

DAFTAR PUSTAKA

- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (n.d.). Media pembelajaran video animasi berbasis Kinemaster bagi guru SD.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, D., Fajriyah, L., Agustina, I., Astuti, D., Hardiansyah, A., Ayu, K., Rahmi, S. E., Alti, M., & Rizki, V. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran: Telaah perspektif pada era Society 5.0. Tohar Media. <https://toharmedia.co.id>
- Arsyad, F., & Elektro, D. T. (n.d.). Analisis media pembelajaran menggunakan *software electrical control techniques simulator* (EKTS).
- (n.d, 2022) Buku pembelajaran IPA sekolah dasar. Buku pembelajaran IPA sekolah dasar.
- Cahyadi. (2019). Pengembangan media pembelajaran.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (n.d.). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizizz* terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran bimbingan TIK. JP2, 4(1), 1–13. <https://www.powtoon.com>
- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual Powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik sekolah dasar. Jurnal Tunas Bangsa, 6(1).
- Fitroh, Q., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2025). Penerapan media pembelajaran Google Sites untuk mendukung pemahaman konsep siswa. JIIP, 8(1).
- Kurniasih, D. S. (2020). Implementasi model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) dalam pelajaran IPA di sekolah dasar. SHEs: Conference Series, 3(4), 285–293.
- Mashuri, D. K. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V.
- Maulida, Q., Rosyida, Z. L., & Jariyah, I. A. (2024). Tinjauan literatur terhadap media pembelajaran berbasis *e-book interaktif* dalam pembelajaran IPA.

Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 1(2).

- Ningsih, E. F., & Anggraini, K. C. S. (2022). Pengembangan media Powtoon pada mata pelajaran matematika kelas IV di MI Tarbiyatul Falahiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 2(4), 135–145. <https://doi.org/10.53621/jider.v2i4.151>
- Novianti, D., Fatwa, A., Syaifuddin, M., & Hidayat, R. (2024). Pelatihan pembuatan LMS online bagi guru PAI sebagai sarana belajar mandiri siswa SMA di Kota Pekalongan. *As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 396–409. <https://doi.org/10.35316/assidanah.v6i2.396-409>
- Mayer, R. E., Nugroho, V. P., & Darmawanti, R. (2025). Video pembelajaran trumpet “*fingering chart*” sebagai implementasi teori kognitif pembelajaran. <https://doi.org/10.17509/xxxx.xxx>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (n.d.). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *game online Wordwall*.
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Workspace* dengan optimalisasi akun belajar.id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 3(1), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>
- Sakila, R., Lubis, N. F., & Asriani, D. (n.d.). Pentingnya peranan IPA dalam kehidupan sehari-hari.
- Sari, W. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran fikih di MTs Darul Aitam Jerowaru. *JSSMR*, 1(2), 95–103.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279.