

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N. M., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Agustira, S., & Rina Rahmi. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://doi.org/http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Arta Jaya, I. M. R., Darmawiguna, I. G. M., & Kesiman, M. W. A. (2020). Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi “ Sejarah Perang Jagaraga .” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 9(3), 222–231.
- Asnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 11(1), 52–63.
- Dewi, N. C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 210–216. <http://dx.doi.org/10.1038/s41421-020-0164-0><https://doi.org/10.1016/j.solener.2019.02.027><https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-15507-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41587-020-0527-y>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. In *Samudra Biru*. Samudra Biru.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tahrind, T., Harahap, T. K., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. CV.Tahta Media Grou.

- Ibrahim, A. (2018). *Metodologi Penelitian*. Makassar : Gunadarma Ilmu.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. PT. Diva Press.
- Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.
- Kustandi, C. (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Marissa, Sobri, T., & Meilantika, D. (2022). Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Sd N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6. *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 5(1), 54.
- Marlina, Abdul, W., Susidamayanti, Ramadana, Nikmah, S. Z., Wibowo, S. E., Indianasari, Syafruddin, Putriawati, W., & Eryuni, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (pp. 1–208). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mudlofir, A., & Fatimatur, E. (2020). *Desain Pembelajaran Inovatif Daei Teori ke Praktik*. PT RajaGrafindo Persada.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press.
- Nurfadhillah, S., Rosnaningsih, A., & Kelas 4D PGSD UMT. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sejak Publisher.
- Nurhasanah, S. (2016). *Minat Belajar sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Putra, A., Hasibuan, A. A. H., Setiawan, A., & Wahyudi, S. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas V SDN 001 Pagaran Tapah Darussalam. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi Dan Teknologi*, 1(4), 245–251. <https://doi.org/10.59407/jrsit.v1i4.642>
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian*, 2(6), 784–808.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme*

Guru. Raja Grafindo Persada.

- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Grup.
- Sari, S. P., Aprilia, S., & Khalifatussadiyah. (2020). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Educational Journal of Elementary School*, 1(1), 19–24.
<https://doi.org/http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/EJoES/index>
- Sunarsih, E., Adelina, S., & Yanti, L. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Singkawang Tahun Ajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 89–93.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suprastowo, P. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Utami, A. R., Suhendri, & Dian, P. (2019). Hubungan Kreativitas Guru dengan Hasil Belajar Siswa. *Bimbingan Dan Konseling Indonesia*, 04(2), 56–62.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>
- Zulherman, Amirulloh, G., Purnomo, A., Aji, G. B., & Supriansyah. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10.

THE
Character Building
 UNIVERSITY