DAFTAR PUSTAKA

Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video animasi sebagai media pembelajaran efektif bagi siswa sekolah dasar di masa pandemi COVID-19. JCommsci: Journal of Media and Communication Science, 4(2), 54–67.

Akbar, S. (2015). Instrumen perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan media video animasi menggunakan *CapCut* pada mata pelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar. Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 6(1), 169–179.

Ariandhini, E., & Anugraheni, I. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan hasil belajar materi puisi mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SD. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(3), 242–252.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A–Fase C untuk SD/MI/Program Paket A. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Dafit, F., Gurning, R. F., & Anggriani, M. D. (2024). *4C abilities (critical thinking, communication, collaboration, creativity) of elementary school students in learning the Indonesian language. Primary*: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 13(5), 998–1011.

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(1), 282–294.

Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *CapCut* di kelas V SD. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA), 3(2), 78–88. Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah.

Dewi, C. R. T. N., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan media video animasi interaktif dengan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956–963.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research* (JSR), 1(2), 1–17.

Fitri, N., & Anas, N. (2024). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* untuk siswa sekolah dasar. Jurnal Educatio, 10(1), 649–660.

Fitriani, F., & Yuliani, Y. (2022). Implementasi model ADDIE dalam pengembangan bahan ajar digital pada pembelajaran sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(4), 6636–6645.

Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.

Indriyani, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran dan uji kepraktisan media. Yogyakarta: Deepublish.

Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2023). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 7(1), 212–225.

Izzaturahma, E., Ahmadi, F., & Prasetyo, T. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III sekolah dasar. Jurnal EDUTECH, 9(2).

Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video animasi dalam memotivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Artikel Ilmiah Nurul, 5(2), 25–33.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2023). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD/MI Kelas III. Jakarta: Kemendikbudristek.

Kholifah, M. N., & Saputra, E. R. (2023). Pengembangan media video pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *CapCut* di kelas V SD. Jurnal Edukasi Universitas Jember, 10(2), 150–160.

Manurung, I. F. U., Ananda, L. J., Nurhairani, N., & Afriadi, P. (2021). Penggunaan *mobile application* berbasis *science problem solving* untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa PGSD. *Elementary School Journal* PGSD FIP Unimed, 11(2).

Mardhiyah, R. H., Nandiyah, N., Yuliana, F. A., Afrilia, R., & Septianingsih, N. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. Lectura: Jurnal Pendidikan, 12(1), 29–40.

Marpaung, A. P. P., Irsan, I., Siregar, A., Nurmayani, N., & Abrt, D. F. P. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi melalui aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 1(5).

Nurhairani, N., Sugito, S., Suyanta, S., & Haryanto, H. (2024). *Integrating local culture into STEM-based learning in ASEAN elementary schools: A literature review. Proceedings of the International Conference on Education Innovation and Social Sciences.*

Purnamasari, D. (2023). Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi *CapCut* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 8(1), 45–56.

Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. Jurnal Pendidikan Dasar West Science, 1(8).

Rahmawati, C. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPA kelas IV SD menggunakan aplikasi *CapCut*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Rina, R. (2024). Desain inovasi abad ke-21: Penerapan media pembelajaran menggunakan aplikasi *CapCut* untuk menciptakan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. JINU, 1(5).

Sabila, A., Dameanti, F. N. A. P., Erlinda, T., Suseno, R. Q. A., & Nirmalasari, N. Y. (2024). Pengenalan kelompok hewan berdasarkan jenis makanannya pada siswa sekolah dasar. Prosiding Seminar Nasional UNIMUS.

Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 51–59.

Saleh, M. S., Syahruddin, M., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran. CV Eureka Media Aksara.

Saputra, A. F., & Al Irsyadi, F. Y. (2023). Pengenalan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya melalui game edukasi untuk siswa sekolah dasar. JIKTEKS: Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi.

Saputri, D. A., & Wahyuni, S. (2021). Efektivitas model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(3), 9300–9308.

Setiyawan, H., Vebriani, V., Apriliyah, P., Ramadamayanti, R., Shalsabilla, S. A. N., & Zakiyah, P. A. N. (2025). Pengembangan media pembelajaran video berbasis Zepeto dan *CapCut* dalam materi bangun ruang untuk siswa kelas IV sekolah dasar. PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora, 5(1), 1563–1572.

Sirait, D., & Husna, T. (2024). Pengembangan media aplikasi *CapCut* berbasis kearifan lokal pada materi Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(3), 435–441.

Slamet, F. A. (2022). Model penelitian pengembangan (R&D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

Subhan, M., Apreasta, L., & Sari, A. I. (2024). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi *CapCut* di kelas IV UPT SD Negeri 13 Sitiung. Jurnal Didaktik, 18(1), 23–35.

Sudijono, A. (2012). Pengantar evaluasi pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Supriyono. (2022). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(1), 43–48.

Wahyuni, I. T. (2024). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *CapCut* pada mata pelajaran informatika. Digital Transformation Technology (Digitech), 4(2).

Wulandari, T., Suhartono, S., & Suryandari, K. C. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran IPA sekolah dasar. Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 10(2).

Yuniastari, R., & Wiyati, R. (2015). Pengukuran efektivitas pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 5(2), 102 110.

THE Character Building UNIVERSITY