

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, R. (2013). *Learning to Teach Ninth Edition*. New York : Mc Graw Hill.
- Arikunto S. (2006). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta. PT. Bumi Aksara.
- Arikunto S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Arimadona, S., Silvina, R., & Ramaza, F. (2022). Pengembangan media video animasi pembelajaran biologi berbasis daring materi sistem pencernaan manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX. *Journal on Teacher Education*, 3(2), 120-126.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Ayu, D. G., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2019). Media Pembelajaran *Powtoon* Terintegrasi Nilai-nilai Agama Pada Pembelajaran IPA untuk Mengembangkan Karakter. Al-Adzka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9 (2), 65-74.
- Azhari. (2013). Peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematik peserta didik melalui pendekatan konstruktivisme di kelas VII sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 2 Banyuasin III. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 7, No. 2.
- Barak, M., & Dori, Y. J. (2011). Science Education in Primary Schools: Is an Animation Worth a Thousand Pictures. *Journal of Science Education and Technology*, 20(5), 608–620.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan video animasi berbasis *Powtoon* untuk model pembelajaran flipped classroom pada materi termodinamika. Dalam *Prosiding Seminar Nasional & Internasional* (Vol. 1, No. 1).
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Depdiknas. (2008). **Penilaian belajar dalam sistem pembelajaran**. *Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.
- Fadilah, R. Mohamad, A., & Umie, L. (2016). Pengembangan Buku Ajar Evolusi Berbasis Penelitian Untuk Mahasiswa didik S1 Pendidikan Biologi Universitas Jember. *Teori Penelitian dan pengembangan*. 1(6): 1104-1109.
- Fitriani, Ayu A., Saida U., Eka P.A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Sistem Pencernaan Manusia Sebagai Upaya Mendukung Kebijakan Belajar Dirumah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*. Vol. 3, No. 3. 303-316.
- Gok, T., & Silay, I. (2010). The Effect of Problem Solving Strategies on Students' Achievement, Attitude, and Motivation. *Journal Phys Education*. Vol.4, No.1, Hal : 7-14.
- Gulo, J. G., Zebua, D. K., & Lase, N. K. (2024). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP: Pemahaman Dampak dan Gangguan Sistem Pencernaan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3239-3246.
- Hadijah S. (2018). Analisis Respon Peserta didik Dan Guru Terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Matematika. *Jurnal Numericy*. 5 (2), 176-183.
- Harahap, H. S., Hasruddin, H., & Djulia, E. The Development of Biology Interactive Learning Media Based Macromedia Flash in the Material of Digestive System of Human at Class XI SMA/MA. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 12, No. 1, pp. 636-644).
- Harahap, Syahputra H. (2019). The Development Of Biology Interactive Learning Media With Computer-Based Macromedia Flash Of The Material Respiratory System Of Human. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*. Vol 5, No.2.
- Hasanah, U., & Sukri, M. (2023). Implementasi Literasi Digital Dalam Pendidikan Islam: Tantangan dan Solusi. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 177-188.

- Hermawan, A., Setiawan, B., & Nurdin, F. (2023). Need analysis in designing educational media for science learning. *International Journal of Science Education*, 35(4), 210-225.
- Herlina, A., & Pradipta, E. (2022). Pentingnya desain visual dalam media pembelajaran berbasis video. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 120-135.
- Hidayat, S., & Nurhasanah, S. (2023). The role of specific and measurable indicators in determining successful learning achievement. *Journal of Educational Research and Measurement*, 12(4), 180-195.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Antasari Press.
- Kilag, O. K. T., Dejino, J. A., Almendras, R. C., Arcillo, M. T., Mansueto, D. P., & Abendan, C. F. K. (2023). Enhancing Student Engagement in Multimedia-Mediated Constructivist Learning: Exploring Students' Perceptions. *EUROPEAN JOURNAL OF INNOVATION IN NONFORMAL EDUCATION*, 3(6), 51-59.
- Kurniawan, A., & Mardani, H. (2023). Interactive learning media: Enhancing student engagement and learning outcomes in science education. *Journal of Science Education and Technology*, 28(4), 210-225.
- Lestari, V., Sulistyowati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Multimedia Interaktif Powtoon Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta didik Materi Sistem Pencernaan Manusia. *SNHRP*, 4, 1374-1379.
- Majid, A. (2016). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Manengal, S. A., Lihiang, A., Rompas, C. F., & Gedoan, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Powtoon Pada Materi Sistem Pencernaan Kelas XI. *JSPB BIOEDUSAINS*, 2(2), 105-111.
- Maulida, D., & dkk. (2022). Effectiveness of Powtoon-based animated video media in science education: Practical, dynamic, and interactive learning tools. *Journal of Educational Technology and Multimedia*, 14(3), 98-112.
- Meador, Karen S. (1997). *Creative Thinking and Problem Solving for Young Learners*. USA : Greenwood Publishing Group.

- Mnguni, L. E. (2014). The theoretical cognitive process of visualization for science education. *SpringerPlus*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/2193-1801-3-184>
- Muehrer, R., Jenson, J., & Friedberg, J. (2012). Challenges and opportunities : using a science-based video game in secondary school settings. *Cult Stud of Sci Educ*, 7, 783–805. <https://doi.org/10.1007/s11422-012-9409-z>.
- Munandar, U. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta : Renika Cipta
- Nashori, F. & Mucharram, R.D. (2002). *Mengembangkan Kreativitas : Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta : Menara Kudus.
- Nasution, S. (2013). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1-8.
- Puspitarini Y. Dwi, Muhammad A., & Djono.(2019). “Development Of Video Media Based On *Powtoon* In Social Sciences”, *International Journal Of Educational Research Review 1*, 198–205.
- Putra & Tridaya, T. (2012). Meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan pembelajaran berbasis masalah. *Jurnal Pendidikan matematika*. 1(1), 22-26.
- Ridho, M., Hasruddin, H., & Djulia, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi dan Pengetahuan Awal Peserta didik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Materi Sistem Pencernaan Makanan Manusia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(1), 87-94.
- Riska, M., & Sarwono, S. R. (2024). *Powtoon Learning Media Development For Increasing Motivation and Learning Outcomes Students in Civics Studies*. *Istanbul Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(1), 65-73.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajara*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.

- Setiawan, A., & Nugroho, Y. (2023). The importance of specific indicators in ensuring successful learning outcomes. *Journal of Educational Assessment and Evaluation*, 19(2), 95-110.
- Silitonga, P.M. (2014). *Statistik*. FMIPA Unimed : Medan.
- Sudjana., Nana., & Rivai A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya : Srikandi
- Sukmadinata. (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kusuma karya.
- Supriyanto, A., & Astuti, R. (2023). Powtoon-based learning media validation for science education: Enhancing student engagement and learning outcomes. *Journal of Educational Media Development*, 15(2), 100-115.
- Susanti, A., & Hidayat, R. (2023). Content planning in science learning media: Ensuring curriculum alignment and engagement. *Journal of Educational Media and Technology*, 18(3), 145-160.
- Syofyan, H., & Ismail. (2018). Pembelajaran Inovatif dan Interaktif dalam Pembelajaran IPA Innovative and Interactive in Science Learning. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (1), 65-75.
- Utami, R., & Kuncoro. (2014). *Ensiklopedia Sistem Pencernaan Manusia*. Bandung: Angkasa.
- Widiastuti, S., & Priyanto, D. (2022). The role of visual design in educational media for enhancing learning outcomes. *Journal of Educational Technology Research*, 10(2), 75-88.
- Yanti, R., Raharjo, R., Rosyidin, I., Suhirman, L., Djollong, A. F., Adisaputra, A. K., ... & Kase, E. B. (2023). *ILMU PENDIDIKAN: Panduan Komprehensif untuk Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Yanurizna, M. Y. (2012). Pengembangan Media Interaktif dengan Tema Sistem Pencernaan Manusia untuk SMP kelas VIII. *PENSA : E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 1(01).

Zubaidah.S., Mahanal. S., Yuliati. L., Dasna. I Wayan, Ardian, A., Pangestuti, Dyne, R., Puspitasari, Hamim, T., Mahfudhillah, Robitah, A., Zenia, L., Kurniawati, Rosyida, F., & Sholihah, M. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



THE
Character Building
UNIVERSITY