

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, M., & Lswati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi 1* (1st ed.).
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=ltq0DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR8&ots=gMkMwdAW5i&sig=Gfhr5XwCnZzp4018VDyUEXk4bUQ&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Aqilah Mawaddah, I., & Rizhardi, R. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS SAINTIFIK UNTUK SISWA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 59–67. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Arief Yanto Rukmana, Rakhmadi Rahman, Hery Afriyadi, D. M., Zunan Setiawan, Nur Subchan, Lena Magdalena, Marcello Singadji, Augury El Rayeb, & Agus Tommy Adi Prawira Kusuma. (2023). *Pengantar sistem informasi (Panduan Praktis Pengenalan Sistem informasi dan Penerapannya): Vol. vol 1* (Andra JuansaEfitra Efitra, Ed.; Edisi Pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Arraniri, I. F. H. W. E. S. D. W. A. Y. W. P. N. M. M. W. T. A. A. M. A. (2021). *MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA* (Vol. 1).
- Cahyaningrum, N. E. O., & Abidin, Z. (2022). Pengembangan Media Animasi dalam Model Pembelajaran STAD Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SMP. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–189. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p180>
- Enterprise, J. (2024). *Adobe After Effects Komplet (Update Version)*. Elex Media Komputindo.
- Hariyanto, Y., Hadi, W., Surya Nugraha, F., Amikom, S., Veteran, S. J., Kartasura, K., Sukoharjo, K., & Tengah, J. (2023). PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI 2D LAPISAN BUMI DAN TATA SURYA MATA PELAJARAN IPA KELAS VII (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Tamansari). *Jurnal RESTIA*, 1(2).
- Hasan Hulqi, R., Bahak Udin by Arifin, M., & Muhammadiyah Sidoarjo, U. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MATERI TATA SURYA KELAS VI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI MI MUHAMMADIYAH 2 KEDUNGBANTENG. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 237–252.
- Inabuy, V., Sutia, C., Maryana, O. F. T., Hardanie, B. D., & Lestari, S. H. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam: Untuk SMP Kelas VII* (Edisi Pertama). Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

- Irawan, M. F., & Bella, S. (2024). Penerapan Prinsip-Prinsip Esensialisme dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 523–530. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.799>
- Iriani, T., & Ramadhan, M. A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan: Vol. Vol 1* (Irfan Fahmi, Pirlo, & Arshfiri, Eds.; Edisi 1). Prenada Media.
- Iriyanto, D., Suarna, N., & Raditya Danar Dana, R. D. D. (2023). PENINGKATAN MUTU PEMBELAJARAN GERAK DASAR TARI KELAS VII MELALUI VIDEO ANIMASI 2D MENGGUNAKAN METODE ADDIE. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 11(1), 16–23. <https://doi.org/10.21063/jtif.2023.v11.1.16-23>
- Julia, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran : Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar* (Edisi Pertama). CV. Caraka Khatulistiwa.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Edisi Pertama, Vol. 1). KENCANA.
- Laksana, D. A. W., Widodo, A. S., & Ardianto, D. T. (2023). Gambar Imajinasi Anak-Anak Sebagai Aset Dalam Pengembangan Animasi Edukasi. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 09(04), 488–502.
- Marisi Simalango, H. (2024). Rancangan Gim Visual Novel “GO VEGETARIAN” Untuk Edukasi Pola Hidup Sehat. In *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)* (Vol. 4, Issue 1).
- Matin, A. H., & Utomo, H. W. (2023). Perancangan Aplikasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Tata Surya Pada Sekolah Dasar Kelas 6. *Jurnal Riset Komputer*, 10(3), 2407–389. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v10i3.6264>
- Mesra, R., Tuerah, P. R., & Hidayat, M. F. (2023). Strategi Guru dalam Menjelaskan Materi guna Meningkatkan Nilai Mata Pelajaran Siswa di SD Inpres Taratara 1. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9(3), 723. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1414>
- Najib, M., Syawaluddin, A., Raihan, S., & Abstrak, A. I. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Literasi Sains untuk Siswa SD. *JURNAL INOVASI PEDAGOGI & TEKNOLOGI*, 1(1), 1–13. <http://www.jurnal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek>

- Nurchahyo, D. E. (2023). *Yuk Bikin Animasi 2D dengan Adobe Animate*. GUEPEDIA.
- Pasaribu, J. R. S. (2020). *Belajar Praktis Adobe Illustrator*. Deepublish Publisher.
- Rahabav, P. (2023). *METODE PENELITIAN SOSIAL : Pedoman Praktis Penulisan Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Cipta Media Nusantara.
- Rahman, S. (2023). *pintar editing video dengan capcut* (Edisi Pertama, Vol. 1). Elex Media Komputindo.
- Salamah, A. N., Warmi'anah, W., & Setiawan, A. M. (2023). PENGGUNAAN ALAT PERAGA PADA MATERI BUMI DAN TATA SURYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPA KELAS VII-D SMP NEGERI 1 GEDANGAN. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(2), 178–184. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.178-184>
- Sanjaya, W., & Budimanjaya, A. (2017). *Paradigma Baru Mengajar: Vol. Vol 1* (I. Fahmi & Ria, Eds.; Edisi Pertama). KENCANA.
- Shaquille, TB. A. F., & Parga Zen, B. (2023). Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model Addie. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 252–265. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.1382>
- Sugitra, K., Wiarta, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Kartun Animasi 2D Berorientasi Kontekstual Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 96–105. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.45491>
- Sukirman, & Yuliana, I. (2018). *Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2D dan 3D : Menggunakan OpenToonz dan Blender* (Edisi Pertama). Muhammadiyah University Press.
- Tarumasely Yowelna. (2023). *Pembelajaran Interaktif Berbantu Nearpod: Membangun Kemandirian dan Kecakapan Belajar Siswa* (Anam Saeful, Ed.). Academia Publication.