**DAFTAR PUSTAKA**

Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(4), 886-894. Available at: https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5345.

Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Suwanto, S. (2021). Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Matheducation Nusantara*, *4*(1), 10-18. Available at: https://doi.org/10.54314/jmn.v4i1.118.

## Annisa, N. and Simbolon, N. (2018) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali’, *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), pp. 217–229. Available at: https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199.

## Anugraheni, I. (2018) ‘Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Meta Analisis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar’, *A Journal of Language,Literature, Culture, and Education*, 14(1), pp. 9–18.

## Ardhani, A.D., Ilhamdi, M.L. and Istiningsih, S. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA’, *Jurnal Pijar Mipa*, 16(2), pp. 170–175. Available at: https://doi.org/10.29303/jpm.v16i2.2446.

## Awe, E.Y. and Benge, K. (2017) ‘Hubungan Antara Minat Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sd’, *Journal of Education Technology*, 1(4), p. 231. Available at: https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859.

## Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T. and ... (2022) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar’, *OPTIKA: Jurnal …*, 6(1), pp. 14–23. Available at: http://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/optika/article/view/1071%0A

## Cholifah, T.N. *et al.* (2022) ‘PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDAM ( VIDEO ANIMASI ) PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 SD PENDAHULUAN Pendidikan dasar bertujuan untuk memberikan bekal kemampuan das’, 2(2), pp. 120–130.

## Dahlia, D. (2022) ‘Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Berlajar Matematika Topik Bilangan Cacah’, *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(2), pp. 59–64. Available at: https://doi.org/10.55215/pedagogia.v14i2.6611.

## Dewi, E.S. (2011) Pengembangan Macromedia Flash 8 8 Sebagai Media Pembelajaran IPA Pokok Bahasan Susunan Bumi siswa Kelas V SDN Kasin Malang.’, pp. 40–58. Available at: https://eprints.umm.ac.id/35617/4/jiptummpp-gdl-fatwasucik-49362-4-babiii.pdf.

## Ernawati, I. (2017) ‘Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server’, *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), pp. 204–210. Available at: https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315.

## Ernawati, I. (2017) ‘Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server’, *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), pp. 204–210. Available at: https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315.

## Fauziah, M.P. and Ninawati, M. (2022) ‘Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis *Doratoon* Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp. 6505–6513. Available at: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257.

## Geni, K.H.Y.W., Sudarma, I.K. and Mahadewi, L.P.P. (2020) ‘Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD’, *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), p. 1. Available at: https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919.

## Harianja, M.M. and Sapri, S. (2022) ‘Implementasi dan Manfaat Ice Breaking untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Jurnal Basicedu*, 6(1), pp. 1324–1330. Available at: https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2298.

## Hasan, M.M.D.H.K.T. (2021) *Media Pembelajaran*, *Tahta Media Group*.

## Hendra Krismanja, H.D. (2021) ‘Studi Literatur Tentang Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran 3D Sketchup Di Smk’, *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 7, p. 2.

## Hermias, M. *et al.* (2022) ‘Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* untuk Materi Bangun Ruang’, pp. 303–309.

## Jennah, R. (2009) *Media Pembelajaran*, *Media Pembelajaran*.

## Lestari, D.D., Ansori, I. and Karyadi, B. (2017) ‘Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma’, *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), pp. 45–53. Available at: https://doi.org/10.33369/diklabio.1.1.45-53.

## Maulida, S., Mansur, H. and Fatimah, F. (2020) ‘Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar’, *J-INSTECH : Journal of Instructional Technology*, 1(1), pp. 20–28. Available at: http://instechjournaltp.fkip.ulm.ac.id/index.php/J-INSTECH/article/view/13.

## Maydiantoro, A. (2020) ‘Model Penelitian Pengembangan’, *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), p. 185.

## Muskania, R.T., Badariah, S. and Mansur, M. (2019) ‘Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar’, *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(1), p. 75. Available at: https://doi.org/10.21043/elementary.v7i1.4927.

## Nisa R. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di …. EduGlobal J Penelit Pendidik. 2022;01:248–57. Available from: [https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%](https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1447%25)

## Nurdiansyah, E., Faisal, E. El and Sulkipani, S. (2018) ‘Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan’, *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), pp. 1–8. Available at: https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875.

## Nurrohma, R.I. and Adistana, G.A.Y.P. (2021) ‘Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo Pada Mekanika Teknik’, *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), pp. 1199–1209. Available at: https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/544.

## Oktafiani, D., Nulhakim, L. and Alamsyah, T.P. (2020) ‘Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV’, *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), pp. 527–540. Available at: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261.

## Pulungan H, Hasanah. Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Animaker Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas IV SD. J Penelit Pendidik MIPA. 2022;6(2):22–7.

## Portanata, L., Lisa, Y. and Awang, I.S. (2017) ‘Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD’, *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), pp. 337–348.

## Rizal, S.U. *et al.* (2016) *Media Pembelajaran*. Available at: http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931.

## Rizky, K. *et al.* (2022) ‘IPA Kelas IV SD’, 10(3), pp. 502–507.

## Rochimah, S. (2019) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling Dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang’

## Sari, S.M. and Ganing, N.N. (2021) ‘Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), pp. 288–298. Available at: https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32848.

## Setiawan, A.R. (2019) ‘Pembelajaran Tematik Berorientasi Literasi Saintifik’, *Jurnal Basicedu*, 4(1), pp. 51–69. Available at: https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.298.

## Setiawan, U. (2022) ‘Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)’, p. 239.

## Sidharta, A. (2015) ‘Media Pembelajaran’, *Journal Academia Accelerating the world’s research*, 1, pp. 1–29.

Sukmawarti, S., Hidayat, H., & Liliani, O. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, *4*(4), 886-894.

## Supriyono (2018) ‘Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa’, *Pendidikan Dasar*, II, pp. 43–48.

## Umar, A., Hanum, I. and Hutagalung, T. (2020) ‘the Effectiveness of Using the *Doratoon* Animation Maker Learning Media in Semantic Courses in Indonesian Language’, *Multidiciplinary Output Research For Actual and International Issue*, (1), pp. 497–502.

## Umar, A. and Linguistik, J.I. (2023) ‘EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBUAT ANIMASI *DORATOON* MEDIA PEMBELAJARAN PADA KURSUS SEMANTIK BAHASA INDONESIA', (1), pp. 497–502.

## Widiana, I.W., Rendra, N.T. and Wulantari, N.W. (2019) ‘Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa’, *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), p. 354. Available at: https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563.

## Yanti, I. *et al.* (2023) ‘Pemanfatan Media Pembelajaran Berbasis *Doratoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik Di Smp Negeri 2 Bukittinggi’, *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 1(1).