

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, Kennismi, Sunismi, and Alifiani. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Bermuatan 6C (Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, Communication, Character, Dan Citizenship) Pada Materi Pola Bilangan Kelas VII." *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pembelajaran (JP3)* 16, no. 1 (2021): 184–293.
- Afifah, Ghina. "Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animate CC Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Kota Pekalongan." *Skripsi* (2019): 41.
- Agus Zaenul Fitri dan Nik Haryanti. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, Dan Research and Development*. Malang: Madani Media, 2020.
- Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. "Pengembangan Adobe Animate CC Sebagai Media Pembelajaran Geografi Untuk Meningkatkan Media Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Lamongan." *Skripsi* (2018): 1–217.
- Amin, Filzah Izzati, and Sri Sumarni. "Pengembangan Media Interaktif Pada Materi Bangun." *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendiidikan Pendiidikan* 30, no. 2 (2021): 147–158. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/>.
- Amini, Husni Wulandari dan Risda. "Pengembangan Adobe Animate CC Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Saintifik Di Kelas II Sekolah Dasar." *Journal of Basic Education Studies* 5, no. 2 (2022): 91–102.
- Apriliya, Kriska, Dwi Wulandari, Nurita Primasatya, and Wahid Ibnu Zaman. "Pengembangan Multimedia Berbasis Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Materi Volume Bangun Ruang Siswa Kelas V" 5 (2021): 9963–9972.
- Arianto, Febri, Daffa Rifki Mahardika, and Hisbani Aulia Davi. "Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Sasindo Unpam." *Proceedings* 1, no. 2 (2019): 141–146. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7226/4454>.
- Audhiha, Miftah, Asyti Febliza, Zul Afdal, Zubaidah Amir MZ, and Risnawati Risnawati. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 1086–1097.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Batubara, Hamdan Husein. *Media Pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV. Graha Edu, 2021.

- Cahyaningsih, Nur Rokmah. *Problem Based Learning Bermedia Digital Pada Pembelajaran IPS*. Purbalingga: CV. Trik Jitu Purbalingga, 2020.
- Darmawan, Cecep Kustandi dan Daddy. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Bagi Peserta Didik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Desrinelti, Desrinelti, Neviyarni Neviyarni, and Irda Murni. "Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Dari Aspek Bahasa." *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)* 6, no. 1 (2021): 105–109.
- Dwi Rahayu, Dita, Siti Halimatus Sakdiyah, and Denna Delawanti Chrisyarani. "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Animate CC Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV." *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 1, no. 3 (2021): 1–10. <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among/article/view/354>.
- Enterprise, Jubilee. *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- FebbyOctavianelis, Ariyatun dan Dissa. "Pengaruh Model Problem Based Learning Terintegrasi Stem Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *JEC: Journal of Educational Chemistry* 2, no. 1 (2020): 33–39.
- Hairuddin dan Kholil. *Fungsi Media Dalam Pembelajaran Berbasis Saintifik*. Gresik: CV Jendela Sastra Indonesia Press, 2020.
- Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.
- Hasanah, Enung. "PERKEMBANGAN MORAL SISWA SEKOLAH DASAR BERDASARKAN TEORI KOHLBERG." *JIPSINDO* 6, no. 2 (2019): 131–145. https://www.researchgate.net/publication/339630157_PERKEMBANGAN_MORAL_SISWA_SEKOLAH_DASAR_BERDASARKAN_TEORI_KOHLBERG_Oleh_Enung_Hasanah.
- Heminarto Sofyan, Dkk. *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Jasrudin, Jasrudin, Zulfikar Putera, and Farid Wajdi. "MEMBANGUN KARAKTER PESERTA DIDIK MELALUI PENGUATAN KOMPETENSI PKn DAN PENERAPAN ALTERNATIF PENDEKATAN PEMBELAJARAN." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020): 42.
- Latifa, Umi. "Aspek Perkembangan Pada Anak Sekolah Dasar: Masalah Dan Perkembangannya." *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies* 1, no. 2 (2017): 185–196.

- Lismaya, Lilis. *Berpikir Kritis & PBL (Problem Based Learning)*. Surabaya: Media Sahabat Cendekia, 2019.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKn) Di SD/MI Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Marlina, Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Pidie: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Marsari, H, Neviyarni, and Irdamurni. "Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1816–1822. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1182>.
- Mifroh, Nazilatul. "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di SD/MI" 1 No.3 (2020): 253–263.
- Muslich, Masnur. *Text Book Writing : Dasar - Dasar Pemahaman, Penulisan Dan Pemakaian Buku Teks*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media, 2010.
- Mustofa Abi Hamid, Dkk. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Nabilah, Fatwa Fidia, Budi Hendrawan, and Mohammad Fahmi Nugraha. "Pengembangan Media Animasi PTG Berbantuan Adobe Animate CC Materi Satuan Panjang Kelas IV SDN 2 Cintaraja." *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 13, no. 2 (2020): 93–100.
- Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Nurhidayati, Dkk. "Karakteristik Perkembangan Bahasa Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL IKA : IKATAN ALUMNI PGSD UNARS* 9, no. 1996 (2021): 118–127.
- Nursyamsiana, Felia, Otib Satibi Hidayat, and Edwita. "Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning Untuk Pembelajaran PPKn Di." *Kelas IV Sekolah Dasar EJT (Educational Technology Journal)* | 3, no. 1 (2023): 1–7. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj>.
- Pane, Erlinawati, and Atiq Amanah Retna Palupi. *Seni Dan Teknik Mengajar Daring*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2021.
- Prabowo, Endi Susilo. *Penerapan Problem Based Learning Untuk Pembelajaran Matematika Berorientasi HOTS*. Kendal: Rumah Kita Redaksi, 2019.
- Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta:

Kencana, 2017.

Puspitoningrum, Encil. "Pengembangan Bahan Ajar Mendengarkan Cerita Anak Untuk Sekolah Dasar Kelas Tinggi." *JPDN Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 1 (2015): 13–24.

Putriani, Jesika Dwi, and Hudaidah Hudaidah. "Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 3 (2021): 830–838. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/407>.

Rachmawati, Rina. *Youtube Dan Media Pembelajaran*. Gresik: CV Jendela Sastra Indonesia Press, 2020.

Rahayu, Ani Sri. *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.

Rahmadani, Rahmadani, and Taufina Taufina. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020): 938–946.

Rejeki, M. Fachri Adnan, dan Pariang Sonang Siregar. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4, no. 2 (2020): 337–343.

Retnawati, Bukhori dan Heri. *Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Pendekatan Problem Based Learning: Berorientasi Pada Prestasi Belajar, Kemampuan Penalaran Matematis, & Rasa Ingin Tahu Siswa*. Yogyakarta: Parama Publishing, 2017.

Rodhi. *Kiat Problem Based Learning*. Surabaya: CV. Kanaka Media, 2020.

Rohani, Isran Rasyid Karo-Karo S dan. "MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN." *AXIOM* VII, no. 1 (2018): 91–96. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625.

Romadhon, Syahrul, Muhammad Prayito, and Lilik Ariyanto. "Pengembangan Game Edukasi Gema Dengan Pendekatan Kontekstual Berbantu Adobe Animate Pada Materi Bentuk Aljabar," no. 7 (2022): 115–121.

Rosnaningsih, Septy Nurfadhilah dan Asih. *Media Pembelajaran Tingkat SD*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.

Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.

Saputro, Ardy. *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android*

Menggunakan Adobe Animate CC. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018.

Sari, Syafni Gustina, Ahmad Fauzan, Armiami Armiami, and Yerizon Yerizon. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Problem Based Learning Di Kelas V SDN 22 Duku Kecamatan Koto XI Tarusan." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2021): 2123–2132.

Sauduran, Anita Debora Simangunsong dan Golda Novatrasio. *Model Problem Based Learning Berbantuan Media EXe Learning Dalam Pembelajaran Kimia*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2022.

Septianti, Nevi, and Rara Afiani. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN Cikokol 2." *As-Sabiqun* 2, no. 1 (2020): 7–17.

Setiawan, Gilang Candra, Tjiptaning Suprihati, and Sri Astutik. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Disertai Media Komputer Makro Media Flash." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 1 (2012): 291–293.

Sriwandi, Bestari Rizkiasa. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Tema 3 'Peduli Terhadap Makhluk Hidup' Dalam Muatan Pelajaran IPS Di Kelas IV Sekolah Dasar." Universitas Negeri Jakarta, 2022.

Sugiyono. *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis Dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta, 2014.

———. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sunaengsih, Cucun. "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A" 3, no. 2 (2016): 177–184. <http://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar>.

Sutadi. *Peningkatan Motivasi & Hasil Belajar Norma Dalam PKn Melalui Problem Based Learning*. Rembang: Nikrus Media, 2016.

Tirtoni, Feri. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar: Inovasi Melalui Strategi Habitiasi Dan Program Kegiatan Sekolah Berkarakter*, 2016.

Tusyana, Eka, Rayi Trengginas, and . Suyadi. "Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar." *Inventa* 3, no. 1 (2019): 18–26.

Ulfiya, Firda. "Pengembangan Media Interaktif Flipbook Berbasis Adobe Animate CC Muatan Pelajaran IPA." *Joyful Learning Journal* 10, no. 2 (2021): 101–107.

- Viola, Firdha Okta, and Atri Walidi. "Pengembangan Media Interaktif Articulate Storyline 3 Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SDN Gugus Gunung Tungga Dharmasraya" 5, no. 2 (2022).
- Wahid, Abdul. "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar." *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1–11.
- Wahyuddin. *Statistika Dasar*. Makassar: Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Negeri Makassar, 2017.
- Wandah Wibawanto. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: Penerbit LPPM UNNES, 2020.
- . *Membuat Berbagai Game Android Dengan Adobe Animate*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2018.
- Wijatno, Edy. *Problem Based Learning Alternatif Pembelajaran Berbasis HOTS*. Bandung: Multi Kreasindo, 2019.
- Yahdi, Yahdi, Siti Hajaroh, and Ida Marhamah. "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis." *Spin Jurnal Kimia & Pendidikan Kimia* 2, no. 1 (2020): 68–82.
- Yanzi, Hermi. *Dasar-Dasar Perancangan Dan Evaluasi Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta: Media Akademi, 2017.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2018.