

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Akmal, S. M., & Rachman, A. (2026). Perancangan Background Hybrid 2D+ 3D pada Animasi Kebersihan Kota. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 15(1), 74–94.
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas 4 SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Atmodjo, D. W., Herdiansah, A., Herryansyah, H., & Nanda, I. (2024). Pengembangan game edukasi interaktif pengenalan dan pengelolaan sampah menggunakan pendekatan multimedia development life cycle. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 5(2), 150–159.
- Aziz, R. A. (2024). Penerapan Metode MDLC Pada Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interakti Ipa Materi Iklim,Cuaca Dan musim. *Syntax: Journal of Software Engineering, Computer Science and Information Technology*, 5(2), 481–490. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/syntax.v5i2.5406>
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran di era digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage publications.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Desti, R., & Zulfadewina. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter terhadap sikap kepedulian lingkungan sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(Januari), 1–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v6i3.64243>
- Dewi, A. P., Asmiranda, M., & Alfiana, S. (2024). Pendidikan karakter peduli lingkungan dan menjaga kebersihan di sekolah. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(8), 271–282.

- Dhokhikah, Y., Badriani, R. E., & Sukmawati, S. (2022). Peningkatan pengetahuan siswa mengenai pemilahan sampah berdasarkan karakteristik dan sifatnya. *Jurnal STATOR*, (5), 1.
- Ds, Y. N., Suparman, T., & Fitri, A. (2023). Edukasi pemilahan sampah organik dan anorganik di sekolah dasar. *Jurnal Buana Pengabdian*, 5(2), 55.
- Elvi, F., Junianta, M., & Damestuteles, D. (2025). Sosialisasi Pentingnya Menjaga Kebersihan Lingkungan Sekolah. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 8(12).
- Ersani, E., Sihombing, D. E., & Kertiyasa, I. K. Y. (2024). Edukasi Kebersihan Lingkungan Sekolah Dengan Poster Di SDN Komodo Inerie Lasiana. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 101–106.
- Fajeriadi, H., Fahmi, F., Arisandi, R., Nugroho, B. A., & Fitriani, A. (2024). Analisis kritis edukasi pengelolaan sampah berbasis lingkungan kepada masyarakat sekitar sungai. *SERIBU SUNGAI: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Fathuri, A., & Muttaqin, M. F. (2024). Pengaruh media animasi terhadap pemahaman pengelolaan sampah pada mata pelajaran IPAS di SD Daarul Quran Internasional. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 447–456. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17294>
- Feridyan, A. (2023). Sosialisasi pengolahan sampah organik dan anorganik menggunakan media pembelajaran pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pelayanan Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(4), 109–116.
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitrianisah, F. (2021). Analisis penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225.
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. odi. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211–222.
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316. <https://doi.org/https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i2.8585>

- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Laksono, Y. T., Ayu, S. A., & Nurjanah, M. S. (2024). Pendampingan Penerapan Kebersihan Lingkungan Taman Kanak-Kanak Melalui Film Animasi 2D. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 84–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v5i1.655>
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia* (1st ed.). AP Professional.
- Mawarti, M., Sari, M. M., & Sauqina, S. (2024). Pengembangan Media Belajar Ipa BERbasis Video Animasi Powtoon Untuk Melatih Kemandirian Belajar Peserta Didik Kelas VIII. *EDUPROXIMA (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN IPA)*, 6(3), 1166–1175.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Miswar, D., Hamidah, W., Laili, A. N., Deadara, R., As'ari, R., Pangestika, S., DN, A., FR, P., AC, M. N. F., & Pertiwi, P. (2024). Pengelolaan Sampah Organik dan Anorganik Untuk Meningkatkan Nilai Guna dan Pendidikan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 158–169.
- Nasution, U. K., Nasrullah, M. F. A., Prasetyaningsih, S., & Rahmi, A. (2023). Pembuatan Desain Karakter Animasi 2D"Terjebak Hoaks"Dalam Bentuk Vektor. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 7(1), 73–80.
- Olani, D. Y. (2025). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Bendera Negara-Negara Asia Menggunakan Construct 2. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, (September).
- Olliem, G. F. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Kartun Edukasi Terhadap Minat Belajar Anak SD. *VICIDI Journal*, 14, 219–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/vicidi.v14i2.5176>
- Putra, I. N. S. A., & Antrari, N. P. B. W. (2025). Membentuk generasi peduli lingkungan: Strategi edukasi pemilahan sampah di Sekolah Dasar 27 Pemecutan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 2238–2243.
- Riambodo, P., & Kurniawati, W. (2023). Penerapan pembiasaan Rabu Bersih dalam meningkatkan kesadaran peserta didik untuk menjaga lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3387–3396.

- Saruan, T. J., & Loho, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Menggunakan Metode MDLC untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Fokus Elektroda: Energi Listrik, Telekomunikasi, Komputer, Elektronika Dan Kendali*, 9(1), 7–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.33772/jfe.v9i1.141>
- Setiyawan, M. (2024). Implementasi Permainan Board Game Ular Tangga untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Melalui Program Kampus Mengajar di SDN Sukoharjo 04. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 2, 965–975.
- Sijabat, M. P., Hutabarat, K., Sitorus, L., Salsabilla, S., & Khairunnisa, K. (2024). Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 2398–2409.
- Siregar, T. M., Siahaan, B. M. G., Enjelika, T. N., Simbolon, M. E., & Siringoringo, R. M. (2023). Pengaruh pemberian pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SMA Swasta Cahaya Medan. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 396–401. <https://doi.org/https://doi.org/10.56799/jim.v3i1.2622>
- Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta. https://www.researchgate.net/profile/Hery-Purnomo/publication/377469385_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF_KUALITATIF_DAN_RD/links/65a89006bf5b00662e196dde/METODE-PENELITIAN-KUANTITATIF-KUALITATIF-DAN-R-D.pdf?__cf_chl_tk=KsjHy9qvVSh2iB9OQCJy8UTDI1PxHdDLtFF60SD
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Turmudi, H., Widiati, I. S., & Purwidianoro, M. H. (2019). Pelatihan Pemuda Desa di Boyolali Dalam Pemasaran Digital Produk Olahan Minyak Jelantah. *SNPMas: Seminar Nasional Pengabdian Pada Masyarakat*, 334–343.
- Wardana, R. A., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3669–3681.
- Winarno, H., Suhaimi, S., Rosihin, R., Anthoni, M. B., & Datcha, D. (2025). Program Pengelolaan dan Pemisahan Sampah Organik dan Anorganik yang Berada di Sekolah Dasar Kota Serang. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 77–85.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Yogiarni, T., Iskandar, S., Agnia, A., Rosyada, A. A., Deviyanti, A., Nisrina, F. A., Nurhikmah, I., Febriyanti, R., & Gustavisiana, T. S. (2024). Meningkatkan Kesadaran Pengelolaan Sampah Makanan melalui Sosialisasi Pot Komposter pada Siswa Kelas 4 di SDN 2 Sindangkasih. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2946–2950.