

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, Relis, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model ADDIE. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19-23.
- Andriani, E. Y. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 31-36.
- Anggraini, Sri Wulan, dkk. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5513-5327.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmara. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156-178.
- Axelino. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scan Barcode Pada Materi Volume Bangun Ruang dan Perpangkatan Serta Penarikan Akar Pangkat Tiga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2584-2600.
- Darmawan, Arif. 2021. *Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis TIK*. Tangerang: Pusdatin Kemendikbud.
- Darmanto, Yulius Hari. 2020. Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Mandarin Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Nasional Teknik Informatika (JANAPATI)*, 4(1), 1-6.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Defi, An nuur & Delsina Faiza. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Vocational*, 9(2), 2716-3989.
- Degeng, I Nyoman Sudana. 2015. *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- Durak, Gurkhan. 2020. Barcode In Education and Communication. Turkish International. *Journal of Distance Education*, 7(2), 42-58.
- Fauziah, Dahlia & Moh. Djazari. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(2), 99-112.
- Firmansyah, A & Kurniawan, M. 2013. Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput. *Jurnal Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10-13.

- Fitri, Firdayu. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Di SD. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Guo, Dong. 2016. Combating *Barcode* Based Compromised Accounts in Mobile Social Networks, *Journal Sensor*.
- Hasmira, dkk. 2017. Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa. *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS*, 1(2), 128-137.
- Herlina, Shinta. 2021. The Media For Developing Students: Pengembangan Media Kartu *Barcode* Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314-326.
- Irawan, Mirza, dkk. 2022. *Buku Panduan Penulisan Skripsi*. Medan: FIP UNIMED.
- Isti, Lailia Arditya, dkk. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat – Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Edustream: *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Kurniawaty. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Pekanbaru: Cahaya Firdaus.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini, dkk. 2014. *Media Video Pembelajaran*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Undiksha.
- Malik, Jaja Jamaludin. 2020. *Implementasi Teknologi Barcode dalam Dunia*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Manurung. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Halaman Moeka.
- Meliawati, Evi. 2020. Pengembangan Media Kanorado (Kartu Kronologi Sejarah Indonesia) Berbasis *Barcode* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas V SDN Mangkang Kulon 02. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, 2(1), 157.
- Mindrianingsih, Tantina & Yulia Eka Yanti. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*. 7(2), 606-618.
- Nafisah, Durrotun & Abdul Ghofur. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Scan *barcode* Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2). 144-152.
- Octavianty, Resma. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual Menggunakan Aplikasi Kinemaster Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 26 Watang Palakka. *Jurnal Lepa – Lepa Open*, 1(2), 280-286.
- Ponza, Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9-19.

- Pujiriyanto. 2012. *Teknologi Untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra. 2012. *Research and Development, Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Putra, Gusti Lanang Kartika, dkk. 2014. Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 2(!), 1-10.
- Ramli, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjar Masin: IAIN Antasari Press.
- Riduwan. 2014. *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, Ratu Sylvia, dkk. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Kurikulum*, 18(1).
- Sadiman. 2013. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Setiawan, Arif Puji. 2020. *E-book Animation*. Jakarta: The University of Edinburgh.
- Setiawati, Linda. 2020. Penerapan Media Animasi Sebagai Inovasi Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Ciledug 2 Kecamatan Ngamprah Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 46-55.
- Setyorini, Jenal Arifin. 2018. Pemanfaatan *Barcode* untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah SMK Mahadika Malang. *Jurnal Ilmiah*. 4(1), 5-13.
- Shofiyah, Noly, dkk. 2021. *Modul Pembuatan Video Pembelajaran Kinemaster*. Jawa Timur: UMSIDA PRESS.
- Silitonga, M & Rosyida, S. 2015. Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System. *Jurnal Sistem Informasi Stmik Antar Bangsa*, IV(2), 200-207.
- Subekti, Ari. 2017. *Sehat Itu Penting Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V SD*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud: Jakarta.
- Subekti, Ari. 2017. *Sehat Itu Penting Buku Siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas V SD*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud: Jakarta.
- Sudjana. Nana dan Ahmad Rivai. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

- Sugiana, Dian. 2019. Augmented Reality Type *Barcode*: Pengembangan Perangkat Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas Siliwangi*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Insan Pustaka Madani.
- Sungkono. 2018. Pemilihan dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(4), 71 - 80.
- Susanto, Devinta Agung. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *Jurnal of Primary Education*, 5(1), 104-110.
- Susilana, Rudi & Riyana, Cepi. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Susilo, Agus. 2021. Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Ediscience*, 8(1), 30-38.
- Tirtoni, Feri. 2020. Pengembangan Media Bright *Barcode* Box Storage Berbasis Digital Literacy Acceleration Skills In The Knowledge Age Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Abad 21. *Jurnal Wahana*, 1(1), 29-42.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiyasanti, M. & Y. A. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kela V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1-16.
- Widiyawati, Yohana Tri. 2015. Aplikasi Teknologi QR Code Implementasi yang Universal. *Jurnal Komputaki*. 1(1), 85-100.
- Williyana, Baiq Ade Irma, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi. *Jurnal Pendidikan Informatika*. 2(2), 52-58.
- Wuryanti, U. 2016. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 232-245.
- Yudhanto. 2017. Sejarah Teknologi *Barcode*. Tersedia: [Http://ilmukomputer.Org/Wpcontent/Uploads/2011/03/Sejarah-Barcode-Yudha.pdf](http://ilmukomputer.Org/Wpcontent/Uploads/2011/03/Sejarah-Barcode-Yudha.pdf). (28 Desember 2021), 1-6.