

DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar.2016,*Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes*“Universitas Negeri Semarang Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, 122.
- Alifilah, A. (2020). *Pengaruh Media Powtoon Melalui E-Learning Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Mi Al-Ihsan Pamulang*.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajaran*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Arsyad, Azhar.2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Basriyah ,Sulisworo.2018, “*Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped*” Classroom Pada Materi Termodinamika.
- Bastiar Ismail Adkhar. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di SD Labschool UNNES*.
- Budimansyah, D.2002. *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Dimyat, Mudjiono.2018. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, Bahri ,Zain. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Edwin ,Faisal, Sulkipani .2018 “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan*”.
- Fardany,Dewi,2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Ekonomi*. Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE), 8(3), 101–108
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Gagne R. M., & Reiser, R. A. (1983). *Selecting Media Of Instruction*, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Hasan, Hamid. 2012. *Pendidikan Sejarah untuk Meperkuat Pendidikan Karakter*. Jurnal Paramita. 22 (1) : 81-95.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik* :

Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 7(01), 212–225.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>

- Jatiningtias, N. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang. In *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*.
- Kresnadana, Fanky . 2019. ”Pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep vertebrata” (Studi Eksperimen di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019).
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Kustandi, C,& Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*, (Jakarta: Ghalia Indonesia).
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Mayer, Richard. E. 2014. *Multimedia Learning*. New York : Cambridge University Press
- Miarso, Yusufhadi, 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- No, U. U. (20). Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: *Cemerlang*.
- Nugroho, P. W. A. (2020). Pengembangan Produk Bermedia Powtoon Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu. In *Bussiness Law binus* (Vol. 7, Issue 2). http://repository.radenintan.ac.id/11375/1/PERPUS_PUSAT.pdf<http://business-law.binus.ac.id/2015/10/08/pariwisata-syariah/><https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results/><https://journal.uir.ac.id/index.php/kiat/article/view/8839>
- One, (2023) “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah,” *Jurnal Ekonomi Fkip Untan Pontianak* 1.
- Octavianingrum, D. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Sparkol Vidiosribe Dalam Pembelajaran Mengelola Pertemuan/Rapat Di Lembaga Pendidikan Profesi (Lpp) Ipmi Kusuma Bangsa Surakarta Jurusan Administrasi Perkantoran. Tesis. Pascasarjana Pendidikan. Universitas Sebelas Maret. Surakarta.
- Pohan. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Jawa Tengah : Cv. Jawa Untung

- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional "Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran,"* 1, 25–31.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Puspitarini, Akhyar, Djono, "Development Of Video Media Based On Powtoon In Social Sciences", *International Journal Of Educational Research Review* 1, 2019, 198–205.
- Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 1–7*. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- Rioseco dkk .2023. "Incorporating Powtoon As Learning Activity Into A Course On Technological Innovations As Didactic Resources For Pedagogy Programs," *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)* 120.
- SALASELA, S. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON BERBASIS INQUIRY TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI STATISTIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)*.
- Sadiman. S. A. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, Robert E. 2008 *Cooperative Learning: Teori riset dan praktek*. Bandung: Nusa Media.
- Smaldino, Sharon, dkk. 2011. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. alih Bahasa : Arif Rahman. Jakarta: Kencana.
- Sriadhi. 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan : Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta, h. 2.
- Suklis, W. H., & Arifin, A. S. R. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Powtoon pada Elemen Dasar Konstruksi Bangunan dan Perumahan SMK Negeri 1 Padang. *Cived*, 9(3), 261–267. <https://doi.org/10.24036/cived.v9i3.118712>
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

Watkins, M. (2015). An Audio-Visual Approach To Teaching The Social Aspects Of Sustainable Product Design, *Forekademisk. Org*, 8(1).

Wicaksana, A., & Rachman, T. (2018). 濟無 No Title No Title No Title. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>

