

DAFTAR PUSTAKA

- Acep Yonny dan Sri Rahayu. (2011). *Begini Cara Menjadi Guru Inspiratif dan Disenangin Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Adiba, F. (2022). *Pengembangan Makam Teungku Chik Pante Kulu Di Gampong Lam Leout, Kecamatan Kuta Cot Glie, Kabupaten Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Ananda, L. J & Cici Annisa. (2020). Pengembangan Media Monopoli Termatik Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pda Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. *SEJ(School Education Journal)*, 132.
- Ananda, L. J dan Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Sainifik Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *SEJ : School Education Journal*, 8-16.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62-78
- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPS. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(3), 266-272.
- Amelia, N., Punggeti, R. N., & Kadarisman, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Poup-G (Pop Up Book Geometri) Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Prosiding SNAPP*, 90-101.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Puisi Mapel Bahasa Indonesia Kelas 3 SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(3), 242-252.
- Awalla, E., TULUSAN, F., & LALOMA, A. (2018). Pengembangan Kompetensi ASN Di Kantor BKD Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud. *Jurnal Administrasi Publik*, 4(56).
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal*

Teknik Informatika, 6(1), 16 <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/informatika/article/view/9964/9550>

- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Wineka Media.
- Fauziah & Ninawati, 2022) Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Gunawan, A. R. (2019). *Efektivitas Penggunaan Metode Pembelajaran Role Play Berbantu Media Film Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah MA AL-Washliyah Tebing-Tinggi (Doctoral dissertation)*.
- Hamzah, A. (2021). *Metode penelitian & pengembangan (research & development) uji produk kuantitatif dan kualitatif proses dan hasil dilengkapi contoh proposal pengembangan desain uji kualitatif dan kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hasan, I. (2010). *Analisis Data Penelitian Statistik*. Bumi Aksara.
- Hasanah, N., & Zakir, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Cisco Webex Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK Kelas XI di SMAN 2 Mandau. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 2(3), 307-316.
- Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Herman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Joko Siswanto, Muhammad Arief Budiman, A. R. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Mediavideo Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3, 2. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v3i2.18055>
- Karitas, D. P. (2017). *Ekosistem: buku guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Krissandi, A. D. S., & Dharma, F. U. S. (2018). Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan*

Pembelajaran, 8(1), 68-77.

- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.
- Mailani, E., & Almi, F. P. (2020). Pengembangan Media Kayu Operasi Hitung Bilangan Bulat dengan Pendekatan Saintifik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 10(1), 19-29.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Putra, G. L. A. K. (2019, February). Pemanfaatan animasi promosi dalam media youtube. In *SENADA (Seminar nasional manajemen, desain dan aplikasi bisnis teknologi)* (Vol. 2, pp. 259-265).
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosna, A. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Kooperatif Pada Mata Pelajar IPA di kelas IV SD Terpencil Binaa Barat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(7), 118217.
- Roy, D., Tripathy, S., Kar, S. K., Sharma, N., Verma, S. K., & Kaushal, V. (2020). Study of knowledge, attitude, anxiety & perceived mental healthcare need in Indian population during COVID-19 pandemic. *Asian journal of psychiatry*, 51, 102083.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta,CV
- Sa'adah, R. N. (2021). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sembiring, A. P. H. (2022). Pengaruh Open Ended Berbasis Daring Dan Luring Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Kelas III SDN 026602 Binjai. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Sophia*, 1(1), 49-59.

- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2).
- Yani, J. A., Mangkunegara, A. A. P., Revisi, P. K. E., & Aditama, R. (1995). Sugiyono. 2017, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra, Diktat Ku.
- Yogi, A. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol VideoScribe Pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI* (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Yusup, F. (2018). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).