

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, U. N. (2021). Media pembelajaran maharah istima ' berbasis video animasi untuk siswa madrasah ibtidaiah. *Seminar Nasional Bahasa Arab Mahasiswa V (SEMNASBAWA)*, 181–188.
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas* 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2559>
- Ardanie, C. W., Muksin, & Wadjdi, F. (2024). Pengembangan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran kompetensi kejuruan kelas X teknik instalasi tenaga listrik di SMK Negeri 2 Depok. *Journal of Electrical Vocational Education and Technology*, 7(2), 67–74. <https://doi.org/10.21009/JEVET.0072.01>
- Arianto, E. (2022). *Dasar-dasar ketenagalistrikan*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Ariarta, A., & Fatawi, I. (2025). Pengembangan video sederhana edukasi rambu lalu lintas dengan bantuan *artificial intelligence* untuk pemula. *Journal of Instructional and Development Researches*, 5(4), 426–436. <https://doi.org/10.53621/jider.v5i4.587>
- Arsyad, M., Suprayogi, M. N., Siregar, D. N. R., Maysara, & Syuhuf, D. (2024). *Teori belajar dan pembelajaran* (N. N. Hidayati (ed.)). Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah. <https://yph-annihayah.com>
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis kearifan lokal pada tema 3 subtema 2 pembelajaran 4 di kelas v sd negeri 1 dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03), 330–341. <https://www.ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/6>
- Batubara, H. H. (2020). *Model pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Berliana, T., Aka, K. A., & Wahyudi. (2023). Media pembelajaran video animasi pada materi bersatu dalam keberagaman. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*, 6, 581–586. <https://doi.org/10.29407/rnb28821>
- Dewi, A. M., Widyanto, A., & Ahadi, R. (2022). Respon siswa terhadap media pembelajaran lembar kerja peserta didik elektronik pada materi sistem pernapasan di SMA 7 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik X* 10(2), 89–95. <https://doi.org/10.22373/pbio.v10i2.14512>
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian literatur: efektivitas media video animasi pada pembelajaran bersifat teori. *Prosiding Seminar Pendidikan Kejuruan dan Teknik Sipil*, 1(3).
- Febrianto, G. L., Sulton, & Praherdiono, H. (2020). Pengembangan media video pembelajaran untuk pelatihan instalasi tenaga listrik. *Jurnal Kajian Teknologi*

Pendidikan 3(2), 149–157. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p149>

- Fitri, S. A., & Putri, S. F. (2024). Pengembangan video animasi berbasis kecerdasan buatan sebagai media pembelajaran interaktif siswa smk akuntansi dan keuangan. *Prosiding National Seminar on Accounting, Fincance, and Economics*, 4(4), 125–134.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). *Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa*. *Jurnal Basicedu* 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan video pembelajaran multimedia menggunakan canva pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 4 SDN Sukamaju. *Ideguru: jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Hidayat, M. A., Agustin, D. T., Hana, N., Ramadhani, R., & Pratiwi, D. A. (2025). Keunggulan implementasi kurikulum merdeka berbasis pendekatan deep learning di sdn 1 sungai besar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 251–264.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Hamonangan, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ADDIE pada pembelajaran tema 5 cuaca untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., Mars, & Yunus, M. (2024). *Metodologi research and development (teori dan penerapan metodologi rnd)*. Sepriano & Efitra (eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Julhadi, Susilawati, D., Rosa, S., Adriani, P., Mona, L., Fazilla, S., Aminy, M. H., Nurainiah, Syaffruddin, Setyowidodo, A., Ririen, D., Diwati, F., Julyanti, E., & Ratnaningtyas, E. M. (2022). *Metodologi penelitian pendidikan* (n. Saputra (ed.)). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Kartika, R. A., Apriz, B., & Darwin. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar: tinjauan pustaka sistematis. *JURNAL RISET DAN TINJAUAN PENDIDIKAN INDONESIA*, 8(1), 244–259. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v8i1.88016>
- Keller, J. M. (2010). *Motivational design for learning and performance: the arcs model approach*. Springer.
- Lestari, D., Asbari, M., & Yani, E. E. (2023). Kurikulum merdeka: Hakikat kurikulum dalam pendidikan. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 85–88. <https://doi.org/10.4444/jisma.v2i6.840>
- Maylida, N., Nisa, K., & Syazali, M. (2025). Pengembangan media video berbasis *artificial intelligence* pada materi ekosistem untuk kelas V di SDN 37

- mataram. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 14(2), 130–142. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v14i2.102476>
- Musridho, R. J., & Priyatno, A. M. (2023). *Artificial intelligence (AI) dan penerapan dalam dunia bisnis. Journal of Social and Community Service*, 2(1), 2986–3033. <https://doi.org/10.31004/jestmc.v2i1.87>
- Nitasari, B., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan media video interaktif berbasis *artificial intelligence* untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPRI)*, 5(2), 841–853. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1464>
- Nurjanah, S., & Astutik, L. S. (2025). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis ai materi aku mengenal tempat tinggalku kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 111–115. <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol4.Iss3.1671>
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran* (h. Bancong (ed.); 1st ed.). CV. Berkah Utami.
- Pakpahan, R. (2021). Analisa pengaruh implementasi *artificial* dalam kehidupan manusia. *Journal of Information System, Informatics, and Computing*, 5(2), 506–513. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v5i2.616>
- Pane, F. H. S., & Amin, M. (2021). Pengembangan media video tutorial berbasis animasi dalam pembelajaran gardu induk tenaga listrik kelas XI di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. *Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(1), 26–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jevte.v1i1.25044>
- Partnership For 21st Century Learning (P21). (2007). *Partnership for 21st century skills-core content integration*.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas iv di sekolah dasar. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>
- Pradana, S. (2025). Efektivitas penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *JURNAL TRANSFORMASI PENDIDIKAN DASAR*, 01(01), 33–39. <http://synergizejournal.org/index.php/JTPD/index%0aefektivitas>
- Putra, R. N. A. (2025). *Pengaruh penggunaan aplikasi leonardo. Ai dan aplikasi virbo dalam metode storytelling terhadap hasil belajar mata pelajaran SKI siswa kelas VIII di MTSN 5 Bojonegoro*. Sarjana (S1) thesis, Universitas Ulama Sunan Giri.
- Rifky, S. (2024). Dampak penggunaan *artificial intelligence* bagi pendidikan tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*. 2(1), 37–42. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia *learning*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51–59.

<https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/2237>

- Sakila, N., Wahyuni, S., & Adiansyah, R. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar biologi siswa kelas X SMAN 6 Bone. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.33627/oz.v13i1.1783>
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar (edisi revisi)*. Rajawali Pers.
- Sari, R., Basyar, A. K. Al, Rahman, A., & Wardoyo, S. (2024). Peran pendidikan vokasi dalam meningkatkan keterampilan kerja di era industri 4.0. *Edukatif: jurnal ilmu pendidikan*, 6(6), 6853–6862. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i6.7849>
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2024). *Buku media pembelajaran*. In sriwardona & r. Yuni (eds.), <https://www.researchgate.net/publication/377116610> (1st ed., Issue January). CV. Afasa Pustaka.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional technology and media for learning*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (25th ed.). Alfabeta CV.
- Suharmawan, W. (2024). Pemanfaatan ChatGPT dalam dunia pendidikan. *Journal Education Research and Development*, 7, 158–166. <https://doi.org/10.31537/ej.v7i2.1248>
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan hasil belajar ipa siswa kelas v sd dengan media video animasi pembelajaran. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 523–533. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39964>
- Suryani, N., Setiawanm A., & Putra, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tankira, N., Setyawan, K. G., Afifah, S. N., & Riyadi, R. (2025). Pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perlawanan nasionalis terhadap kolonialisme di indonesia. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(2), 209–222.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Virza, R., Lestari, A., & Hindun. (2023). Penerapan 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*) pada kurikulum merdeka di tingkat SMA. *RDUPLIKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*,

0435, 15–26. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Reduplikasi/>

- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD melalui media video pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195–205. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam perspektif merdeka belajar di era 4.0. *Journal of Education and Teaching*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.51454/jet.v2i1.63>
- Wiyanti, E. T., Rochim, & Chisbulloh. (2025). *Joyful learning* dalam meningkatkan minat belajar pada siswa madrasah ibtidaiyah. *JURNAL ILMIAH PENELITIAN MAHASISWA*, 3(5), 702–714. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i5.1520>
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zulaika, S., & Palupi, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran video berbasis artificial intelligence untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi IPA Kelas V Sekolah Dasar. *DIKDASTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10(1), 53–60.. Retrieved from <https://journal.ipw.ac.id/index.php/dikdastika/article/view/75>

