

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. N., Floriana Serin, M., Fermitasari, S., Kamesia Ngole, B., & Mude, A. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di V Sdk Roworeke 2 Enhancing Motivation and Academic Achievement in Science Through Educational Videos for Fourth Grade Students At V Sdk Roworeke 2. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 1353–1358.
- Adawiyah, R., Robbia, A. Z., Jariah, A., Syukur, A., & Jamaluddin, J. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Kimia sebagai Solusi Media Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19 di MAN 2 Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(2), 175–181. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.185>
- Agustina, F. I. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Candi Prambanan Bermuatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Sma. *Historia Vitae*, 02(01), 77–86. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/HV/article/view/4560%0Ahttps://e-journal.usd.ac.id/index.php/HV/article/viewFile/4560/2688>
- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). The Effect of Number of Respondents on the Validity and Reliability Test Results of the Knowledge and Self-Medication Behaviour Questionnaire. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2(1), 9–15.
- Amirah Zahra Muthi, Nuraida Rezeki Fadhilah, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2023). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Dokumenter dalam Pembelajaran IPS pada Siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(6), 104–116. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i6.116>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anggriani, S. P., Jufri, A. W., Syukur, A., & Setiadi, D. (2022). Pengembangan Materi Ajar Berbasis Video Kreatif Biologi pada Materi Sistem Ekskresi untuk Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 123–129. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.430>
- Budiaji, W., Fakultas, D., Universitas, P., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, J., & Serang Banten, P. (2019). SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131. <http://umbidharma.org/jipp>
- Cendana, W., & Tjhin, N. T. (2020). Media Motion Graphics Untuk Penyampaian Materi “Bagaimana Manusia Memproses Emosi dan Tahapan Perkembangan (Piaget).” *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(01), 45.

<https://doi.org/10.30742/tpd.v2i01.890>

- Dan, B., Menggunakan, H., & Addie, U. (2023). (*INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON BUDDHIST AND HINDUISM HISTORICAL TEMPLE*. 4, 204–216.
- Fauzi, M. F., & Wibowo, T. S. (2021). Perancangan Video Animasi 2D “Metamorfosis Katak” Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Information System Journal*, 4(2), 7–13. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2021v4i2.670>
- Ferawati, F., Sirumapea, A., & Zaenuri, A. (2022). Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika SMA Pokok Bahasan Vektor Studi Kasus SMAN 1 Karangtengah Demak. *Academic Journal of Computer Science Research*, 4(2), 8–19. <https://doi.org/10.38101/ajcsr.v4i2.529>
- Fradila, A., Efriyanti, L., Zakir, S., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Animate Pada Pembelajaran TIK Untuk Kelas XI Di SMAN 4 Pariaman. *Multidisiplin Ilmu*, 1(3), 829–835.
- Kumble, G. P., م. شريد في, สุรัตน์ จงดา, Thuemmler, C., Bai, C., Appelo, J., Tapscott, D., Williams, A. D., Cook, N., Me, G., Epidemic, T. N., นพพงษ์ บุญจิตราดลย์, Dean, J., Rosa Righi, R. da, Alberti, A. M., Singh, M., Gatteschi, V., Jakubiec, J. A., Weeks, D. P. C. C. L. E. Y. N. to K. in 20, ... 郭光灿. (2020). Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran. Raden Intan Lampung. *Acta Universitatis Agriculturae et Silviculturae Mendelianae Brunensis*, 53(9), 1689–1699. <https://learn-quantum.com/EDU/index.html%0Ahttp://publications.lib.chalmers.se/record/s/fulltext/245180/245180.pdf%0Ahttps://hdl.handle.net/20.500.12380/245180%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jsames.2011.03.003%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.gr.2017.08.001%0Aht>
- Kusumandari, D., Dina, D. M., & Nuraminudin, M. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Metamorfosis Kupu-Kupu Menggunakan Teknik Motion Graphic. *Information System Journal*, 7(01), 56–66. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1375>
- Lestari, N. M. D. D., & Agustika, G. N. S. (2021). Video Pembelajaran Matematika Berbasis Model CORE Materi Bangun Ruang Bola untuk Siswa Kelas VI SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 1(2), 48–63. <https://doi.org/10.23887/iji.v1i3.31383>
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64. <https://doi.org/10.17509/md.v18i2.53304>
- Muhibah siti. (2021). Model Video Pembelajaran Berbass Animasi Sebagai solusi

belajar efektif di masa pandemi COVID-19. *Pengabdian Dinamika*, 8(1), 82–86.

Naila Muna, K., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>

Nareswari, A. A.-Z., Felisa, D. I., & Dewanti, S. S. (2024). Analisis Kelayakan Video Pada Materi Trigonometri Sebagai Media Pembelajaran. *Prismatika: Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 6(2), 383–396. <https://doi.org/10.33503/prismatika.v6i2.3944>

Nasution, M. D., Sari, I. P., Marunung, A. A., Hasibuan, A. R., Syafrayani, P. R., Lubis, T. A., Khairani, S., Andani, S. M., Shahnaz, B. A., Fadillah, L., & Azhari, M. (2024). *Perkembangan teknologi dan Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan* (Cetakan Pe). UMSU Press. https://www.google.co.id/books/edition/Perkembangan_Teknologi_dan_Transformasi/wBc1EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=perkembangan+teknologi+di+dunia+pendidikan&pg=PA132&printsec=frontcover

Nawawi, M. F., Ismaya, B., & Afrinaldi, R. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) Dalam. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, 9(1), 264–278. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527543>

Nur Fitrianiingsih, Hardiansyah, H., Suciwati, S., Ita Fitriati, & Afriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(1), 85–90. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i1.530>

Nurchayyo, D. E. (2023). *Yuk Bikin Animasi 2D dengan Adobe Animate* (Cetakan, S). Guepedia. https://www.google.co.id/books/edition/Yuk_Bikin_Animasi_2D_dengan_Adobe_Animat/ZFL3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+animasi&pg=PA9&printsec=frontcover

Penerapan, D., & Fifo, M. (2023). *I**, 2 1,2. 09, 17–23.

Pratama, M. R. A. ., & Sastradipraja, C. K. (2022). Pembuat video dokumentasi multimedia kantor DPRD Kabupaten Bandung Barat menggunakan software adobe premiere pro. *Journal of Information Technology Student*, 1(2), 42–45.

Qurrotaini, L., Sari, T. W., Sundi, V. H., & Nurmalia, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon dalam Pembelajaran Daring. *Seminar Nasional Penelitian LPMM UMJ*, 1–7.

Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan*

West Science, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>

- Rahmawati, A., Isjoni, I., & Yuliantoro, Y. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Video Virtual Reality Candi Muara Takus untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 2 Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 9749–9755. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5903>
- Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). SWOT Analysis Technique in Activity Planning: A Comprehensive Overview. *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, 22(December 2022), 1.
- Sindu, I. G. P., Ramadhan, S., Apriyanto, & Wijaya, W. (2024). *Buku Ajar Pengantar Multimedia* (cetakan pe). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://www.google.co.id/books/edition/Buku_Ajar_Pengantar_Multimedia/WXg2EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=multimedia&pg=PA13&printsec=frontcover
- Sulistiani, D. E., Muttaqien, M., & Maryanti, S. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Couple Card Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 128–133. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i1.93>
- Suriono, Z. (2022). Analisis SWOT dalam Identifikasi Mutu Pendidikan. *ALACRITY: Journal of Education*, 1(20), 94–103. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i3.50>
- Tesalonika, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2022). Video Pembelajaran Menggunakan Model ADDIE pada Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), 510–517. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.52889>
- Wahyuni, N. L. D. A., Sugihartini, N., & Sindu, I. G. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X Di Sma Negeri 1 Sawan. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(2), 111. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i2.31391>
- Wibawanto, W. (2018). *Membuat Berbagai Game Android Dengan Adobe Animate*. C.V OFFSET (Penerbit Andi).
- Worang, M. O., Rantung, V. P., & Parinsi, M. T. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Kuliah Multimedia. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(5), 581–590. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i5.2919>