(2), 211–228. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v2i2.1046>
- Wafi, R. H., & Prasetyawan, Y. Y. (2023). Aplikasi TikTok sebagai Media Sumber Belajar oleh Siswa Kelas 12 SMA Islam Al Azhar 14 Semarang. In *Jurnal Ilmu Perpustakaan* (Vol. 12, Issue 1). <https://pemilu.kompas.com>
- Wang, Y., Luo, H., & Sun, Y. (2020). Audio-visual entrainment and brain synchronization: A pathway to adaptive learning interfaces. *Journal of Cognitive Neuroscience*, 32(9), 1742–1756. https://doi.org/10.1162/jocn_a_01565
- Wei, Y., He, X., Wang, X., Hong, R., Nie, L., & Chua, T. S. (2019). MMGCN: Multi-modal graph convolution network for personalized recommendation of micro-video. *MM 2019 - Proceedings of the 27th ACM International Conference on Multimedia*, 1437–1445. <https://doi.org/10.1145/3343031.3351034>
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 3(1)
- Yoga Utomo, A., & Ratnawati, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Dalam Pembelajaran Sistem Pengapian di Smk The Development Of Tutorial Video On Ignition System Learning. 6(1). <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi>
- Yunita Benu, A., & Mbuik, H. B. (2024). Analisis Peran Ipa Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, (Vol. 3).