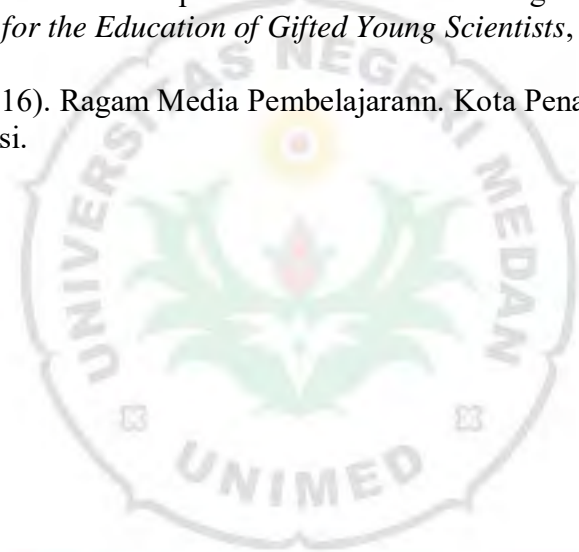


DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Andrianti, Y., Susanti. R. L. R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, 5.(9), 58-68.
- Anwari, T., Ali, S., dan Andi.P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Pemrograman Dasar *Pasca*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 4 (1), 123-134.
- Arif, S., & Muthoharoh, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA di Tengah Pandemi Covid 19. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(1), 112-124.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran edisi revisi*. Jakarta: Rajawali.
- Bao, L. (2006). *Theoretical comparisons of average normalized gain calculations*. *American Journal Physics*, 74(10), 917 – 922.
- Branch Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science Business Media
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadilah, R (2016). Pengembangan Buku Ajar Evolusi Berbasis Penelitian Untuk Mahasiswa S1 Pendidikan Biologi Universitas Jember. *Teori Penelitian dan pengembangan*. 1(6): 1104-1109.
- Farikhah, I. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 107.
- Jatiningtias, N. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*. Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 76.
- Khairani, S., (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Realistik Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP*, Thesis, Pascasarjana UNIMED, Medan.

- Lestari, N. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 33-43.
- Maulana., I. A., & Munajad, S. Y. (2020). Pengaruh Media Pencak. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20 (2), 145 – 153.
- Pribadi, B., A., (2016), *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*, Kencana, Jakarta.
- Qamariah,W., Entin, D., dan Yokhebeded. (201 7). Kelayakan Animasi STOP Pembuatan Cake Pepaya Submateri Peran Tumbuhan Di Bidang Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Informasi dan Sains*. 6 (2), 267-279.
- Qurrotaini, L., Tri, W, S., dan Venni, H, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, E-ISSN: 27, 7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869/4682>.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2018). Pengaruh penggunaan media audiovisual powtoon terhadap motivasi dan hasil belajar siswa materi unsur senyawa campuran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(3).
- Sukariasih, L., Sahara, L., & Tahang, L. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Terpadu Berbasis Adobe Flash Profesional Cs4 Pada Materi Zat Padat Di Alam. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 4(2), 289-304.
- Syamsuar., dan Reflianto. (2019). Pendidikan dan Tantangan Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. 6(2), 3-4.
- Trianto. (2010). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Surabaya: Prenada Media Group.

- Trina, Z., Kamaruddin, T., dan Rahmani, D. (2017). Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh. *Ramanujan Journal*, 2(2), 156–169.
- Tung, Koe Yao. (2016). *Desain Instruksional Perbandingan Model dan Implementasinya*. Jakarta: CV. Andi Offset
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 5(2).
- Walid, A., Sajidan, S., Ramli, M., dan Kusumah, R, G, T. (2019). Construction of the assessment concept to measure students' high order thinking skills. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(2), 237-251.
- Wati. R. E. (2016). *Ragam Media Pembelajarann*. Kota Pena: CV. Solusi Distribusi.



THE
Character Building
UNIVERSITY