DAFTAR PUSTAKA

Andira, Agus Hidayat &. 2021. "Pengaruh model pembelajaran Hybrid Learning Berbantuan Media Schoology terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MIA MAN Pangkepp." *Jurnal Pendidikan Fisika* 140-148.

Anggita, Zulfah. 2020. "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran* 44.

Arsyad, Azhar. 2021. *Media Pembelajaran.* Jakarta: Rajawali Press.

Asra, Sumiati . 2013. *Metode Pembelajaran .* Bandung : Pustaka Setia.

Bakhtiar, Faisal Azmi. n.d. *Instrumen Angket Minat Belajar.*

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Aproach.* Boston : Springer US.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran.* Bandung : Satu Nusa.

Deliviana, Evi. 2017. "Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya." *FKIP Bimbingan dan Konseling, Universitas Kristen Indonesia* 1.

Djaali, Prof. Dr. H. 2017. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.

Djamarah, S. B., & Zain, A. 2002. *Strategi Belajar Mengajar.* PT.Rineka Cipta: Jakarta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Psikologi Belajar.* Jakarta : Rineka Cipta.

Dr. Ani Cahyadi, S.Ag., M.Pd. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur.* Serang : Laksita.

Dr. Yuniastuti, S.H., M.Pd.; Miftakhuddin, S.Pd., M.Pd.; Muhammad Khoiron, S.Pd., M.Pd. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial.* Surabaya: Scopindo.

Fitriyani, N., & Solihati, N. 2022. "The effect of Powtoon-based audiovisual media on Indonesian language learning outcomes." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 10(2), 123–130.

Gardner, Howard. 1983. *Frames of Mind : The Theory Of Multiple Intelligences.* New York: Basic Books.

Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. 2020. "Pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan software Powtoon pada materi

SPLDV." *Jurnal Riset Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran Matematika* 3(2), 44–51.

Hamid, Hamdani. 2016. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia.* Bandung: CV. Wacana Prima.

Hendrayati, Heny, and Budhi Pamungkas. 2016. "Implementasi Model Hybrid Learning pada prose pembelajaran mata kuliah Statistika II di Prodi Manajemen FPEB UPI." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 2.

Iin Kurnia, Fitriyani, Dewi Nurakmal, Annisa Fitri Ananda, Aisyah. 2019. "Makalah Model Pengembangan 4D." Pontianak.

Inhelder, Jean Piaget & Bärbel. 1972. *The Psychology of the Child.* New York: Basic Books.

Kotimah, Erlina Kusnul. 2018. "Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran IPA." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1-3.

Kustandi, Cecep. 2013. *Media Pembelajaran: manual dan digital.* Bogor: Bogor Ghalia Indonesia.

Nana, Sudjana, Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran* . Bandung : Sinar.

National Centre for Competency-Based Training (NCCBT). 2007. *Developing learning materials for competency-based training.* Australia.

Orbit Thomas, Annisa Wulandari, Efriani. 2020. "Pelatihan Pembuatan Media Video Pembelajaran Berbasis Powtoon Dalam Peningkatan Profesionalisme Guru TK EKA KAHARAP di Desa Sigi Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22-29.

Pratiwi Dyah Indari, Yahya Hanafi, Irma Yulianti Budi Safitri, Sri Hartini. 2020. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Melalui Penerapan Video Bandicam pada Siswa Kelas IV SD Negeri Nolobangsan." *Pendidikan Profesi Guru* 209 - 218.

Prof. Dr. Azhar Arsyad, M.A. 2020. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Grafindo.

Rizqi, Miftakhul. 2022. "media digital membangun komunikasi antara guru dan siswa." *Jurnal Edukasi: Kajian Ilmu Pendidikan* 7-9.

Rosali Br Sembiring, Mukhtar. 2013. "Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 218.

Sadiman As, Rahardjo R, Haryono A & Rahardjito . 2010. *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya.* Bandung: CV.Pustaka Setia.

Safitri, Diana Andriyani. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada K.D 3.5 Mendeskripsikan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X IIS SMA." *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya* 272.

Sari, Yessy Nur Indah. 2015 . *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta : Parama Publishing.

Simatupang, R. R. Siregar & W. W. 2022. "Pengaruh media ludo pada matematika." *Jurnal Pembelajaran dan Matematika SIGMA (JPMS)* 101-103.

Siti Nurhasanah, A.Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 128-135.

Skinner, B. F. 1953. *Science and Human Behavior.* New York: Macmillan Pub. Co.

Slameto, Drs. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang mempengaruhinya.* Rineka Cipta: Jakarta.

Smaldino, Sharon dan Deborah L, dan James D. Russeal. 2011. "Educative Video Game Based Android System for Learning Early Reading for Children with Hearing Impairment." *Instructional Technology and Media for Learning* 203-408.

Sriadhi. 2018. *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran V 2.0 Instrumen.* Universitas Negeri Medan.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif.* Bandung: CV Alphabeta.

—. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuatitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.

—. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.* Bandung: CV. Alfabeta.

Sukmadinata, Prof. Dr. Nana Syaodi. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, Prof. Dr. Nana Syaodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syah, Muhibbin. 2015. *Psikologi Pendidikan .* Bandung : Rosda.

Thahir, Andi. 2014. *Psikologi Belajar.* Lampung.

Wulandari. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD Negeri 165 Palembang." *Jurnal Pendidikan Dasar* 19-22.