

DAFTAR PUSTAKA

- A. Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara, 2013.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rosyidah. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Aminah, Siti. "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun," 2019.
- Anas sudjono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: raja grafindo persada, 2012.
- Anas Sujiono. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: PT. Grafindo Persada, 2013.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Arum, Nur aini dwi. "Pembelajaran Yang Ideal." *Blok.Bojonegoro.Com*, 2022.
- Asmara, Anjar Purba. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid." *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* 15 (2015): 158.
- Asnawir. *Basyirudin Usman, Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Aunurrahman. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Bambang Warsita. *Teknologi Pembelajaran, Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Basleman, Anis. *Teori Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Benny A. Pribadi. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Benny A. Pribadi *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Cheppy Riyana. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AJUPI, 2007.
- DIKNAS, Tim GTK. *Modul Belajar Mandiri Calon Guru*. Tim Desain Grafis, 2021.
- Dina Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Pers, 2011.
- "Djamarah, Bahri Dan Zain" 82 (2002).

- Effendi, Ramlan. "Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 1 (2016): 73.
- Hamzah B. uno. *Teori Motivasi Dan Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Handoko, Arif. "Pemanfaatan Kinemaster Sebagai Aplikasi Pembuatan Iklan Video Bagi Pengelola Dan Pendidik Pkbn." *Jurnal Desain: Kajian Bidang Penelitian Desain* 1, no. 1 (2021): 14–24.
- Hani Maulida, Rizki Ananda Lubis, Mutsyuhito Solin. "Pengembangan Media Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa Kelas XI MA." *Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Dan Budaya*, 2019, 624.
- Hikmah. "Pengaruh Pengintegrasian Pendidikan Lalu Lintas Kedalam Mata Pelajaran Pkn Terhadap Perilaku," 2021. <https://media.neliti.com/media/publications/252433.pdf>.
- "Ibid," n.d., 168–69.
- IBID, n.d.
- Ibrahim. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas, 2000.
- Ikromatu, Dewi. "Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma'arif Udanawu Blitar," 2021.
- Kadek Sukiyo dan Sukoco. "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Kelistrikan Otomotif." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3 (2013): 129.
- Kunandar. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan (PPKN) Di SD/MI*. Jakarta: Kencana, 2020.
- made tegh. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Made Tegeh, and DKK. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014.
- Muhammad anas. *Pengaruh Penggunaan Audio Visual*, 2014.

Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan, n.d.

Munir. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putri. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.

Online, Tim Hukum. "Arti Pancasila Bagi Bangsa Indonesia Dan Makna Lima Silanya," 2024. <https://www.hukumonline.com/berita/a/pancasila-sebagai-dasar-negara-lt61f23142a7e13/?page=3>.

"Penguatan Peranan Keluarga Indonesia, 'PROSIDING,' Prosiding Seminar Nasional," 2018, 447.

Pia Marlinda. "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah," 2022.

Purnama, Bambang Eka. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.

Rahmawati, Laily. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sudoarjo." *PGSD 6 4* (2018): 429–39.

Rosa, Friska Octavia. "Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik." *Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika 1 dan 2* (2015): 25.

Rudi Susilana. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Wacana Prima, 2009.

Ruminiati. *Pengembangan Pendidikan Kewarganegaraan SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar, 2007.

Rusdiana. *Penilaian Autentik Konsep, Prinsip, Dan Aplikasinya*. Bandung: Pustaka Setia, 2018.

Rusman. *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2013.

Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Pengembangan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta, 2013.

siti fatimah. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA-Fisika Smartphone

- Berbasis Android Sebagai Penguat Karakter Sains Siswa.” *Karunia*, 2014.
- Slameto. *Belajar & Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Subakti, Hani dan. *Evaluai Pada Pembelajaran Era Society 5.0*. Bandung: CV. Media Sains Indonesia, 2022.
- Sudijono, Anas. *Pengantara Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sulihin B. Sjukur. “Pengaruh Blended Learning Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Tingkat Smk.” *Pendidikan Vokasi*, 2012, 372.
- sumantri dan permana. “Sumantri Dan Permana,” 2011, 11.
- Tirtoni, Feri. *Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Buku Baik, 2016.
- Varaningtiyas. “Pengembangan Media Digital Story Tellingberbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa,,” n.d.
- Wayan Kertih. *Perangkat Pembelajaran PPKN: Perencanaan Dan Pengembangan*. Yogyakarta: Media Akademi, 2015.
- Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2012.

The logo of Universitas Negeri Gegeri (UNUGIRI) is a large, semi-transparent watermark in the background. It features a central emblem with a globe and a star, surrounded by the text 'UNIVERSITAS NEGERI GEGERI' and 'UNUGIRI'.