

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 4(1), 62-78.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Andriani, R., Kasriyati, D., & Kurniawan. (2024). Penguatan nilai karakter siswa melalui peningkatan keterampilan literasi digital kurikulum merdeka. *Dedikasi*, 4(2).
- Ariandi, Y. (2017, Februari). Analisis kemampuan pemecahan masalah berdasarkan aktivitas belajar pada model pembelajaran PBL. Dalam *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika* (hlm. 579–585).
- Arifudin, D., Saputro, R. E., Baihaqi, W. M., & Kom, S. (2014). *Multimedia interaktif*. Zahira Media Publisher.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran (edisi revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Asmara, A., & Septiana, M. P. A. (2024). *Model pembelajaran berkonteks masalah*. CV. Azka Pustaka.
- Asyifa. (2018). Pengembangan media animasi Powtoon untuk meningkatkan pemahaman konsep Bahasa Indonesia. [Skripsi tidak diterbitkan]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Azhar, M., & Wahyudi, H. (2024). Motivasi belajar: Kunci pengembangan karakter dan keterampilan siswa. *Uluwwul Himmah Educational Research Journal*, 1(1), 1–15
- Barrows, H. S. (1996). Problem-based learning in medicine and beyond: A brief overview. *New Directions for Teaching and Learning*, 1996(68), 3–12.
- Cahyani, A. (2020). Animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 1–12.
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Dewi, D. A. (2021). Pendidikan karakter dengan literasi digital di era perkembangan teknologi. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 113–124.

- Djonomiarjo, T. (2018). Pengaruh model Problem Based Learning terhadap hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Menengah*, 5(2), 44–53.
- Dewi, R. K., Hanggara, B. T., & Pinandito, A. (2018). A comparison between AHP and hybrid AHP for mobile based culinary recommendation system. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 12(1), 133–140.
- Febriyanto B. Patimah D S. Rahayu A. P., & Masitoh E. I. 2020. *Pendidikan karakter dan nilai kedisiplinan peserta didik di sekolah. Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 75-81.
- Gregory, R. J. (2000). *Psychological testing: History, principles, and applications* (3rd ed.). Allyn and Bacon.
- Handayani F., Adinda K. L & Febriyola K. 2023. Pengaruh Penanaman Nilai-Nilai Karakter terhadap Kepribadian Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(6), 90-102.
- Hariyadi H., Misnawati, M, & Yusrizal Y. 2023. Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 1-215.
- Harjono, H. S. (2019). Literasi digital: Prospek dan implikasinya dalam pembelajaran bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 1–18.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- High School Student writing skills, Research Journal in Advanced Humanities*, 5(2), (156-174).
<https://orcid.org/0009-0009-7907-0696>
- Jiwandono, I. S., Saputra, H., & Nisa, K. (2020). Peran pendidik dalam pendidikan karakter di sekolah. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.1684>
- Kusumawati H., Wachidah L R & Cindi D T 2021. Dampak Literasi Digital Terhadap Peningkatan Keprofesionalan Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SENSIKDA-3)* (Vol. 3, No. 1, pp. 155-164).
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar.
<http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v1i12.8585>

- Krathwohl, D. R. (2002). A revision of Bloom's taxonomy: An overview. *Theory into Practice*, 41(4), 212–218.
- Kollo, N., Suyono, S., & Anggraini, A. E. (2024). Penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1447–1451.
- Lubis M & Harahap, S. 2025. *Pendidikan Karakter Berbasis Pancasila Dan Kearifan Lokal. EDU PUBLISHER.*
- Melati E., Fayola, A. D. Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A. Zamzami, Z., & Ninasari, A. 2023. *Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Mubarak H. Z. 2022 . Desain kurikulum merdeka untuk era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. Zakimu. com.Sinambela et al., 2022, hlm. 106) psikologi pembelajaran
- Mukti D S., Mulia R I., Khasanah, N U Putri S. D K., Merliana, F., Marosgun, V. S & Anggrasari L. A. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Pada Materi Organ Tubuh Manusia Untuk Kelas 4 Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA) (Vol. 3, No. 3, pp. 191-200).
- Muchtar D& Suryani A. 2019. Pendidikan karakter menurut kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50-57.
- Maulana I., & Isana, W. 2025. Membangun Karakter Bangsa: Refleksi Sejarah Pendidikan Karakter dalam Kurikulum Pendidikan di Indonesia. *Journal of Multidisciplinary Inquiry in Science, Technology and Educational Research*, 2(1b), 1318-1329.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). Evidence-based principles for how to design effective instructional animations. *Applied Cognitive Psychology*, 35(4), 1024–1035.
- Nirfayanti, & Nurbaeti. (2019). Pengaruh media pembelajaran Google Classroom dalam pembelajaran analisis real terhadap motivasi belajar mahasiswa. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Naufal H. A. 2021 . *Literasi digital. Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Naibaho L., & Rantung D. A. 2024. *Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444-448

- Pratiwi H., Ariyani M., Elisa M., & Harahap M. 2024 . Literasi Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Muta'allimin*, 1(2), 79-92
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Parwati, N. N. (2016, August). Peranan Pendidikan Karakter Berorientasi Kearifan Lokal Dalam Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah. In *Prosiding Seminar Nasional MIPA*.
- Pentianasari, S., Amalia, F. D., Fithri, N. A., & Martati, B. (2022). Penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan literasi digital. *Jurnal PGSD*, 8(1).
- Redhana, I. W. (2024). Literasi digital dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 10(1), 1–15.
- Refika Andriani, Destina Kasriyati, Kurniawan. 2024, penguatan nilai karakter siswa melalui peningkatan keterampilan literasi digital kurikulum merdek, *Dedikasi, Volume 4, Nomor 2 Juli 2024*
- Ripai I & Sutarna N. 2019, September . Analisis kemampuan pemecahan masalah menggunakan model pembelajaran problem based learning. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 1, pp. 1146-1155).
- Ridwan. (2013). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Alfabeta.
- Sari, V. N. I., & Suwandi, S. (2024). The impact of interactive multimedia incorporating local cultural content and project-based learning on junior high school student writing skills. *Research Journal in Advanced Humanities*, 5(2), 156–174. <https://orcid.org/0009-0009-7907-0696>
- Sinambela, P. N. J. M., Lubis, M. S., & Simanjuntak, S. D. (2022). Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dalam meningkatkan efektivitas proses belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 55(1), 100–112.
- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. (2023). *Problem based learning*. Penerbit Andi.
- Solikha, D. F. (2020). Efektivitas pembelajaran berbasis masalah terhadap peningkatan literasi siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(1), 29–42.

- Sukmawarti & Hidayat. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis kearifan lokal NTB untuk menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 55–67.
- Sumiati, A., & Wijonarko. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65–80.
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika*, 3(3), 133–143.
- Setiawan Z., Pustikayasa I. M, Jayanegara I N., Setiawan I N A. F Putra I N. A. S., Yasa I W A. P & Gunawan I G D. 2023. *PENDIDIKAN MULTIMEDIA: Konsep dan Aplikasi pada era revolusi industri 4.0 menuju society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Sukmawarti. 2022 *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Kearifan Lokal NTB untuk Menanamkan Nilai-nilai Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* Nurul Aina Fika Sherli pentianasari¹, fadhilah dwi amalia², nisa' aqidatul fithri³, badruli martati 2022 .*penguatan pendidikan karakter pada siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan literasi digital*. DOI. *Jurnal PGSD Volume 8 (1) 2022*
- Schmidt, H. G., Rotgans, J. I., & Yew, E. H. J. (2024). Spaulding, W. B. (1969). The undergraduate medical curriculum: McMaster University. *Canadian Medical Association Journal*, 100(14), 659–664.
- Triono Djononiarjo, Guru SMK Negeri 1 Patilanggio Kab. Pohuwato, 2018 triyono@gmail.cm.
pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar
- Tzeis, S., Gerstenfeld, E. P., Kalman, J., Saad, E. B., Sepehri Shamloo, A., Andrade, J. G., ... Wan, E. Y. (2024). 2024 European Heart Rhythm Association/Heart Rhythm Society/Asia Pacific Heart Rhythm Society/Latin American Heart Rhythm Society expert consensus statement on catheter and surgical ablation of atrial fibrillation. *Journal of Arrhythmia*, 40(6), 1217–1354.
- Trimansyah, B. (2020). Cerita rakyat untuk anak: Kriteria pemilihan dan adaptasi konten. Balai Bahasa Jawa Tengah.

- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran dengan model pengembangan 4D pada mata pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Vivin Nurul Agustin. 2013, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia (*Journal of Elementary Education*.Doi. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Wibowo H. S. 2023 . Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif. Tiram Media.
- Wibowo, H. S. (2023). Pengembangan teknologi media pembelajaran: Merancang pengalaman pembelajaran yang inovatif dan efektif. Tiram Media.
- Yasin, S. (2017). Strategi dan metode pendidikan karakter. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Raushan Fikr, 6(1), 124–140.
- Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The digital competence framework for citizens*. Publications Office of the European Union.

