

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Msi, M., & Taufik Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78
- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada materi Karangan Deskripsi di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. In *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231-247
- Ahda Sabila, S., & Hayun, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas Iv Di SDN Sudimara 11 Ciledug. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 11–20. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i4.2>
- Andrianingsih, I., Hastuti, I. D., & Fujiaturrahman, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Etnomatematika Pada Bangun Ruang Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-10. <https://doi.org/10.22021/pacu.v2i1.185>
- Arifin, M. (2022). *Pengembangan E-LKPD Interaktif Liveworksheets Berbasis Contextual Teaching And Learning (CTL) pada Materi Minyak Bumi*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Ditama, V., Saputro, S., & Catur, A. N. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam Sma Kelas Xi. *Pendidikan Kimia*, 4(2), 23–31. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Enterprise, Jubile. (2018) *Kitab Video Editing dan Efek Khusus*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Farizi, Z. al, Sulisworo, D., Hasan, M. H., & Rusdin, M. E. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK dengan POWTOON pada Materi Torsi SMA Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 10(2), 108–113. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v10i2.4017>

- Ferdiani, R. D., Fayeldi, T., & Suci, T. P. (2023). Animation Video using Adobe Animate CC Application Based on Problem-based Learning. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(2), 376–385. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i2.49843>
- Firda, C. (2022). Pengembangan video animasi *stop motion* dalam mata pelajaran matematika SMP materi kekongruenan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 112–123.
- Ge, Z. (2021). Does Mismatch between Learning Media Preference and Received Learning Media Bring a Negative Impact on Academic Performance? An Experiment with eLearners. *Interactive Learning Environments*, 29(5), 790–806. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1612449>
- Herlambang, M. (2014). *Animasi Dua Dimensi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Husni, R., Filahanasari, E., & Surita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Aplikasi Kinemaster Muatan IPA Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN 15 Koto Baru Dharmasraya. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 5078-5093. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1298>
- Jannah, M., & Julianto, J. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 124-134.
- Komang, D. A., Dewi, T., Sri, M., Dewi, A., Ayu, N., Lestari, P. (2026). Pengembangan Video Animasi Berbasis Etnomatematika pada Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Belaindika*, 8(1), 127–135. <https://doi.org/10.52005/3fgjef91>
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>
- Kusuma, W. M., Putu S., Akbar H., & Rihab WD. (2021). The Perceptions of Vocational School Students of Video Animation-Based Learning Media to Operate Lathes in Distance Learning. *Journal of Education Technology*, 5(2), 200-206. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i2.33139>
- Madcoms. (2019). *Mahir dalam 7 Hari Adobe After Effects CS4*. Yogyakarta : Andi.

- Maharani, D., Hotami, M., Informatika, M., & Kisaran, A. R. (2017). *Rendering Video Advertising Dengan Adobe After Effects Dan Photoshop*. 2, 105–111.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan youtube sebagai media ajar dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*. 5(1), 135–159. <https://doi.org/10.10358/jk.v5i1.588>
- Mutiara, A., Wagiran, W., & Pristiwati, R. (2022). Pengembangan Buku Pengayaan Elektronik Cerita Fabel Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Gotong Royong Sebagai Media Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2419–2429. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2455>
- Oktavianah, R., & Nurfalah, E. (2023). Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika Video Animasi Berbantuan Adobe After Effect Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 19–26. <https://doi.org/10.55719/jt.v8i1.661>
- Pradana, D., Abidin, Z., & Adi, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Subtema Pembentukan Karakter untuk Siswa SDLB Tunarungu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 96–106. <https://doi.org/10.17977/um031v7i22020p096>
- Prasetya, W. A., Wayan Suwatra, I. I., & Putu Putrini Mahadewi, L. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60–68. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/inde>
- Pitriani, R., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Video Animasi di SD Kelas Awal. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(6), 208. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5575807>
- Purwantara, A. A. A., & Wiryanto. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Bangun Ruang Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD. *JPGSD*, 12(8), 1614-1625
- Rachmawati, R. (2024). Pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi garis dan sudut. *Cakrawala Jurnal Ilmiah Bidang Sains*, 3(2), 77-84. <https://doi.org/10.28989/cakrawala.v3i2.2692>

- Radiah, I., Fajriah, N., & Kamaliyah, K. (2023). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan After Effect Pada Materi Spldv. *Jurmadikta*, 3(2), 60–67. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v3i2.1824>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Rajaq, A., Ispantoro. (2011). *The Magic of Movie Editing Cara Kreatif Mengedit Video*. Cetakan Pertama. Jakarta : Mediakita
- Ramdani, D., Supriatna, E., & Yuliani, W. (2023). Validitas Dan Reliabilitas Angket Kematangan Emosi. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 6(3), 232–238. <https://doi.org/10.22460/fokus.v6i3.10869>
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian (Panduan peneliti, mahasiswa, dan psikometrian)*. Yogyakarta, Indonesia: Parama Publishing
- Ridlo, M. A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII I SMP/MTs*. 1–103.
- Riva'i, Z., Ayuningtyas, N., & Fachrudin Dhany, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Himpunan Kelas. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2277>
- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., Wati, K., & Rasilah, R. (2024). Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi. *Didactical Mathematics*, 6(2), 222–229. <https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.10552>
- Sudirman, Kusumah, Y. S., & Martadiputra, B. A. P. (2022). Investigating the Potential of Integrating Augmented Reality into the 6E Instructional 3D Geometry Model in Fostering Students' 3D Geometric Thinking Processes. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 16(06), 61–80. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.27819>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (1992). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Sinar Baru Bandung.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (MVIII ed Method)*, Bandung: Alfabeta

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.), Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development/R&D)* (S.Y. Suyandari, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(1), 5933-5942. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11417>
- Wafiyah, A. N. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Manipulatif JaringJaring Kubus Dan Balok Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas Iv Mi Nasyrul Ulum Bocek Karangploso Malang*. 1–108.
- Widoyoko, S. E. P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, J. E., & Vidiанти, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Interaktif Pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. *Jurnal Pendidikan Glasser*, (2), 142. <https://doi.org/10.32529/glasser.v3i2.334>
- Yulawati, E. (2017). Proses Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Menemukan Jumlah Jaring-Jaring Bangun Ruang Kubus. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*, 1–8.
- Yunita, Luki., Ahmad R., & Eva D. (2018). *Statistika dan Pengukuran Pendidikan*. Ciputat: PT Ilham Sejahtera Persada