

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Cahaya Menggunakan Cooperative Learning Tipe Stad Di Kelas VIII A SMP Negeri 2 Seberia Tahun Pelajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(1), 105-114.
- Akmalita, Tursina. (2022). *Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darusalam-Banda Aceh.
- Andika. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X-4 SMA Negeri 4 Bojonegoro Tahun Ajaran 2022/2023*. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI Bojonegoro.
- Arifin, Zainal. (2019). *Evaluasi Program Teori Dan Praktek Dalam Konteks Pendidikan Dan Nonpendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Auliah, N. L., Asurel, A., & Ramadhani, I. A (2023). *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Di Sekolah Dasar*. Jurnal papeda: jurnal publikasi Pendidikan Dasar, 5(1), 89-94.
- Dewi, C. A. (2021). *Pemanfaatan Tiktok Sebagai Media Alternatif Tribun Kaltim Dalam Menyampaikan Konten Berita Terkini* (Doctoral Dissertation, Universitas Yogyakarta).
- Creswell, John W. (2015). *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pusat belajar.
- Fajarwati, I. M., & Irianto, S. (2021). *Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP*. El- Muhbib Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Dasar, 5(1), 1-11.
- Firdaus, H., Atikah, C., & Ruhiat, Y. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis Animaker Terintegrasi Youtube*. Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha, 9(2), 100-108.
- Hutapea, R. H. (2019). *Intrumen Evaluasi Non-Tes Dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Efektif Dan Psikomotorik*. 2(2), 151-165.
- Huda, N., Marzal, J., Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). *Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan Animaker Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru SMP*. Dalam Proseding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (vol. 2, hal. SNPPM20211P-218).

- Ichsan M. (2016). *Pisikologi Pendidikan Dan Ilmu Mengajar*. Jurnal Edukasi: Jurnal Bimbingan Konseling . 2(1),60.
- Indriyani, Fernando, A., & Mahaputra, I. K. A. D. (2024). *Animaker Sebagai Media Pembelajaran Dengan Topik Cyber Law Berbasis Video Animasi*. Jurnal Informasi Dan Komputer, 12(01), 31-37.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Karlina, Yuyun. 2022. *Ilmu Pendidikan Dan Unsu-Unsur Pendidikan*. Al-Urwatul Wutsqa.
- Kosilah, K., & Septian, S. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Inovasi Penelitian, 1.6, 1139-1148.
- Lembang, E. E., (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 1 Subtema 2 Di Kelas Sd Kristen Makale 1 Kabupaten Tana Toraja*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). *Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B SDN Kunciran 5 Tangerang*. Nusantara, 3(1), 48-62.
- Mundasar, Teuku. (2017). *Aspek Hasil Belajar Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik*. Manggala.
- Ngalimun. (2021). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. JL.Sarandakan Km.8,5 Tagallayang 10 RT 01 Caturharjo Pandak Bantul Yogyakarta 55761.
- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019). *Pendidikan di Era Digital*. In *Proseding Senimar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 2019*.
- Nurhasanah, E., Maspuroh, U., & Rizal, A. (2021). *Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru MTs Ikhwanul Muslimin Dan MTs Nahdlatul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang*. Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia, 6(1), 449-460.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Misqat, 3 (1), 171-187.
- Palupi, Diana dkk. (2022). *Pengembangan Media Animaker Sebagai Bahan Ajar Tematik Siswa Kelas III SDN Pilangbango*. Volume. 1, No. 10, September 2020.

- Pedoman Penyusunan Skripsi. (2024). Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja. Makale.
- Pulungan, H., & Hasanah, H. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Bentuk Benda Di Kelas IV SD*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA, 6(2), 22-27.
- Quro, U. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV*. Jurnal Cakrawala Pendas, 8(4), 1141-1149.
- Rahmah Azizah Maulidiyah, dkk. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII di SMA Negeri 3 Pangkep*. Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS). Volume. 1. No. 2, Februari 2023, pp, 88.95.
- Rohani. (2019). *Media pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku Ajar STATISTIKA*. FEBS Letters, 185(1), 4–8.
- Rozikin, M., & Ridwan, M. (2023). *Pengaruh Media Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Melempar Dalam Permainan Bola Besar*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volum 11 Nomor 2.
- Rukminingsih dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Pogung Baru Blok F28 Sleman-Yogyakarta.
- Salsabila, Anastasia, Annisa dkk. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Volume. 05. No. 02, Januari-Februari 2023, pp. 3928-3936.
- Samatowa. (2016). *Bagaimana Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan*.
- Sawawa, Danur. (2018). *Pengaruh Faktor Internal dan Eksternal Siswa Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik dan Elemen Mesin*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanaky, Mardiani, Musrifah dkk. (2021) *Analisis Fakto-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah*. Jurnal Simetrik. Volume 11, No. 1, Juni 2021.

- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Volume. 2, No. 1, 2019, hal. 470-477.
- Saputra Pramuditya A. (2021). Bab III Metode Penelitian. Repository.stiemce.ac.id.
- Sanaky, Mardiani, Musrifah dkk. (2021) *Analisis Fakto-Faktor Penyebab Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah*. Jurnal Simetrik. Volume 11, No. 1, Juni 2021.
- Setyorini, I. D., & Wulandari, S. S. (2021). *Pengaruh Media Pemebelajaran, Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Selama Vandemi Covid-19*. JURNAL PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 8(1), 19-29.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA Dengan Aplikasi Animaker Pada Materi Vektor*. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 1374-1386.
- Suryani. (2018). Universitas Negeri di Kota Tasikmalaya, Jawa Barat
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Dan R&D*.
- Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pemebelajaran*. Malang: Ahlimedia Press.
- Sitinjak, L., & Kadu, A. U. (2016). *Faktor Internal Dan Eksternal Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Mahasiswa Semester IV Akper Husada Karya Jaya Tahun Akademi 2015/2016*. Jurnal Akademi Keperawatan Husada Karya Jaya, 2(2).
- Sugiyono. 2021. BAB III - *Metode Penelitian*. Repository STEL.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wahyuni, R.A. (2020). *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict, Discuss, Explain, Observe, Discuss, Explain (PDEODE)*. Seminar Nasional Pendidikan. FKIP UNMA.
- Waruwu, A. T. M., & Pakiding, H. (2023). *Penggunaan Aplikasi Animasi Interaktif (Animaker) Dalam Proses Pembelajaran*. Vox Dei: Jurnal Teologi dan Pastoral, 4(2), 197-209.
- Yudihartanti, Yulia. (2018). *Analisis Korelasi Mata Kuliah Penelitian Dengan Tugas Akhir Menggunakan Model Product Moment*. Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer, 13(2).

PP. Nomor 4 Tahun 2022. Standar Nasional Pendidikan.
<https://idikti16.kemdikbud.go.id>