

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96.
- Anderson, R. H. (1987). Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran. In *Rajawali Pers*. Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2009). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. In *Jakarta: Rineka Cipta*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran. rev. ed.* Raja Grafindo Persada.
- Aththibby, A. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi komputer Untuk Sekolah Menengah Atas Berbasis Macromedia Flash 8. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(2), 37–42. <https://doi.org/10.24127/jpf.v2i2.122>
- Bakri, F., Rodhiyah, A., Nurindrasari, M., Pratiwi, S., & Mulyati, D. (2020). The Design of Physics Learning Video as Joyful-Based Learning Media Enrichment by Powtoon. *Journal of Physics: Conference Series*, 1491(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1491/1/012061>
- Brame, C. J. (2016). *Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content.* (15 (4)). CBE-Life Sciences Education.
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Chandra, A., Nasir, M., & Z, F. (2021). Powtoon Based Physics Learning Video Development on Straight Movement Materials for Class X SMA. *Jurnal Geliga Sains: Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 35. <https://doi.org/10.31258/jgs.9.1.35-42>
- Charbel Semaan, & Nour Ismail. (2018). The effect of using powtoon on learning english as a foreign language. *International Journal of Current Research*, 10(5). <https://www.journalcra.com/article/effect-using-powtoon-learning-english-foreign-language>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar*, 1689–1699.
- Direktur Tenaga Kependidikan Ditjen PMPTK. (2008). *Penulisan Modul* (pp. 1–27). Departemen Pendidikan Nasional.
- Ernalida, Lidyawati, Y., Ansori, Gafur, A., Hikmah, N., & Utami, R. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, 5,

132–138.

- Erniwati, Eso, R., & Rahmia, S. (2014). Penggunaan Media Praktikum Berbasis Video Dalam Pembelajaran Ipa-Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Suhu Dan Perubahannya. *Jurnal Sains Dan Pendidikan Fisika*, 10(3), 269–273.
- 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), 104–114.
- Günaydin, S., & Karamete, A. (2016). Material development to raise awareness of using smart boards: An example design and development research. *European Journal of Contemporary Education*, 15(1), 114–122. <https://doi.org/10.13187/ejced.2016.15.114>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan Dan Pengembangan Video Dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225. <https://doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Heppi, M. (2020). Hubungan Antara Penggunaan Video Pembelajaran dengan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(3), 2043–2049.
- J, E. W., & Haryati, S. (2016). *The Development of Learning Media Based Powtoon on the Subject of Colloid At SMA/MA*. 1–10.
- Kurniawan, D., Dewi, S. V., Pendidikan, J., Fakultas, M., Dan, K., Pendidikan, I., & Siliwangi, U. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast- O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*, 3(1).
- Lasiki, D. (2013). *Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Menyikapi Pengaruh Globalisasi Melalui Media Audio Visual Di Kelas IV SDN 1 Voaa Kecamatan Bintauna Kabupaten Bolaang Mongondow Utara*. UNG Repository.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2000). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training*. Jossey-Bass/Pfeiffer.
- Maesyarah, I. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis PowToon Pada Materi Dinamika untuk SMA Kelas X*. UIN Raden Intan Lampung.
- Mubarok, I., & Nana. (2020). *PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN POE2WE BERBANTUAN MEDIA VIDEO POWTOON PADA MATERI DINAMIKA ROTASI*. https://doi.org/10.2473/shigentosoza1953.81.922_235
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta.

- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal EDUTECH*, 05(1), 88–99.
- Nanni, A. (2015). Teaching English Through the Use of Cloud-Based Animation Software. *Thailand TESOL International Conference Proceedings 2015*, 0–11.
- One. (2017). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 6(03).
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity Into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(6), 120–131. <https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Palupi, D. S., Suharyanto, & Karyono. (2009). Fisika untuk Kelas XI SMA dan MA. In *Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional* (Vol. 01, Issue 01). Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Pangestu, R. D., Mayub, A., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Desain Media Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Video pada Materi Gelombang Bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1), 48–55. <https://doi.org/10.33369/jkf.1.1.48-55>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Pratiwi, N., Raihanati, R., & Fahdiran, R. (2020). Pengembangan Media Poster Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Dilengkapi Video Pada Materi Fluida Dinamis. *IX*, 149–156. <https://doi.org/10.21009/03.snf2020.02.pf.22>
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. P3AI UPI.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri.
- Santosa, A., & Kustijono, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game (RPG) pada Materi Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 04(03), 2. <http://journal.unismuh.ac.id/index.php/jpf/article/view/212>
- Serevina, V., Astra, M. I., & Danoza, F. V. (2021). Development of E-Learning Video Using a Contextual Approach to Distance Learning Static Fluid Discussion. *Asian Journal of Science Education*, 3(1), 70–80.
- Serevina, V., Sunaryo, Raihanati, Astra, I. M., & Sari, I. J. (2018). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student ' s Science Process Skill. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(3), 26–36. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1184205.pdf>

Serway, R. A., & Vuille, C. (2016). *College Physics* (11th ed.). Cengage Learning.

Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Saintifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Edukatif*, 2(1), 28–37. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>

Singarimbun, M., & Effendi, S. (1989). *Metode Penelitian Survei*. LP3ES.

Sugiharti, P. (2005). Penerapan Teori Multiple Intelligence dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 5, 29–42.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Wilujeng, I. (2016). Research and Development. *Kuliah Umum*, 1–28.

Yudianto, A. (2017). Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234–237.

