

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pustaka.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 15–34.
- Bahtiar, H., Nirmala, S., & Samsu, L. M. (2025). Pengembangan Media Video Cerita Kartun Animasi 3d Menggunakan *Artificial Intelligence* (Ai) Dengan Tema Mitigasi Gempa. *Jurnal Printer: Jurnal Pengembangan Rekayasa Informatika Dan Komputer*, 3(1), 15–26. <https://doi.org/10.29408/jprinter.v3i1.30918>
- Bloom, Benyamin. S. (2014). *Taxonomy Of Educational Objective*. Longman.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Addie Approach*. Pringer.
- Cheppy, R. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3ai Upi.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran..* Pt Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dick, W., & Carey, L. (2014). *The Systematic Design Of Instruction* ((8th Ed.)). Pearson.
- Dwiyanti, N. M. A. *Et al.* (2013). Engaruh Model Pembelajaran Addie Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Pangkungparuk. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 1(1), 1–9.
- Fitriani, L., & Kurniawan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Model ADDIE Pada Materi Pembelajaran. *PENDIPA Journal Of Science Education*, 7(2), 359–366. <https://ejournal.unib.ac.id/pendipa/article/view/35974>
- Fuada, S. (2015). Pengujian Validitas Alat Peraga Pembangkit Sinyal (Oscillator) Untuk Pembelajaran Workshop Instrumentasi Industri. . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, November*, 854–86.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Pogram Ibm Spss* (Edisi Sembilan). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gustafson, K. L. (1991). *Survey Of Instructional Development Models*. . Eric Clearinghouse On Information & Technology.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing Change/Gain Scores. *American Educational Research Association's Division D: Measurement And Research*

Methodology.

<https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/12/080000269/jenis-jenis-animasi>. Membership: <https://kmp.im/plus6> Download Aplikasi: <https://kmp.im/app6>

Hamid, A. M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

Hardiansyah, Z. (2023, November 26). *10 Manfaat Artificial Intelligence Ddlam Dunia Pendidikan Yang Perlu Diketahui*. Kompas.Com. <https://tekno.kompas.com/read/2023/11/26/12150047/10-manfaat-artificial-intelligence-dalam-dunia-pendidikan-yang-perlu-diketahui?page=2>

Hidayat, R. , & Sari, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Siswa Sekolah Dasar.. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*.

Izzaturahma, D., Susanti, R., & Lestari, N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Tematik Berbasis Addie Untuk Aktivitas Gerak Ritmik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 12–25. https://jiip.stkipyapisdmpu.ac.id/jiip/index.php/jiip/article/view/2879?utm_source=ChatGPT.Com

Kristanto, A., Pd, S., & Pd, M. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Sutabaya, Jawa Timur.

Kusuma, W., Supardi, Mp., Muh Rijalul Akbar, Mp., Hamidah, Mp., Ratnah, Mp., Muh Fitrah, Mp., & Sepriano, Mp. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori Dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Wwww.Sonpedia.Com

Lenggogeni, L., Roqoyyah, S., & Siliwangi, I. (2021). Creative Of Learning Students Elementary Education Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture And Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv. *Journal Of Elementary Education*, 04.

.Mayer, R. E. And M. R. (2003). Nine Ways To Reduce Cognitive Load In Multimedia Learning. *Educational Psychologist*, 38((1)), 43–52.

Maylida, N., Nisa, K., & Syazali, M. (2025). Pengembangan Media Video Berbasis *Artificial Intelligence* Pada Materi Ekosistem Untuk Kelas V Di Sdn 37 Mataram. *Inkuiri: Jurnal Pendidikan Ipa*, 14(2), 130. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v14i2.102476>

Mifta. (2025, March 6). *Penelitian Pengembangan Model Addie*. Solusi Jurnal.

- Miftakul Sokheh D., Rahman, A., & Nurcahyo, R. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Addie Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipa. *Jurnal Pendidikan*, 23(2). [https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876?utm_source=ChatGPT.Com](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876?utm_source=chatgpt.com)
- Morrison, G. R., Ross, S. M., & Kemp, J. E. (2007). *Designing Effective Instruction* (John Wiley & Sons, Eds.; (5th Ed.).
- Muinnah, I. (2019). *Strategi Pengenalan Calistung Pada Anak Usia Dini Di Sentra Persiapan Paud Terpadu Alam Berbasis Karakter "Sayang Ibu" Banjarmasin*.
- Nisa, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Menggunakan Google Slidee Pada Materi Thaharah Peserta Didik Kelas Vii Di Mts Ddi Takkalasi*. Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Nurcahyani, E. (2013). Upaya Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Menggunakan Media Video Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Kajoran Kabupaten Magelang. *Pendidikan Bahasa Dan Sastra Jawa*, 2(2).
- Nurjanah, S., & Astutik, L. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Ai Materi Aku Mengenal Tempat Tinggalku Kelas 1 Sekolah Dasar* (Vol. 4, Number 3).
- Nursyahida. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Berbantuan ChatGPT Pada Materi Pemanasan Global Kelas X*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya*, 01(Research And Development Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan).
- Paivio, A. (1971). *Imagery And Verbal Processes*. Ny: Holt, Rinehart & Winston.
- Paivio, A. (2006). *Mind And Its Evolution: A Dual Coding Theoretical Approach*. (Mahwah, Ed.). Nj: Lawrence Erlbaum Associates.
- Pratiwi, I. W. "Triyono, & Warsiti. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe Tgt Dengan Media Visual Dalam Peningkatan Pembelajaran Ips Di Kelas Iv Sekolah Dasar." . 105.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On The Horizon*, 9(5), 1–6.

- Rhani, A. (2020, October 12). *Jenis-Jenis Animasi*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/skola/read/2020/10/12/080000269/jenis-jenis-animasi>. Membership: <https://kmp.im/plus6> Download Aplikasi: <https://kmp.im/app6>
- Richey, R. C., Klein, J. D., & Tracey, M. W. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base: Theory, Research, And Practice*. Routledge.
- Richter, Olaf., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic Review Of Research On *Artificial Intelligence* Applications In Higher Education – Where Are The Educators? In *International Journal Of Educational Technology In Higher Education* (Vol. 16, Number 1). Springer Netherlands. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>
- Safii, S. M. Dan T. A. (2017). *Jaringan Saraf Tiruan Untuk Memprediksi Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Matapelajaran Dengan Menggunakan Algoritma Backpropagation*. J-Sakti.
- Santika, R. (2024, June 4). *Aplikasi Pembuatan Animasi Terbaik Untuk Pemula*. Blog Sribu. <https://www.sribu.com/id/blog/aplikasi-pembuatan-video-animasi-2/>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4. www.canva.com.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory And Practice* ((12th Ed.)). Pearson.
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. S. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Materi Passing Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2). Retrieved From <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jjp/article/view/13082>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Research Dan Development*. . Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.
- Wardam, F., Pakaya, N., Dwinanto, A., Rohandi, M., Bouty, A. A., Dangkuwa, E. V., & Tuloli, M. S. (2025). *Inverted: Journal Of Information Technology Education Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3d*

Berbantuan Artificial Intelligence Pada Materi Dampak Sosial Informatika Di Sma Negeri 3 Gorontalo Utara. 5(1).
[Http://Ejurnal.Ung.Ac.Id/Index.Php/Inverted](http://ejournal.ung.ac.id/index.php/inverted)

Wasiati. (2023). *Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa.*

Zulaika, S., Palupi, Y., & Pd, M. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Artificial Intelligence Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Ipa Kelas V Sekolah Dasar.*