

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL R & D. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.
- Anggraeni, D. S. (2022). *Analisis Keberhasilan Penggunaan Media Sosial Terhadap Penelitian Mahasiswa*. 18–181.
- Assulamy, H., Disma, D. R. I., Sulistiyaningrum, F., Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata pelajaran informatika dalam kurikulum merdeka pada pendidikan kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(2), 4301–4308.
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Hadi, M., Kusuma, I., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI PADA MATERI CATUR MARGA YOGA KELAS V SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KALIBUKBUK. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11, 313–323.
- I B Kade Merta Sudana, P Wayan Arta Suyasa, K. A. (2021). EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERKONSEP GAMIFIKASI PENGENALAN TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA TERPADU. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 43–54.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–

268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>

Kartini, D., Nurohmah, A. N., Wulandari, D., & Prihantini, P. (2022). Relevansi strategi pembelajaran problem based learning (PBL) dengan keterampilan abad 21. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9092–9099.

Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>

Liani, S., & Hasanah, R. U. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi berorientasi pada kemampuan spasial matematika siswa SMP. *Journal of Didactic Mathematics*, 4(2), 77–88. <https://doi.org/10.34007/jdm.v4i2.1857>

Luh, N., Ajeng, D., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI 2D PADA MATA PELAJARAN FISIKA KELAS X DI SMA NEGERI 1 SAWAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111–122.

Mahardika, W., & Wiratama, P. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI. *JPTE : Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 12(11), 79–87.

Mariato, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI MENGGUNAKAN APLIKASI DORATOON UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI BENTUK ALJABAR KELAS VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 5(1), 55–63. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3088>

Nabilah, B., Zakir, S., Murtiyastuti, E., & Mubaraq, R. I. (2023). Analisis Penerapan Mata Pelajaran Informatika dalam Implementasi Kurikulum

- Merdeka Tingkat SMP. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 110–119. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i1.97>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM. Pendidikan*, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Putu Wisnu Ekaputra, I Gede Partha Sindu, P. W. A. S. (2021). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2 DIMENSI MATA PELAJARAN AGAMA HINDU MENGENAI SAD RIPU STUDI KASUS. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10, 259–270.
- St.Sholeha, Fikriyah, A., Ahied, M., Hadi, W. P., & Yamin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Tata Surya untuk Siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 4(1), 10–16.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56.
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). Buku Model Problem Based Learning (PBL). In *Buku*.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuvitasari, L. D., Fathonah, S., & Apriani, E. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI (ANIMAKER) MATERI TEKS EKSPLANASIKELAS VIII SMP NEGERI 7 TARAKAN. *Journal GEEJ*, 7(2), 1–5.

