

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borrow. (2014). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 114–121.
- Desma Yulia, N. E. (2017). Pekaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA NEGERI 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah, Vol 2.*, 15–24.
- Djamarah, S. B. & Zain. S. (2014). *Media Pembelajaran*. Bandung: Raja Grafindo Persada.
- Fauzan, M., Gani, A., & Syukri, M. (2017). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA PEMBELAJARAN MATERI SISTEM TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 27–35.
- 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.
- Gunawan, & Ritonga, A. (2020). *media pembelajaran berbasis industri 4.0* (R. grafindo Persada (ed.). Jakarta: raja wali.
- Humayra*, F., Sulastris, S., & Gani, A. (2022). Persepsi Pendidik terhadap Pembelajaran IPA secara Terpadu di SMP/MTs Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 717–739. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26013>
- Ibrahim. (1996). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS SELF-REGULATED LEARNIG PADA MATERI KESEIMBANGAN LINGKUNGAN DAN PERUBAHANNYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 6, 1123–1129.
- Ifani, R., Munzil, M., & Setiawan, A. M. (2021). Kajian literasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game edukasi materi sistem tata surya kelas VII SMP. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 1(4), 278–281. <https://doi.org/10.17977/um067v1i4p278-281>

- Istirani, & Pulungan, I. (2015). *ENSIKLOPEDIA PENDIDIKAN* (D. H. A. S. M.Pd & M. Muhammad Ridwan S.Ag. (eds.); 1st ed.). MEDIA PERSADA.
- Jihad, S. (2013). Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global). In *Menjadi Guru Profesional (Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global)*. Esensi Erlangga Group.
- Juliantara. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Keziah. (2010). No Title. *A Comparative Study Of Problem-Based and Leacture-Based Learning In Secondary School Students Motivation To Learn Scienc, International Journal Of Science and Technology Education Research, 1*, 126–131.
- Laili, C. N., Mahardika, I. K., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Powtoon Disertai Lkpd Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp. *Jurnal Pendidikan Fisika, 11*(1), 26. <https://doi.org/10.24114/jpf.v11i1.34607>
- Lasia, K., Budiada, K., & Widiasih, N. nyoman. (2020). Peningkatan Keselamatan Kera di Laboraturium Mealui Pelatihan Penggunaan Bahan Berwawasan Lingkungan. *Jurnal Widya Laksana, 9*.
- Magdalena, O. (2014). Pengaruh Pembelajaran Model Problem Based Learning dan Inquiry Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Kreativitas Verbal Pada Materi Hukum Dasar Kimia Kelas X SMAN Boyolali Tahun Pembelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK), 3*, 162–169.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Yogyakarta: Prestasi Pustaka Pulisher.
- Nadzif, M., Irhasyuarna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1*(3), 17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>
- Novita Sari, F., Indrawati, & Wahyuni, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Terhadap Keterampilan Kolaborasi Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Ipa Smp. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA, 12*(2), 105–114. <https://doi.org/10.24929/lensa.v12i2.241>
- Nugraheni, N. (2017). Pendampingan Pembuatan Media Audiovisual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif, 8*(1), 120–126. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/download/16480/8372>
- Nurhidayati, L. (2021). *Keselamatan dan Kesehatan kerja di Laboraturium Farmasi* (S. S. Rizal Arrosyid (ed.); 1st ed.).
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3*(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Purwantoro, S. A., Almubarq, H. Z., Sutanto, R., & Hermawan, C. (2022). MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA PERTAHANAN DI ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI MILITER. *Jurnal Inovasi Penelitian, 2*, 12.

- Purwono, Joni, dkk. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran.*, 2(2), 127–144.
- Putra, W. P., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Multimedia Sistem Tata Surya pada Muatan IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 108. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32183>
- Ramli, M. (2012). Media Dan Teknlogi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press* (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Rusman. (2012). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Upi Press.
- Sani, R. A. (2022). No. In *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sari. (2019). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Silitonga, P. M. (2014). *Statistik Teori dan Aplikasi dalam Penelitian*. Medan: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Medan.
- Sulaiman. (2023). PENGARUH MEDIA POWTOON DALA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII. *Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5(1), 57–70.
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103. <https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Sunarti, & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian dalam Kurikulum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutia, C., & Maryana, O. F. T. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam SMP/MTs Kelas VII* (D. Ardyansyah (ed.)). Jakarta: Bumi Aksara.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Trianto. (2009). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Bandung: Gaung Persada Press.
- Yusuf Aditya, D. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2), 165–174. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i2.1023>