

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2022). *Pengunaan google site pada pembelajaran IPS sebagai upaya Meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 4 pada Min 1 Murung Raya. e-ISSN*, 2,89-102.
- Ali, M. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) Di Sekolah Dasar. PAUD*, 3,35-44.
- Alifah, N. S. (2021). *Pengembangan media video pembelajaran animasi berbantuan KineMaster untuk meningkatkan pemahaman pada materi IPA Siswa Kelas IV SD Kedalaman IV.*, 165-176.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022). *Media Pembelajaran Animasi Berbasis KineMaster Bagi Guru SD. Seminar Nasional Pendidikan.*, 76-83.
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). *Media Video Animasi Berbasis KineMaster Pada Materi Hidrokarbon DI kelas IX SMAN 1 INUMAN. JOM FTK UNIKS.*, 3,195-203.
- Anna, H. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Konteks Multibudaya. Al-Tadib.*, 9,74-91.
- Arnold, R. B. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK KETINTANG SURABAYA.pendidikan Tata Niaga (PTN).*, 04, 145-150.
- Auliya, L., & N, L. (2020). *The development off miss ppl ( Advanced micrososft power poin ) learning media at elementary school. PAJAR ( Pendidikan dan Pengajar).*, 4,703-714.
- Desfitria, R., & Sri Nugraheni, A. (2021). *Pengembangan media ajar pantun pada buku tematik kelas V tema 4. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.*, 2(1),13-23.
- Estuhono, S. H. (2023). *Jurnal Muara pendidikan.* *Pengembangan video pembelajaran menggunakan Kinemaster application materi bagian tubuh tumbuhan untuk siswa kelas IV SD*, 8 (2), 437- 445.

- Farhrohman , O. (2017). *Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI.PRIMARY*, 9,24,34.
- Fatimah, S., Anggraini, R., & Riswari, L. A. (2024). *peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran project based learning (PjBL) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 8(1),319-326.
- Hermansah, B., Riyoko, E., & Hidayad, F. (2020). *Pengembangan Media video Tutorial kosa kata bahasa Inggris Pada Permainan Bola Tangan Mahasiswa Pendidikan Olahraga.Wahana Dadiktika*, ,18,59-69.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). *Jurnal Ilmiah pendidikan guru sekolah dasar. Rancangan multimedia interaktif tentang pantun untuk pelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar*, 134-135.
- Marsin. (2020). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Di SMA Labsshcool Jakarta. IImiah Telaah*,, 5,57-64.
- Masnunah. . (2013). *Pengaruh Motivasi Belajar Dan Penguasaan Teori Puisi terhadap Kemampuan Menulis Puisi Pada Siswa Kela IX SMP Negeri 12 Palembang*, 603-615.
- Maulidiyah, C. (2022). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Platagon Dan KineMaster Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II SD Islam Lukman Hakim Pakisaji- Malang. Bidang Pendidikan Dasar* , 6.76-85.
- Mulyani, D. M. (2022,). *Aplikasi KineMaster Sebagai Media Pemelajaran Daring Pada Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.*, 1-27.
- Nurhasanah, A., Pamungkas, A. S., & Andani, A. T. (2022). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. Pengembangan video pembelajaran Kinemaster berbasis literasi sains di sekolah dasar.*, 7(2), 289-301.
- Nurlina, L., & Fauzan, A. (2021). *Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. ABDIKARYA*, 3,32-41.
- Ponja,, P. J., Jampel, I., & Sudarma, I. (2018). *EDUTECH. Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar*, ,6,9-19.
- Pratama.(2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Menceritakan Kegemaran Siswa Kelas II SDN I SUKAMULYA*, 44.

- Purnama, S. (2013). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. LITERASI, IV, 19-32.
- Putri, P., Idris, M., & Irawan, D. B. (2023). *Jurnal of Social science Research. Pengembangan media video animasi berbantuan capcut pada pembelajaran ips materi indahny keragaman di negeriku kelas IV Sekolah Dasar*, 2468-2469.
- Selegi, S. F., & Murniviyanti, L. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tema 6 Cita- Citaku diKelas IV SD*, 67.
- Sugiyono, D. P. (2022). *Prof.Dr.Sugiono. Bandung: Metode Penelitian Kuantitatif ,Kualitatif, Dan R&D Alfabeta*.
- Wastriami, M. A. (2022). *Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan.TARQIYATUNA: Jurnal pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1,(1),30-43.
- Widiyono, A. (2021). *penerapan Aplikasi KineMaster Dalam Pempelajaran IPA Melalui LMS pada Mahasiswa prodi PGAD Prosiding Webinar Nasional IAIN*, 14-15.