

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifa, N., dkk. (2021). Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 77–85.
- Anggraini, R. (2022). *Media pembelajaran inovatif berbasis teknologi*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Aprianty, D., & Wiyono, T. (2021). Pemanfaatan media video dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(2), 1–6.
- Arsyad, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiyono Saputro. (2021). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Cecep Kustandi, dkk. (2020). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Cucu Sutianah dalam Ayu Wulandari. (2021). *Pendidikan sebagai kebutuhan dasar manusia*. Bandung: Alfabeta.
- Dewayanti, E. (2021). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 193–200.
- Efendi, A. (2020). Pemanfaatan animasi dalam pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 8(2), 98–105.
- Fariska, L., dkk. (2022). Pemanfaatan aplikasi CapCut sebagai media pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 55–62.
- Garsinia, S., dkk. (2020). Efektivitas video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 45–50.
- Hakim, R. (2023). Media video animasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(3), 309–315.
- Kemendikbud. (2022). *Kurikulum Merdeka: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Lenggogeni, E., & Roqoyyah, S. (2021). Pemanfaatan *Scratch* dalam pembuatan animasi pembelajaran. *Jurnal Komputer Edukasi*, 5(3), 251–260.
- Meihan, Y. (2021). Penggunaan video animasi untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Visual*, 3(2), 461–468.

- Nurfadhillah, A. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif di Era Digital*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Pelangi. (2020). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran kreatif. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 2(1), 10–17.
- Rejeki, S., dkk. (2020). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 338–346.
- Sadun Akbar. (2023). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Samatowa, U. (2020). *Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Simarmata, J., & Mujiarto, M. (2021). *Animasi dalam pembelajaran digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Utami dalam Efendi, A. (2020). Peran animasi dalam meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 8(2), 98–105.
- Wisada, I. B. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 141–150.
- Winarsih, D. (2020). *Pendidikan Sejarah untuk Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press.
- Yuanata, Y. (2021). Media pembelajaran interaktif berbasis animasi di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 6(2), 92–100.
- Yudi, R., & Sugianti, L. (2020). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. Yogyakarta: Deepublish.
- Yuliani, D. (2022). Kelebihan dan kekurangan media video animasi dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 17–23.