

DAFTAR RUJUKAN

- Abdilah, M. A., Ali Firdaus, & Alan Novi Tompunu. (2024). Implementasi Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 2 Palembang. *JTIMD: Jurnal Teknologi Informatika Multimedia Digital*, 1(1), 45–56.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis Pedagogical Content Knowledge terhadap Buku Pendidik IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anwar, dkk. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran "Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0."* Makassar: CV Tohar Media.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Program Pasca Sarjana Pendidikan Fisika, Fmipa Universitas Negeri Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 155–162.
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331.
- Arliza, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Budaya Nasional Dan Interaksi Global Pendidikan Geografi. *Jurnal Petik*, 1(5), 77–84.
- Arrosyida dan Suprpto. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Jaringan Komputer Menggunakan Macromedia Flash 8 Di SMK Negeri 1 Saptosari. 1–8.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*, ed. rev. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Athaya, S. N., & Astuti, I. A. (2023). Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Peserta Didik Kelas 6 Sekolah Dasar. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(4), 319–329.
- Azzahra, Irfanaeka, Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–38.
- Cahyadi, D., & Makawi, F. (2024). *DIKTAT Mata Kuliah: Motion Graphic*.

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Cecep, K., & Bambang, S. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chan, F., & Budiono, H. (2019). Pengembangan Buku Petunjuk Praktikum IPA Berbasis Learning Cycle Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 4(2), 166–175. <https://doi.org/10.22437/gentala.v4i2.7919>
- Devega, A. T., & Kom, S. (2022). *Pengembangan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis android*. CV Batam Publisher.
- Dimiyati, A., Fatra, M., Sobirudin, D., & Hafiz, M. (2023). Pengembangan Media Motion Graphic Pada Mata Kuliah Aplikasi Matematika Komputer. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 67–79.
- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102.
- Fauzan, F. A. (2020). Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Tengah Dampak Penyakit Virus Corona 19 Bagi Pendidik. *Jurnal Borneo Akcaya*, 6(1), 93–102.
- Gede, I., Darsana, A., Made Satyawati, I., Luh, N., Spyawanati, P., Ketut, I., Astra, B., Yogi, K., Lesmana, P., & Olahraga, P. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182–190.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129–145.
- Hapsari, et al. (2019). Motion Graphic Animation Videos to Improve the Learning Outcomes of Elementary School Students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255.
- Harefa, Edward, dkk. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hilman, I., Febrianti, A., & Aulia, N. (2024). Kesulitan Membaca Permulaan Pada Peserta didik Kelas, A., TASIKMALAYA Esensi Pendidikan Inspiratif. Juni, 6(2), 343.
- Hrp, Nurlina Ariani, dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.

- Indriyanti, N., & Azmi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Podcast pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Islam Al-Falah Jambi. *FKIP Universitas Batanghari Jambi*, 6(1), 105–116.
- Jaya, Farida. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8.
- Kadir, A., & Triwahyuni, T. C. (2013). Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristiawan, M., & Muhaimin, M. (2019). Teachers' Obstacles In Utilizing Information and Communication Technology. *International Journal of Educational Review*, 1(2), 56–61.
- Kurniawan, T. D., & Trisharsiwi, T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Peserta Didik Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1).
- Ma'unah, M., Hairida, H., & Ghasya, D. A. V. (2024). Deskripsi Permasalahan Pendidik dalam Menerapkan Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Kelas V SDN 06 Pontianak Timur. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 3723–3731.
- Magdalena, I. (2021). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Maulana, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kelereng Menggunakan Aplikasi Canva For Education untuk Kelas VI Sekolah Dasar.
- Maryono, Eko Kuntarto, Eka Sastrawati, & Hendra Budiono. (2023). Pelatihan Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Lingkungan Dan Kebutuhan Belajar Peserta Didik Di SD Swasta Muhammadiyah Kuala Tungkal. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 139–144.
- Maulida, B. A., & Mufidah, L. (2024). Pengaruh Penggunaan Teknologi TPACK dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Peserta Didik SD Kelas 4. *SEMNASFIP*.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16.
- Miftah, M., & Syamsurijal, S. (2024). Pengembangan Indikator Pembelajaran Aktif, Inovatif, Komunikatif, Efektif, dan Menyenangkan untuk Meningkatkan

- Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 95-106.
- Mohammad Zaini. (2021). *Manajemen Pembelajaran: Kajian Teoritis dan Praktis*.
- Muna, K., & Wardhana, S. (2021). 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*, 2(2), 175–183.
- Munawir, M., Soleha, I., Firdaus, A. W., & Hasanah, N. (2024). Pemanfaatan Audio Visual sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17060-17066.
- Murba, A., & Pamela, I. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software pada Materi Gejala Kemagnetan dan Gaya di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(1), 8-14.
- Ningrum, S. U., Leksono, I. P., & Rohman, U. (2022). Pengembangan Media Ajar E-Book Berbasis Sains Model Addie Di Taman Kanak-Kanak. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 958-968.
- Nurhikmah, A., Aisyah, Mardianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran melalui game Educandy untuk meningkatkan karakter belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 441.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243–255.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Paling, S., Sari, R., Bakar, R. M., Yhani, P. C. C., Mukadar, S., Lidiawati, L., & Indah, N. (2024). Belajar dan Pembelajaran. Penerbit Mifandi Mandiri Digital, 1(01).
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi pendidikan: efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di era digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19-28.
- Prasetyo, D. (2023). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Problem Based Learning pada Materi Gaya Menggunakan Aplikasi Flip PDF Professional di Sekolah Dasar.

- Putri, D. N., Islamiah, F., Andiri, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Putri, Y. D. (2017). Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 1(2), 85–92.
- Raharjo, M. I., Mudjahidin, M., & Asnawir, A. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Sistem Penerangan Mobil. Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M), 170–172.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahma, D., Ihwani, N. N., & Hidayat, N. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Digital Sebagai Media Interaktif Pada Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *ENGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 4(2), 12–21.
- Raibowo, S., Adi, S., & Hariadi, I. (2020). Efektivitas dan Uji Kelayakan Bahan Ajar Tennis Lapangan Berbasis Multimedia Interaktif. (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Riyadi, A. (2020). *Seri Sains: Gaya di sekitar kita*. Alprin.
- Rohmah, P. N., Hidayat, S., Pamungkas, A. S., & Wilujeng, H. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Stop Motion dengan Aplikasi Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 6, 233–240.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motion Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2), 115–122.
- Roosita, B., Lestari, D. P., & Setyawan, A. (2022). Keterkaitan Media Interaktif Dengan Semangat Belajar Peserta Didik. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(1), 117–122.
- Safitri, E., & Pamela, I. S. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Muatan Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 250–262.
- Saraswati, Eka, & Devi Novallyan. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pemahaman Konsep Trigonometri. *IJER (Indonesian Journal of Educational Research)*, 2(2), 72.
- Sari, Febi Anita. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Sistem Pembelajaran. *ENTINAS: Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.

- Sari, N. W. (2021). Pengembangan Animasi Motion Graphic Materi Mengenal Garuda Pancasila untuk Kelas 3 SD Negeri 1 Kadipiro. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(9), 929–941.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Peserta didik Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Setyawan, W. C., Sulthoni, S., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa Lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Sholihah, R., Rusiana, R. T., Mardiantanti, R. N., Hadiati, E., & Syafe'i, I. (2024). HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Esensi Pendidikan Inspiratif*, 6(3).
- Siagian, G. (2021). *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02), 162–175.
- Siti Nurhasanah, & Zunidar. (2024). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(3), 3497–3504.
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. (2015). Dasar metodologi penelitian. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, S., Syamsiah, Z., Rahmawati, I., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., & Anzelina, D. (2023). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Yayasan Kita Menulis.
- Susantyo, M. I. A. N., Sahrina, A., Soekamto, H., & Bachri, S. (2023). Media Video Blogging pada Microlearning Materi Mitigasi Bencana. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Pendidik*, 6(1), 96–108.
- Syifa, N. K., & Djamilah, W. I. F. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual. *Darussalam*, 25(02).
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan, dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.

- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, Berlina, Fiqri Ardiansyah, Puspa Eosina, & Hersanto Fajri. (2019). Media Pembelajaran Interaktif IPA untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Krea-Tif*, 7(1), 11.
- Yafie, E., Samah, N. A., Kustiawan, U., Tirtaningsih, M. T., Astuti, W., & Haqqi, Y. A. (2020). Design and Development Seamless Learning Model to Improve Student Performance in Higher Education. 2020 6th International Conference on Education and Technology (ICET), 84–89.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.
- Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih. (2020). Developing of Instructional Media-Based Animation Video on Ecoenzyme and Metabolism Material in Senior High School. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 253–258.