

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19-23. DOI:10.19184/jukasi.v5i1.8010.
- Aisah, S., Ismail, S., & Margawati, A. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi : Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641-655. DOI:10.32584/jpi.v5i1.926.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana (PPS) Universitas PGRI Palembang*, 18-25. Diakses dari <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2927>.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 7(2), 44-52. DOI:10.26618/konfiks.v7i2.4538.
- Apriansyah, M., R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 8-18. DOI:10.21009/jpensil.v9i1.12905.
- Ardiansyah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Negosiasi Terhadap Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Tarakan*. (Skripsi). Universitas Borneo Tarakan, Tarakan.
- Arif, S., & Muthoharoh, A., N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Kemampuan Representasi IPA Di Tengah Pandemi Covid 19. *JUPI: Jurnal IPA dan Pembelajaran IPA*, 5(1), 112-124. DOI:10.24815/jupi.v5i1.19779.

- Arifah, U., Suyitno, H., & Dewi, N., R. (2019). Kajian Teori: Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Melalui Model Brain Based Learning Berbantuan Powtoon. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 718-723. Diakses dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/29258>.
- Ariska, T. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Pada Materi KPK Dan FPB Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kota Palembang. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3(1), 36-42. DOI:10.24014/ejpe.v3i1.9674.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA : Jurnal of Education*, 2(1), 64-73. Diakses dari <https://adisampublisher.org/index.php/adiba/article/view/57/51>.
- Aswardi, Mukhaiyar, R., Elfizon, & Nellitawati. (2019). Pengembangan Trainer Programable Logic Gontroller Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri Kota Payakumbuh. *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(1), 51-56. DOI:10.24036/jtev.v5i1.104846.
- Aziz, F. (2020). Pengembangan Cerpen Tematik Tema Menyayangi Tumbuhan Dan Hewan Menggunakan Aplikasi Powtoon Berbasis Video. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 35-52. DOI:10.58577/dimar.v2i1.40.
- Clark, J., M., & Paivio, A. (1991). Dual Coding Theory And Education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149-170. DOI:10.1007/BF01320076.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fadholi, L., Harijanto, A., & Lesmono, A., D. (2018). Analisis Video Kejadian Fisika Dengan Software Tracker Sebagai Rancangan Bahan Ajar Momentum Dan Impuls Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 263-270. DOI:10.19184/jpf.v7i3.8598.
- Haikal, F., & Syofyan, H. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas III-A Di

- SDN Duri Kepa 17 Pagi. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 377-385. DOI:10.31004/innovative.v1i2.2969.
- Harefa, A., R. (2019). Peran Ilmu Fisika Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Warta Edisi:60*, 13(2), 1-10. DOI:10.46576/wdw.v0i60.411.
- Hernawati, E., R. & Ruhidawati, C. (2016). Pengembangan Multimedia Video Pembelajaran Pengoperasian Mesin Jahit Industri. *Fesyen Perspektif*, 7(2), 53-61.
- Hidayah, N., Zuhdi, M., Taufik, M., & Harjono, A. (2021). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Fisika Peserta Didik. *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Fisika Indonesia*, 3(2), 56-62. DOI:10.29303/jppfi.v3i2.123.
- Ibrahim, M. (2012). Implications Of Designing Instructional Video Using Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Critical Questions In Education*, 3(2), 83-104.
- Ispratiwi, D., & Mellisa. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39-45. DOI:10.26740/jipb.v4n1.p39-45.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15-20. DOI:10.37676/jmi.v14i1.467.
- Lasmi, N., K. (2013). *Mandiri Fisika Jilid 1 Untuk SMA/MA Kelas X Berdasarkan Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Lintuman, A., & Wijaya, A. (2020). Keefektifan model pembelajaran berbasis inkuiri ditinjau dari prestasi belajar dan kepercayaan diri dalam belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 7(1), 13-23. DOI:10.21831/jrpm.v7i1.17878.
- Mashuri, D., k., & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.

- Masruroh, M., Nasir, M., & Fauza N. (2022). Pengembangan Video Animasi Penuntun Eksperimen Dengan Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Momentum Dan Impuls Kelas X SMA. *Jurnal PAJAR: Pendidikan dan Pengajaran*, 6 (4), 1208-1216. DOI:10.33578/pjr.v6i4.8885.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran>.
- Najjar, L., J. (1995). *Dual Coding as a Possible Explanation For The Effects Of Multimedia On Learning*. Atlanta: School of Psychology and Graphic, Visualization, and Usability Laboratory, Georgia Institute Of Technology.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi Dalam Mengenal Dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048. DOI:10.31004/jptam.v4i2.567.
- Novriani, S., Hakim, L., & Lefudin. (2021). Pengembangan E-LKPD Materi Momentum Dan Impuls Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Phenomenon: Jurnal Pendidikan MIPA*, 11(1), 29-44. DOI:10.21580/phen.2021.11.1.7136.
- Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2), 14-19.
- Nurdiansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, Noviarni, & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87-98. DOI:10.21831/jrpm.v6i1.18421.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Oktaviani, A., Anom, K., & Lesmini, B. (2020). Pengembangan Modul Kimia terintegrasi STEM (Science, Technology, Engineering and Mathematics)

- dan PBL (Problem-Based Learning). *Journal of Educational Chemistry*, 2(2), 64-72. DOI:10.21580/jec.2020.2.2.6279.
- Paas, F., Gog, T., V., & Sweller, J. (2010). Cognitive Load Theory: New Conceptualizations, Specifications, And Integrated Research Perspective. *Educ Psychol Rev*, 22, 115-121. DOI:10.1007/s10648-010-9133-8.
- Perdana, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Momentum Dan Impuls Kelas X Di SMA/MA*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.
- Ramadani, E., M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Powerpoint Ispring Pada Materi Teori Kinetik Gas*. (Skripsi). Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.
- Ramadhanti, D. (2015). Penggunaan Kalimat Efektif Dalam Karya Ilmiah Siswa: Aplikasi Semantik Studi Kasus Siswa Kelas XI SMK Negeri 2 Lembah Gumanti. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Satsra Indonesia*, 1(2), 167-173. DOI:10.22202/jg.2015.v1i2.1236.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Sari, I. (2019). Kesulitan Mahasiswa Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Tools*, 11(1), 81-98.
- Setyawan, H. (2020). *Modul Fisika Kelas X KD 3.10*. Kemdikbud, Direktorat SMA, Direktorat Jenderal PAUD, Dikdas, dan Dikmen.
- Sholihah, I., N., & Handayani, T. (2020). Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Bimbingan Klasikal Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *PD ABKIN JATIM Open Journal System*, 1(2), 50-58. DOI:10.1234/pdabkin.v1i2.84.
- Sofiyana, M. S., Rohman, F., & Saptasari, M. (2016). Pengembangan Buku Referensi Bioekologi Berdasarkan Kajian Struktur Komunitas Lumut Epifit Di Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 117-130. DOI:10.35457/konstruk.v8i2.44.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, R., & Fitriyani, N. (2021). Analisis Kesesuaian Buku Teks Bahasa Arab Berbasis Keterbacaan Menggunakan Ketentuan Fog Indeks. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 6(1), 106-118. DOI:10.24865/ajas.v6i1.232.
- Syamsiah. (2019). Perancangan Flowchart Dan Pseudocode Pembelajaran Mengenal Angka Dengan Animasi Untuk Anak PAUD Rambutan. *STRING: Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi*, 4(1), 86-91. DOI:10.30998/string.v4i1.3623.
- Tifani, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Materi Minyak Bumi Di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru.
- Utami, F., N. (2020). Peranan Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 93-101. DOI:10.31004/edukatif.v2i1.91.
- Westwood, P. (2004). *Learning And Learning Difficulties: A Handbook For Teacher*. Victoria: Australian Council for Educational Research Press.
- Yoshua, R., Okyranida, I. Y., & Saraswati, D. L. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Fisika Berbasis Powtoon Pada Materi Pemanasan Global. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 3(1), 72-79. DOI:10.30998/sch.v3i1.6598.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 91-100. DOI:10.30742/tpd.v1i02.816.
- Yuliani, T., & Armaini. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7(1), 41-46.