

## DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinata, I., & Sutanto, E. (2014). Pengaruh Kepuasan Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan CV. Intaf Lumajang. 2(1).
- Akbar, G., Shamdika, P., Sumarsih, U., & Achmad, S. H. (2021). Penerapan Standar Operasional Prosedur Laundry. 7(5), 1683–1688.
- Akhmad Busyaeri, Tamsik Udin, A. Z. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar MAPEL IPA Di MIN Kroya Cirebon. 3(20), 116–137.
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah. (2010). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah. 58–68.
- Ardiansyah, A. (2020). Pengembangan Tutorial Merancang Multimedia. 1–11.
- Arifin, M., & Asfani, K. (2014). *Instrumen Penelitian*.
- Arnold, R. B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan Di SMK Ketintang Surabaya. 06, 145–150.
- Azhar Arsyad. (N.D.). *Media Pembelajaran* (20 Ed.). Rajawali Pers.
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Materi. 152–156.
- Benny, A. Pribadi. (2016) *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi. Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media
- Darwis, M. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. 03(2), 333–352.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran* (2 Ed.). Gava Media.
- Ernalida, Lidyawati, Y., Ansori, Gafur, A., Hikmah, N., & Utami, R. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Sebagai Upaya Dalam Menciptkan Pembelajaran Yang Menarik Dan Kreatif.
- Fatmawati Et Al. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. 12(1), 24–31.
- Febriantika, F., Fisabilillah, N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan Di Sekolah Menengah Atas. 3(4), 1271–1281.
- Fitri Muslimah. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif *Room*

*Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK N 1 Sewon.*

Hanifatul Mafazah. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Model *Infographic* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di Man Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017 Skripsi.

Hasnida. (2015). *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Luxima Metro Media.

Kadaruddin. (2015). *Media Dan Multimedia Pembelajaran*. Deepublish.

Kamal, M. (2020). Research And Development ( R & D ) Tadribat / *Drill Madrasah Aliyah Class X Teaching Materials Arabic Language*. *Junal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora*, 4(1), 10–18.

Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Moodle* Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. 9(1), 1–7.

Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul.

Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). Strategi Pembelajaran Nilai Karakter Mandiri Berbantuan Video Animasi Pembelajaran Untuk Paud. 6(1), 30–38.

Kusen. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Lp2 Stain Curup.

Ludfi Orbani. (2017). *Housekeeping Passport Manajemen Operasional Housekeeping Dasar* (Yogyakarta). Penerbit Andi.

M.Rusdi. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan: Konsep, Prosedur, Dan Sintesis Pengetahuan Baru*. Rajagrafindo Persada.

Marta Dwi Pangestu, A. A. W. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Ekonomi Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Singosari. 11(1), 71–79.

Muliansyah, M., & Maizi, Z. (2019). *Journal Of Informatics And Computer Science* Vol . 5 No . 1 April 2019 Universitas Ubudiyah Indonesia

Nugroho, P. W. A. (2020). Pengembangan Produk Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu.

Nurul Anggraeni. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS5* Untuk SMK Kelas XI

- Pranatawijaya, V. H., & Priskila, R. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis *Web* Menggunakan *Skala Likert* Dan *Guttman*.
- Pratama, A. (2018). Pembuatan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar. 7(2), 1–11.
- Rima, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.
- Riyadi, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Rajagrafindo Persada.
- Rizal, M. (2017). Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan “Global Warming” Untuk Anak Usia Dini. 7(1), 79–85.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model ADDIE Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. 87–102.
- Smaldino, S. (2011). *Instructional Technology And Media For Learning*. Prenamedia Group.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal Saintikom*, 10(3), 213–217.
- Syahrul Fajar, Cepi Riyana, N. H. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pata Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. 3(2), 101–114.
- Tejawati, A., Aulia, H., Firdaus, M. B., Suandi, F., Lathifah, L., & Anam, M. K. (2019). Pemanfaatan Video Dan Animasi Dengan Karakter Hela Pada Pandangan Umum Terhadap Anak Pengidap Autistik. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 62.
- Uci, M., Yulianti, & A, H. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Karakter Peduli Lingkungan Di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pgsd Unikama*, 4(September), 323–330.
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Yaumi, M. (2018). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Prenadamedia Group.