

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulhak, I., & Deni, D. (2017). *Teknologi Pendidikan*. (Cetakan ke-3) Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Agustien, R., Nurul, U., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Aina, Mia., Retni S Budiarti, Gusti Ayu Muthia, & Desi Ariani Putri Br. Purba. 2021. Motivasi Belajar Biologi Peserta Didik SMA pada Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(1), 1-12.
- Akhiruddin, Sujarwo, Haryanto Atmowardoyo, & Nurhikmah. 2020. *Belajar & Pembelajaran (Teori dan Implementasi)*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Ambri, Amse., & Alfie, N. R. (2021). Pembuatan Animasi 2D Terbentuknya Gunung Berapi dan Dampak yang Ditimbulkan Bagi Lingkungan Menggunakan Teknik Motion Grafik. *Information System Journal (INFOS)*, 4(2), 1-7.
- Anggraeni, Retno D., & Rudy, K. 2013. Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*, 3(1), 11-18.
- Arif, Tarman A. (2022). *Teori Belajar dan Implikasinya di SD*. Sukabumi: CV. Haura Utama.
- Arifin, Za. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. (edisi ke-2) Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.1*. Banjarmasin: Lambung Mangkurat University Press.
- Aththibby, A. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi Flash Topik Bahasan Usaha Dan Energi. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 25-33. <https://doi.org/10.24127/jpf.v3i2.238>
- Aulia, Nabella Winanda., & Mia Aina. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Camtasia Studio 8 Pada Pembelajaran Biologi Materi Kultur Jaringan Untuk Siswa Sma Kelas XI MIA. *Biodik*, 2(1), 20-26.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas

- IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56.
<https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar (Teori dan Prosedur)*. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Dangnga, Muhammad Siri., & Andi, Abd. Muis. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran Inovatif*. Makassar: SIBUKU.
- Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. (Cetakan ke-4) Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Dwidjoseputro, D. (1975). *Pengantar Mikologi*. Bandung: Alumni.
- Enterprise, J. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Geni, K. H. Y. W., I Komang, S., & Luh Putu, P. M. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal EDUTECH: Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 1-16.
- Hakim, M. L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Jamur Dengan Aplikasi Prezi Untuk Melatihkan Keterampilan Pendekatan Saintifik Siswa Kelas X. *BioEdu (Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi)*, 8(2), 85–94.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-7) Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Herdianti, T., & Ningsih, K. (2019). Pengaruh Media Animasi Berbasis Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Jamur Kelas X. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(2), 1 –10.
- Hidayat, Nur., Wignyanto, Sri Sumarsih, & Asri Insiana Putri. (2016). *Mikologi Industri*. Malang: UB Press
- Indrajit, R. E. (2014). *Peranan Teknologi Informasi pada Perdosenan Tinggi : Paradigma, Konsep dan Strategi Implementasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Izzaturahma, Elza., Luh Putu, P. M., & Alexander, H. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216-224
- Juniawati, L. A., Rinie, P. P., & Guntur, T. (2016). Validitas Media Video pada Materi Siklus Hidup Jamur Kelas X SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 5(3), 277-281. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>.
- Kurniawan, Agung, & Teguh. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179–188.

- Lidi, M. W., & Daud, M. H. (2019). Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Mahasiswa Materi Genetika. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–9. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/view/1886/1555>
- Masgumelar, N. K., & Pinton, S. P. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Edisi ke-2) Jakarta: Prenada Media Group.
- Nengsi, Sri. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang. *Bioconcetta*, 1(2), 39-48. <http://ejournal.stkip-pgri sumbar.ac.id/index.php/Bioconcetta>
- Nurlina., Nurfadilah., & Aliem Bahri. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: LPP UNISMUH
- Ponza, P. J. R., I Nyoman, J., & I Komang, S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9-19.
- Retnawati, L., Pratama, F., Widiartin, T., Karyanto, N. W., & Adisusilo, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Guna Meningkatkan Penjualan di SMA Muhammadiyah 3 Surabaya. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian dan Penerapan IPTEK)*, 5(1), 35–44. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2021.v5i1.1700>
- Rohmah, Zaenab Auliya. 2021. *Teori-Teori Belajar*. Semarang: UIN Walisongo.
- Rusdiansyah, S., & Leonard. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135–144.
- Ruslan, Arief. (2016). *Animasi Perkembangan dan Konsepnya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadiman, Arief S., R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Cetakan ke-16) Depok: Rajawali Pers.
- Setiaji, R. S. (2020). Smartphone Media Berkarya Seni Visual Masa Kini. *Imaji*, 18(1), 72-78.
- Sidik, & Annisa, N. (2017). Animasi Interaktif Pengetahuan Dasar Bahasa Dan Matematika Berbasis Multimedia. *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 14(2), 83–90. <http://www.nusamandiri.ac.id/>
- Sudarisman, S. (2015). Memahami Hakikat Dan Karakteristik Pembelajaran Biologi Dalam Upaya Menjawab Tantangan Abad 21 Serta Optimalisasi Implementasi Kurikulum 2013. *Florea : Jurnal Biologi dan*

- Pembelajarannya*, 2(1), 29–35. <https://doi.org/10.25273/florea.v2i1.403>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, R&D dan penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugrah, Nurfatimah. 2019. Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121-138
- Suryani, N., Setiawan, A., & Aditin, P. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wardana., & Ahdar Djamaluddin (2020). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN, Teori, Desain, Model Pembelajaran, dan Prestasi Belajar*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center.
- Widari, N. M. P. A., & D.B.Kt.Ngr. Semara Putra. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Konstruktivisme pada Muatan IPA Materi Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *JPDK*, 4(2), 518-526.
- Wuryanti, U., & Badrun, K. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232-245.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232–245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>.