

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, D. H., Sobarningsih, N., & Rahayu, N. (2020). *Pemahaman matematis melalui metaphorical thinking berbantuan aplikasi powtoon*. 6(1), 91–99.
- Aliwardhana, H. (2021). Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Power Point dan Filmora Melalui in House Training. *AL-FIKRAH: Jurnal Studi Ilmu Pendidikan Dan Keislaman*, 4(1), 22–43. <https://doi.org/10.36835/al-fikrah.v4i1.109>
- Anggita, Z. (2021). Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 44–52. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4538>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5–8. <https://doi.org/10.55904/nautical.v1i1.95>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model Addie Untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riska Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Audie, N. (2019a). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590.
- Audie, N. (2019b). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Azmir, S., & Sari Yolanda, N. (2021). Pendekatan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Dalam Pembelajaran Operasi Bentuk Aljabar. *Ekasakti Education Journal*, 1(1), 16–23. doi: <https://doi.org/10.31933/eej.v1i1.165>
- Basriyah, K., & Sulisworo, D. (2018). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Untuk Model Pembelajaran Flipped Classroom Pada Materi Termodinamika. *Seminar Nasional Edusainstek*, 152–156.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset*

- Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 64–73.  
<https://doi.org/10.21009/jrpms.051.08>
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Dewi., desi pristiwanti. bai badariah. sholeh hidayat. ratna sari. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.
- Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Materi Membaca Dongeng di Kelas III SDN Cijeruk Kabupaten Serang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2(1), 447–461. <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.3746>
- Fatmadiwi, A., Hairida, H., Sartika, R. P., Melati, H. A., & Rasmawan, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran pada Konsep Asesmen Autentik untuk Mahasiswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 266–277.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1322>
- 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.
- Garsinia, D., Kusumawati, R., & Wahyuni, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Software Powtoon pada Materi SPLDV. 3(2), 44–51.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpipm.v3n2.p44-51>
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Karo-karo s, isran rasyid, & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom Jurnal Pendidikan & Sains*, VII NO. 1, 91–96.  
<https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Khasanah, U., Wardani Rahayu, & Siti Rohmah Rohimah. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Android dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(2), 85–93. <https://doi.org/10.21009/jrpms.052.10>
- Masalubu, S. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual (CTL) Pada Pembelajaran PAI Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas V SDN 01 Duhiadaa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(2), 121.  
<https://doi.org/10.37905/aksara.4.2.121-128.2018>
- Munadi, Yudhi. (2013). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru . Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

- Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Primayana, K. H., Lasmawan, W. I., & Adnyana, P. B. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Lingkungan Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Outdoor Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 9(2), 72–79. [http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_ipa/index](http://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/index)
- Rachmawati, N., & Sumargiyani, S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Konstektual Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel Kelas Vii Smp. *LINEAR: Journal of Mathematics Education*, 2, 1. <https://doi.org/10.32332/linear.v2i1.3106>
- Salsabila, U. H., Sofia, M. N., Seviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sari, S. D. P. (2015). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication Technology) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran, November*, 115–123. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9055>
- Suardika, I. K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Kebugaran Jasmani Berlandaskan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 2(3), 93–101.
- Suriansyah, D. A., Pd, M., & Ph, D. (2011). *Landasan Pendidikan* (J. D. & Z. Jamalie (ed.); 1st ed.). comdes.
- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Widoyoko, E. P. S. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pembelajaran.
- Wilujeng, D. W., Prastiwi, L., & Huda, N. (2017). Penggunaan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Materi Aljabar Pada Siswa Kelas VIIB Di MTs Negeri 1 Kota Surabaya. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 71–80. <https://doi.org/10.25139/sm.v5i2.751>
- Yupinus, L., Ichsan, I., & Ardiawan, Y. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik pada Pokok Bahasan Tabung untuk SMP Negeri 2 Nanga Taman Kelas IX. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1), 61.

<https://doi.org/10.21580/square.2020.2.1.5380>