

Daftar Pustaka

- Abidin, Z. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literatur, dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 37– 52. <http://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.10736>
- Abidin, Z. (2020). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi, dan Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis. *JPPD*, 7(1), 37-50.
- Arsyad, A. (2018). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta.
- Akbar, S. (2019). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. Universitas PGRI Palembang.
- Azizah, R. D., & Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbantuan Aplikasi Plotagon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI Nurul Islam Pontianak. *Jurnal Karya Ilmiah Pendidikan Dan Praktisi SD&MI (JKIPP)*, 2(2), 144-163.
- Arif, F. M. (2019). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media.
- Alwardah, Nanda., dkk. (2020). Penerapan Model Discovery Learning dengan Menggunakan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika (INPAFI)*. 8(2): halaman 50-57.
- Arsi, Muhammad. (2018). Dinamika Kurikulum di Indonesia. Modeling: *Jurnal Program Study Pgmi*, 4(2),192-202.
- Alifa, N. e. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster Untuk Meningkatkan Efektivitas Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. PRIMARY : *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No.6.

- Awalia, I., Pamungkas, A.S. & Alamsyah, T.P. (2019). 'Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD'. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10 (1), pp. 49–56. Available at: <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>.
- Bella Ashari. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk materi Memenuhi Praturan di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD* 11 (10) 2162-2171 [https://C:/Users/ASUS/Downloads/56470-Article%20Text-120190-1-10-20230731%20\(1\).pdf](https://C:/Users/ASUS/Downloads/56470-Article%20Text-120190-1-10-20230731%20(1).pdf)
- Bramantha,H.(2021). Perbedaan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan model pembelajaran Ekspositori dengan model pembelajaran Inquiry berbantuan media video. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 5(2), 195-202. <https://doi.org/1031537/ej.v5i2.515>.
- Dewi, Dinie Anggraeni., dkk. (2021). "Peran Pembelajaran PKn SD dalam membentuk karakter moral siswa untuk mempersiapkan masa depan bangsa". *Jurnal Basic Edu Research and Learning in Elementary Education* 5(6), 5258-5265. Plotagon Untuk materi Memenuhi Praturan di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD* 11(10) 2162-2171 [https://C:/Users/ASUS/Downloads/56470-Article%20Text-120190-1-10-20230731%20\(1\).pdf](https://C:/Users/ASUS/Downloads/56470-Article%20Text-120190-1-10-20230731%20(1).pdf)
- Dewi, R. L. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Materi Aritmetika Menggunakan Articulate Storyline Untuk Memfasilitasi Pelajaran Yang Menerapkan Metode Montessori di SMP Kalyca Montessori Yogyakarta*. 1996, 6.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dewi, N. L., Muttaqin, A. I., & Muftiyah, A. (2019). Implementasi Strategi Information Search Dengan Memaksimalkan Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Pai Kelas X Mipa 1 Di Sma Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019. *Tarbiyatuna : Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i2.266>
- Gagne, R.M (1970). *The conditions of learning (second edition)*. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

- Gusmania, Y. & Wulandari, T. (2018). 'Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman konsep matematis siswa'. *Pythagoras*, 7(1), pp. 61–67. Available at: <https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>.
- Hanafiah, K. A. (2019). *Rancangan Percobaan Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamreus, D.G. (1971). *A look at media functions: Management. Media Manpower*, 2(6), 9-14.
- Handayani & Suwanto. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, 4(1), 10–18.
- Insiyah, L. W., & Rukmana, D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Berrantuan Media Plotagon Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD. *Pioner: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Iseu Synthia, P., Nana, H. & Aan Subhan, P. (2019). 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS'. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), pp. 34–48.
- Manopuono. (2023). Memberdayakan Aplikasi Pembuat Animasi 3D Plotagon Untuk Mendukung Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) *Artikel Pendidikan. Diakses pada 16 Oktober 2023.*
<https://bbpmpjateng.kemdikbud.go.id/memberdayakan-aplikasi-pembuat-animasi-3d-plotagon-untuk-mendukung-projek-penguatan-profil-pelajar-pancasila-p5/>
- Maulida Anggraina Saputri. 2020. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPdk)* Vol. 2 No. 1. *Artikel diakses pada 15 Februari 2024.*
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/602>.
- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makasar: Celebes Media Perkasa.
- Murry. (2018). *Cybernetic principles of learning*. In: Seel N.M. (eds). Boston, MA:

Springer. doi: 10.1007/978-1-4419-1428-6.

- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Milala H.F, dkk. (2022). 'Kepraktisan dan keefektifan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player'. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11 (1) :195-202.
- Mustaqim, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro* 1(1).
- Mudinillah, Adam. (2021). *Software Untuk Media Pembelajaran (Dilengkapi Dengan Link Download Aplikasi)*. Yogyakarta: CV. Bintang Surya Madani.
- Musfiqon. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Mulidiah, Catri. (2022). Pengembangan Video Animasi Berbasis Plotagon dan Kinemaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pukisaji Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar* 6 (1). 76-85 <https://doi.org/10.21067/Jbpd.V6i5910>.
- Mursid Rosidi (2019). Penggunaan Media Konkret Pada Pemahaman Konsep Bagian Tumbuhan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IIIC. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 12 (1), 63-68.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Lidinillah, D. A. M. (2018). Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning). *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 5(1), 1–7.
- Nurhaura, S. E., & Zulfadewina, Z (2022). Pengaruh Media Plotagon Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Materi Kalori di SDN Cibuntu 01. Pioner: *Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Novita, L., Windiyani, T., & Fazriani, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. JPPGuseda | *Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 82–86. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1451>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2019). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3(2), 333-352.

<https://doi.org/10.24952.fitrah.v3i2.945>.

- Rahmawati, Anisa.(2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Pada Materi Zat Adiktif SMP/MIS. *Skripsi.UIN. KH Achmad Siddiq Jember*.
- Rizqi Rahmatika. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prezi Dengan Model Assuer Pada Materi Baris Data SMK Kelas XI. Skripsi Pendidikan Teknologi InformasiBandarlampung.<https://digilib.unila.ac.id/67325/2/3.%20SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN.pdf>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35 44.
- Raharjo (2020). Analisis Kurikulum pengembangan Pendidikan Pancasila : Dari Rentjana Pelajaran 1947 Sampai Dengan Merdeka Belajar 2020. Pkn Progresif: *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Kewarganegaraan*, 15(1), 63–82.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sulianti, A., Efendi, Y., & Sa'diyah, H. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 54–65.
- Suwarno, Suwarno. 2018. “Perbedaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa.” *JIATAX (Journal of Islamic Accounting and Tax)* 1(1):19–25. doi: 10.30587/JIATAX.V1I1.445.
- Saraswati, V. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Aplikasi Plotagon Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan. *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, 33(1), 1–12.
- Saidurahman. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Jakarta:

Prenadamedia Group.

- Sulistiyanto, H. (2021). Potensi Model Hybrid Learning dalam Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Urecol Journal. Part A: Education and Training*, 1(1), 1– 8. <https://doi.org/10.53017/ujet.15>
- Suherti, E & Rohimah, S.M. (2018). *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Bandung: PGSD FKIP UNPAS.
- Sujana, A. and Rahmawati, H. (2018). Analisis sistem informasi pengolahan data nilai raport. *Jurnal Online Sekolah Tinggi Teknologi Mandala*, 13(1):78–88.
- Suardi, Moh. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Somantri, dkk. (2019). *Perceraian Dalam Sistem Hukum Di Indonesia*. Yogyakarta: Mangku Bumi.
- Setyosari, Panuji, *Desain Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- Utami, Y.S., Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Art Culate Storyline Pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*. 4(1), 62-71.
- Putri, W., A., & Slamet, L. (2021). Pengembangan E-Book Interaktif Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X Teknik Audio Video. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10799-10813.
- Putra, R. W. (2021). *Pengantar desain komunikasi visual dalam penerapan*. Penerbit Andi.
- Winarno. (2020). *Paradigma baru pendidikan kewarganegaraan* . Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Widiastuti, L. &, & Wiyarno, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sway Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *TEKNODIK Journal*, 23(4), 163–174.
- Yaumi, M. (2018). *Media & teknologi pembelajaran (S. F. S. Sirate (ed.); 1st ed.)*. Prenadamedia Group (Divisi Kencana).
- Susanti, E., Toni, N. 2018. *Pendidikan Pancasila*. Medan: Cv Widya Puspita.
- Winarno. (2020). *Paradigma baru pendidikan kewarganegaraan* . Jakarta Timur:

PT Bumi Aksara.

Zaki Ahmad, Y.D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Perstasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 7(2), 808-820.

Zainal Abidin, (2020). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah, Pembelajaran Berbasis Proyek Literasi dan Pembelajaran Inkuiri dalam Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis; Vol. 7 No. 1. PGSD FKIP, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Zulfa, P. I., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran “Harta Karun Sisil” Dalam Materi Mengenal Simbol Sila-Sila Pancasila Pada Lambang Negara Untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal pgsd*, 9(9), 3233–3242.

