

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *International Conference of Students on Arabic Language*, 5(0), 181–188.
- Alvin Hidayat, M., Tri Agustin, D., Hana, N., Ramadhani, R., Ayu Pratiwi, D., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2025). *Keunggulan Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Pendekatan Deep Learning di SDN 1 Sungai Besar*.
- Alfany, D. A., Santyadiputra, G. S., & Wahyuni, D. S. (2022). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Kelas Xi Smk Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 11(2).
- Amelia, C., Yushadi, & Ansari Khairil. (2025). Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL). In *Model Problem Based Learning Berbasis TPACK Dengan Pendekatan HOTS*.
- Anasi, R. M. A., Tipa, P., Silalahi, E., D., Arifianto, Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Muh. Rijalul Akbar, Teguh, Herman, I. K., Hapsari, E. N. M. S., Jubaidah, W., Kurniawan, W. N. Y. R. A. A., & PT. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Anggara, I. G. A. S., & Yusa, I. M. M. (2024). Penerapan 12 Prinsip Animasi Pada Film Animasi 2D Berjudul Pedanda Baka. *Jurnal Nawala Visual*, 6(1).
- Angghita, M., & Moussadecq, A. (2025). *Design of 2D Animation as an Educational Medium to Increase Saving Interest of Elementary School Students at SD Negeri 2 Candimas, South Lampung*. 4(1).
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., Ma'sum, H., Ndakularak, I. L., Astridewi, S., Sele, Y., Nurmala, I., Mustakim, Waworuntu, A., Sukwika, T., Pratasik, I. M. D., & Pratasik, S. (2023). *Media*

- Pembelajaran Era Digital. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Number 1).
- Asidiqi, D. F. (2026). *Model Pembelajaran Era Pendidikan 5.0: Konsep, Klasifikasi, Dan Inovasi Berbasis Teknologi*. Dira Media Kreasindo.
- Ayu, K., Sari, W., Gede, I., Sindu, P., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2 Dimensi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas X. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 10(2).
- Berliana, A. P., & Wijayanto, P. A. (2025). The Effectiveness of 2D Animation Videos on Disaster Mitigation: Students Elementary Schools' Knowledge of Flood Preparedness. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 4(4), 1075–1089. <https://doi.org/10.51574/ijrer.v4i4.3680>
- Budi Santoso, A. (2021). Aplikasi Komputer. In *IAIN Manado Press*.
- Daniati, N. T., Mulyadi, R., & Nugroho, A. (2021). Dasar - Dasar Animasi. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemedikbud* (Vol. 27, Number 3).
- Dinayasmin, A. (2024). *Manajemen peserta didik untuk peningkatan prestasi akademik dan non akademik peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Insan Permata Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Arden Simeru, M. K., Natusion, Muh. Takdir., Siswati, Susanti, Wawan Karsiwan, Suyani, Mulya, John Friadi, & Weni Nelmira,. (2023). *Model–Model Pembelajaran*.
- Shoffan Shoffa., Desty Endrawati Subroto., M. P., Fadhilah Syam Nasution, M. P., Widi Astuti., Ugik Romadi, Fahmi Cholid, Devi Syukri Azhari, Hafidz, Juliwis Kardi, Razak H Umar, & Gusmirawati, (2023). *Media Pembelajaran* (Number January).
- Farhana, A., Yuanita, P., Kartini, K., & Roza, Y. (2023). Deskripsi Kendala Guru Menerapkan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada

- Pembelajaran Matematika. *MATHEMA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). <https://doi.org/10.33365/jm.v5i2.2820>
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitria, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi dengan Aplikasi Adobe After Effect Berbasis Pendekatan Saintifik Kelas IV. *Journal of Civic Education*, 5(1). <https://doi.org/10.24036/jce.v5i1.673>
- Frizka Fitriana, (2024). Bahan Ajar Aplikasi Komputer. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Hake, R. R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.
- Haryanti, C. F. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Stopmotion Dalam Mata Pelajaran Matematika SMP Materi Kekongruenan. *Jurnal Pendidikan Matematika (Jpm)*, 8(2), 81–89.
- Hendra, Muh., Habibi, H., & Sukroyanti, B. A. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja2D untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa. *Empiricism Journal*, 4(2), 526–534. <https://doi.org/10.36312/ej.v4i2.1313>
- Hj. Lidiawati, Indri Lastriyani, Uce Gunawan, Berliana, Ida Farida Fitriyani, Asif Nur Fauzi Margono, Marup, & Muhammad Firman, Moch. Apip, (2023). Analisis, Implementasi, Pengelolaan Dan Evaluasi. In *Cv.Eureka Media Aksara* (Number July).
- Indrawati Mashfufah, Lukman Nulhakim, & Mudmainah Vitasari. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbasis Pendekatan SETS Untuk Melatih

- Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP Kelas VII Pada Tema Bumiku Asri. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(3), 893–902. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i3.1202>
- Iriyanto, D., Suarna, N., & Dana, R. D. (2023). Implementasi Animasi 2D dengan Metode ADDIE pada Pembelajaran Gerak Dasar Tari Kelas VII. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 11(1).
- 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 A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. [Htts://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/Jeu/Index](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jeu/Index)
- Kemnaker. (2020). Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain (Adobe Illustrator). In *Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain M.74100.009.02 (Adobe Illustrator)* (Vol. 02).
- Kurniansyah, A., Windu, M., Kesiman, A., Gede, I., & Subawa, B. (2023). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Legenda Terbentuknya Desa Sumberkima. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 12(3).
- Lewar, A. K., Sada, M., & Bulan, S. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Teknik Animasi 2D Pada Materi Terkait Aplikasi Perkantoran Kelas VII SMP Negeri 3 Singaraja Materi Sistem Imun untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 6(1). <https://doi.org/10.26740/jipb.v6n1.p42-52>
- Luh, N., Wahyuni, D. A., Sugihartini, N., Gede, I., Sindu, P., & Kunci, K. (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).
- Mahartini, K. T. (2025). Analisis Kepraktisan Buku Cerita Anak Bermuatan Tri Kaya Parisudha Pada Materi IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 15–25. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4738>

- Mallu, S., Jeprianto, J., Hendrawan, S. A., Widyastuti, R., Wardhani, D., Arni, S., Suyono, S., Wayahdi, M. R., Yahya, K., & Nurmadewi, D. (2024). Rekayasa Perangkat Lunak. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(01).
- Maria, D., & Syahputra, B. (2025). Pengembangan Animasi 2d Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Korea Untuk Level Dasar (A1 - A2). *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, 9(2), 324. <https://doi.org/10.26798/jiko.v9i2.1872>
- Maulana, V. A. H., & Wijaya, I. (2025). Analisis penggunaan literasi digital berbasis media pembelajaran Informatika di SMK Askhabul Kahfi Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(1), 55–61.
- Mei Diastuti, M. (2021). *Metode PBL Melalui Media Marquee Berbasis Hots*. 144.
- Miftah, M. (2022). Landasan Konseptual Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1425>
- Novriani, S., Hakim, L., Palembang, U., & Palembang, K. (2021). *Development of Android-Based Momentum and Impulse E-LKPD To Improve Student's Concept Understanding Pengembangan E-LKPD Materi Momentum dan Impuls Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa*. 11(1), 29–44.
- NUR, I. S. R. I. A. (2022). *Pengembangan Video Edukatif Youtube Dengan Animasi Stop-Motion Pada Materi Bangun Datar*. UIN Raden Intan Lampung.
- Nuraeni, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3). <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>
- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III. In *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Number 2).

- Nurkancana, W. & Sunartana. (1992). *Evaluasi Hasil Belajar*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Permata, A. S., Meilantika, D., & Herryanto, D. (2022). Membuat Film Animasi Edukasi “Menjaga Lingkungan Sekolah” Di SD Negeri 04 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *Jtim*, 5(1), 70–78.
- Pusdiklat Tenaga Administrasi. (2024). *Konsep Dasar Penyusunan Instrumen Evaluasi*.
- Rahmatullah Bin Arsyad, Syamsu Qamar Badu, Nurhayati Abbas, & Evi Hulukati, (2022). *Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard Untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*.
- Ramadhan, I. (2023). Kurikulum Merdeka: Proses Adaptasi dan Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Journal of Education Research*, 4(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.348>
- Saleh, Syahrudin, Azis, Muh azis, & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sastro Lino, F., & Adnas, D. A. (2024). Perancangan Animasi 2d Sebagai Salah Satu Media Dalam Memperkenalkan Moral Hidup Melalui Cerita Fiktif. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 12(1). <https://doi.org/10.35508/jicon.v12i1.13089>
- Selamet, Supiana, & Yuliati Zaqiah, Q. (2022). Kebijakan Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam. *Al-Munadzomah*, 1(2). <https://doi.org/10.51192/almunadzomah.v1i2.320>
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (n.d.). Animation. In *Praxis* (Vol. 86, Number 6). <https://doi.org/10.2307/j.ctt1r33q3w.6>

- Shabiratin, A., Mulia, M., & Wahyudi, A. (2025). Implementasi Metode Pose to Pose dalam Perancangan Ekspresi dan Gestur Pada Karakter Deka dan Dara dari Animasi 3D Ficusia. *Journal Of Digital Education, Communication, And Arts (DECA)*, 7(1). <https://doi.org/10.30871/deca.v7i1.4254>
- Subagiarta, W., Sindu, I. P., & Divayana, D. G. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Kombinasi 2D dan 3D, Simulasi Sistem Peredaran Darah Manusia Pada kelas VIII di SMP. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1).
- Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2d Berorientasi Kontekstual Learning Pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 5(1), 96–105. <https://doi.org/10.23887/Jlls.V5i1.45491>
- Suryani, W., Agama, I., Negeri, I., Gorontalo, A., Karim, A. N., & Magfira Ente, S. (2025). Komunikasi Antarbudaya di Era Teknologi Digital: Integrasi Nilai, Waktu, dan Identitas Budaya Global. In *TADAYYUN: Journal of Religion, Social and Humanities Studies: III* (Number 1).
- Susilawati, E., Ardiansyah, N., Arifin, S., Lesmi, K., Ariati, C., Fajar, A., Setiawati, E., Fakhrunnisaa, N., Umam, H., & Putri, D. M. (2023). *Media dan Teknologi Pendidikan*.
- Tambun, G. J. P., Adhitya, W., Hamdi, I. N., & Zega, S. A. (2022). Penerapan Prinsip-Prinsip Animasi Pada Film Pendek Animasi “Nohoax.” *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 6(1). <https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4179>
- Taufik Rusmayana. (2021). *Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19*.
- Thoha, M., & Priatna, S. (2022). *Strategi Pembelajaran, Gaya Belajar Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. (Query date: 2022-11-24 00:47:09), 191.

- Tri Astari. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar 1). *Madako Elementary School*, 1(2), 163–175. <https://doi.org/10.56630/mes.v1i2.56>
- Ummar, S. (2023). Penerapan Media Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas X SMK Negeri Pertanian 1 Sukaraja. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.37150/jut.v9i2.2235>
- Wahyuni, R. S., Arifin, S., Puspitasari, I., Astiswijaya, N., Santika, N. W. R., Oktaviane, Y., Zahro, U. C., Lestariani, N., Nurlaela, E., Sari, A. S. D., & Kusumastiti, W. (2024). *Model-Model Pembelajaran*.
- Wijanto, M. C. (2021). *Informatika*.
- Wijanto, M. C., Wisnubhadra Irya, Vania Natali, Wahyono, Sri Mulyati, Ari Wardhani, Sutardi, Heni Pratiwi, Budiman Saputra, Kurnia Astiani, & Sumiati. (2021). *Informatika* (Vol. 1).
- Yulistika Amanda, Waliyul Maulana Siregar, Apiek Gandamana, Edizal Hatmi, & Winara. (2025). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa* (Vol. 5, Number 2). <http://ejournal.kampusmelayu.ac.id/index.php/kaisha>

