

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliani, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PPKN SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII, 129-145.
- Asra, A. A., & Talib, J. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Menulis Dalam Pembelajaran Teks Cerita Sejarah. *Jurnal Education And Development*, 8(4), 242-242.
- Ayu, Idris & Dedy. (2020). Implementasi Sikap Demokrasi dalam Pembelajaran Pkn pada Siswa SD. *Wahana Didaktika Vol. 18 No.3. 316-328*
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Jurnal Matematika Kreatif-Inoatif*, 49-56.
- Aniva Nutqi. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon untuk Peningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Siswa Kelas II SDN 06 Purwoharjo Kabupaten Pematang. *Jurnal Unnes*.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3, 36
- Dewi, F.F. & Handayani, S., L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Vol.5 (4), 2530 – 2540
- Dora, A., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Pada Materi Sejarah Penyebaran Islam di Kecamatan Sirah Pulau Padang. Kalpataru. *Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*. Vol 5, No 1, 45- 53.
- Hadiyanti. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran IPA Digital Berbasis Flipbook Untuk Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Hamid. (2016). *Pengembangan Sistem Pendidikan Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Odel ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. 1(1), 28-35
- Ibda, H. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Cv. Pilar Nusantara, h. 1
- Idris, Rahmandani & Ayurachmawati. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Membaca Permulaan Untuk Siswa Kelas I SD Negeri 90 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. Vol. 4 No.4.
- Irfandi. (2016). *Pengembangan Pembelajaran*. Medan: Univesitas Negeri Medan.
- Jasmiati. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Murid Kelas IV SD Inpres Mallengker I Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *Skripsi*. Program Studi PGSD. Universitas Muhammadiyah Makassar
- Khuluqo, I. El. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Konsep Dasar Metode Dan Aplikasi Nilai-Nilai Spiritualitas Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 144
- Latifa, Setiawati, & Basith. (2016). Pengembangan Multimedia Fisika Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 116-125.
- Marcela, R., M Idris., & Aryaningrum, K. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa KelasIV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On Teacher Education*, 4 (1), 54-61
- Mudlofir, Rusydiyah, Evi F. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif (Dari Teori ke Praktik)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Muhibba, B. & Assagaf, A. (2018). *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Kewajiban dan Hakku / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 189-191
- Mawarni, Idris & Hermansyah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Magic Box Interaktif Materi Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Journal Of Social Science Research*, Vol 3, No 3. 890-897
- Nasution. (2013). *Berbagai Pendekata Dalam Prose Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. p.2.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiah*. Vol, 3. No, 1. p.171
- Nuswantoro dan Wicaksono (2019). “Pengembangan Media Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*
- Fatmawati, N. L. (2021). Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol. 26 (1), 65-77
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Pendidikan, XVII*, 1-8.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizky, F. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Aplikasi Microsoft Mathematics Pada Siswa Kelas XI. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas Negeri Raden Intan Lampung.
- Siswi , N., & Wahyudi. (2021).Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Game Menjelajah Ruang Berbasis Construct untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah bagi siswa di sekolah dasar . *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 494-496*.
- Sumiharsono, R. dan Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Pustaka Abadi, 2017), p.34
- Sujana. (2013). *Pendidikan IPA*. Bandung: Rizqi Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta
- Suyanti, Sari, M. K., & Rulviana, V. (2021). Media Powtoon untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School* , 322-328.
- Tuti dan Ninawati (2022) “Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*
- Pais, M. H. R., Noguez, F. P., & Munoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity Into a Course on Technological Innovations as Didactic

Resources For Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*. 12(6), 120–131.

- Prasetyo. (2017). *Metode Penelitian Sosial*. Banten: Penerbit Universitas Terbuka
- Purwani, N. P., Sulianingsih, N. W., & Widyantari, N. P. (2022). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi. *Seminar Nasional (Prospek I)* , 25-31.
- Putri ,M Idris & Aryaningrum. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran PPKn Kelas III SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Vol. 3 No. 1*
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Using learning media to increase learning motivation in elementary school*. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60.
- P.M Labulah dan Effendi. (2016). Pengembangan Smart Try Out System Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Kejuruan. *Jurnal Aksioma, Vol. 01, No. 01*
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPA dikelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* , 269-279.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup, p.7
- Zainal, Asriati, N., & Syahrudin, H. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Menggunakan Edmodo Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pelajaran Ekonomi . *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* , 1-9.