

## DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. (2015). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada dissertation, Universitas Negeri Semarang.
- Anggita Zulfa, (2020). "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19". *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7 (2), 44-52. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arnold, R. B. (2018) "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6 (4), 145-150.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryanto, Rio (2018). "Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia". *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, Dan Ilmu Sosial*, 12(1),122-127.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Deliviana, Evi (2017). *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat Dan Problematikanya*. In: Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar. Badan Penerbit UNM, Makassar, pp. 1-6.
- Desma, Y. & Novia, E. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata 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*, 2(1), 15-24.
- Dessy, P. A. & Harti (2020) "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Penataan Produk Kelas XI Pemasaran di SMK Kusuma Negara Kertosono". *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 8(1), 667-673.
- Dewi, I. P., dkk. (2021). *Buku Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Ernalida, D. (2018). "Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif". *Jurnal Logat*, 5(2)

Fajar, M. (2021) Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SDN 02.

Graham, B. (2015). *Power Up Your Powtoon*. Inggris : Packt Publishing.

Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. (2014). *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Hendriana W, dkk. (2014). *Buku Guru Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud

Hendriana W, dkk. (2017). *Buku Siswa Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X*. Jakarta: Kemendikbud

Jatiningtias (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang". Skripsi. UNNES.

Lestari, N. (2020). *Buku Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jateng: Lakeisha.

Musfiqon, HM. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya

Nina, F. (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.

Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). "Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Civics: Media Kajian*.

Pangestu, M. D., & Wafa, A. A. (2018). "Pengembangan multimedia interaktif powtoon pada mata pelajaran Ekonomi pokok bahasan kebijakan moneter untuk siswa kelas XI IPS di SMA negeri 1 Singosari". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 71-79.

Parasti Suci, dkk. (2017). *Buku Siswa Prakarya SMP/MTs Kelas VIII semester II*. Jakarta: Kemendikbud

Qurrotaini, dkk (2020). "Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring". *Jurnal UMJ*, 1 (07).

Riduwan. (2015) *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

- Sudjana N dan Rivai A. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insa Madani.
- Sundayana, R. (2015). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani Nunuk, dkk. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Widia, A. S. & Hermanto (2019). "Pengembangan Rancangan Media Pembelajaran berbasis Powtoon Pada Materi Teks Prosedur Kelas VII di SMP Negeri 3 Mlati". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1-9. Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- Yeni, A., Retno Susanti, L.R., & Hudaidah. (2016). "Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Mata Pelajaran Sejarah". *Jurnal criksetra*, 5(9), 58-68.

#### Referensi Artikel

- BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Diakses pada tanggal 25 Mei 2021 dari <https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN%201.1-1.10.pdf>
- Itsnaini, F. M. (2021). Pengertian Kerajinan, Tujuan, Jenis dan Contohnya. Diakses pada tanggal 07 April 2021 dari <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5484593/pengertian-kerajinan-tujuan-jenis-dan-contohnya>.
- Vlado (2009). Sampah Organik dan Anorganik. Diakses pada tanggal 23 April 2021 dari <https://adikristanto.net/sampah-organik-dan-anorganik/>

#### Link Vidio Pembelajaran

- Vidio Pengembangan Media Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Prakarya Aspek Prakarya Limbah Lunak Anorganik Dapat Dilihat Melalui Link <https://www.youtube.com/watch?v=EGjWxa3Bu34&t=90s>.