

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A., & Saidah, K. (2019). Implementasi kearifan lokal masyarakat Indonesia sesuai nilai religius di sekolah dasar. *Prosiding SEMDIKJAR* (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran), 3, 98–110.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
scite.ai/ask/orkg.org/1
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariyanto, V. R., & T. (2022). *Bentuk dan Nilai Pendidikan Arak-arakan Ritual 1 Suro Petilasan Sri Aji Jayabaya di Kabupaten Kediri*. APRON Jurnal PemikiranSeniPertunjukan,9(2).jurnal.unipar.ac.id/3ejournal.unesa.ac.id/3jurnalppm.iainkediri.ac.id/3
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
arxiv.org/8repositori.unsil.ac.id/8proceeding.unindra.ac.id/8.
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
ejournal.upi.edu/5ejournal.papanda.org/5ejournal.papanda.org/5
- Astika, I. K., Sumantri, M., & Rahmawati, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 115–126.
- Azis, A., Wahyuni, S., & Yuliani, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 110–118. <https://doi.org/10.1234/jip.v7i2.110>
- Budianto, B. (2019). Adat Istimewa Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Simbolisme dan Makna dalam Festival ini. *Journal of Folklore Studies*, 12(1), 1–15.
- Cahyo, D. (2019). *Pemanfaatan Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Edukreatif Press.
- Damayanti, N., Suhartono, & Wibowo, S. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 67-75.
<https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.23456>
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Febrian, A., & Ramadhani, R. (2020). *Penggunaan media animasi interaktif Powtoon dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–110.
- Fitriyah, R., & Hasanah, S. (2022). Analisis Validasi Materi Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–52.
- 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.
id.scribd.com+5journal3.um.ac.id+5jurnal.umkuningan.ac.id+5
- Gao, F. (2019). Pengaruh Gamifikasi terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Online. *Jurnal Penelitian Komputasi Pendidikan*, 56(3), 349-364.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2017). *Instructional Media and Technologies for Learning* (11th ed.). Boston: Pearson Education, Inc.
- Hidayat, W., & Putro, K. Z. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar: Profil Pelajar sebagai Aset Bangsa. *Journal of Nusantara Education*, 3(2). <https://doi.org/10.57176/jn.v3i2.102>
- Indrayati, S. (2019). Keagamaan dan Kebudayaan dalam Adat Istimewa Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Simbolisme dan Makna dalam Festival ini. *Journal of Cultural Studies*, 11(2),
- Iqbal, M. (2019). *Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran yang Ramah Pengguna di Era Digital*. Jakarta: EduMedia Press.
- Jundu, R., Jehadus, E., Nendi, F., Kurniawan, Y., & Men, F. E. (2019). *Optimalisasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kemampuan matematis anak di Desa Popo Kabupaten Manggarai*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 10(2). <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i2.3353>
jurnal.peneliti.net+3journal.upgris.ac.id+3researchgate.net+3
- Kaelan. (2019). Pendidikan Moral Pancasila. *Paradigma*. journal.ipm2kpe.or.id/jurnal.syntaxliterate.co.id
- Kesuma, D., Triatna, C., & Permana, J. (2011). *Pendidikan karakter: Kajian teori dan praktik di sekolah* (hal. 5). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). *Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Tinjauan literatur sistematis di era Revolusi Industri*

4.0. Jurnal Tadris Matematika, 3(2), 131–140.

<https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>

- Kim, J. (2019). Social media as a learning tool: A perspective on formal and informal learning. *International Journal of Educational Technology*, 15(4), 237-254.
- Kurniawan, A., & Widiyanto, A. G. (2020). Desain Model Pelatihan Berbasis Kompetensi dengan Menggunakan ADDIE. *Jurnal Pendidikan Guru*, 11(1), 23-34.
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan media pembelajaran video interaktif Powtoon pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem. jurnal.itscience.org+15jurnal.stkipkusumanegara.ac.id+15pdfs.semanticscholar.or
- Liesdiani, D., Syaodih, E., & Mariam, P. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis audio visual Powtoon untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ekonomi Akuntansi*, 2(2). Retrieved from jurnal.fkip.unla.ac.id
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. digitallearninginstitute.com
- Miarso, Y. (2020). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Mohsin, M. (2024). *Jenis-jenis media pembelajaran dalam konteks pembelajaran abad 21*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45–52.
- Mulyana, A. (2020). *Kebudayaan dan dinamika masyarakat majemuk di Indonesia*. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 12(1), 45–60.
- Noorhidayah, N., Ratumbusang, M. F. N. G., & Satrio, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *JIIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7 (1), 620–628. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i1.3207>
- Novita, L. (2019). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar subtema Benda Tunggal dan Campuran*. *JTIEE*, 33(1), 46–53.
- Prastowo, A. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Putri, R. S., Widodo, H., & Nuraini, R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edutech Universitas Negeri*, 9(3), 201-210.

- Putri, Y. A., & Maryani, N. (2020). Pemanfaatan media Powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 682–689.
- Rachmidiana, V., Saputra, E. R., & Saputra, E. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ICT Berbasis Video Animasi di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara*, 11(2), 449–457. <https://doi.org/10.21009/jppd.v11i2.59617>
- Rahmadani, I., & Fadhilah, D. (2020). Efektivitas Media Video dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 43-50.
- Rahman, M. R., Rahmadila, A. S., Zuhriah, A., & Damayanti, F. A. (2023). Efektivitas Media YouTube sebagai Sumber Belajar dalam Membentuk Kreativitas Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya dan Prakarya di SD/MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.6967>
[reddit.comresearchgate.net+2journal.iaincurup.ac.id+2journal.um-tap](https://doi.org/10.29240/jpd.v7i1.6967)
- Rahman, S., Santoso, G., Inrayani, & Ramadhani, A. S. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis dan Keaktifan Siswa Kelas XA SMA Negeri 1 Teminabuan pada Pembelajaran Matematika melalui Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 566–586. <https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.1185> [jbasic.org](https://doi.org/10.9000/jpt.v2i4.1185)
- Rahmawati, E., Harahap, N. B., Maswariyah, M., Agara, L. R., & Wandini, R. R. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Memotivasi Siswa SDN Muarasitulen. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 14114–14120. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4675>
[journal.stitalkhairiyah.ac.id+10jptam.org+10journal.ustjogja.ac.id+10journal.unpas.ac.id+9journal.mandalanursa.org+9journal.unm.ac.id+9](https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4675)
- Raraswari, [Nama Depan]., & Tim Peneliti. (2024). Peningkatan hasil dalam pembelajaran bagi siswa PAI dengan menggunakan media Powtoon. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.32528/tarlim.v6i2.772>
[journal.unnes.ac.id+11ejurnal.unmuhjember.ac.id+11journal.unj.ac.id+](https://doi.org/10.32528/tarlim.v6i2.772)
- Sadiman, A. S., Rahardjo, A., Anung, H., Haryono, & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safaruddin, S., Muslimin, & Nurkhamid. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(2), 47–56.

- Sanjaya, W. (2016). *Media pembelajaran *** (In Indonesian; English: *Learning Media*). Jakarta: Prenada Media Group.
- Sari, M. E., & Anugrah, R. F. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(3), 174–182.
<https://doi.org/10.31004/jpt.v2i3.1265>
- Sayekti, L. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Shute, VJ (2019). Peran Pembelajaran Berbasis Game dalam Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 111(2), 264-274.
- Sukiyat, P. (2020). Metode reflektif dalam pendidikan karakter: Menumbuhkan nilai-nilai moral di sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Metodologi*, 5(1), 16–22. syekh Nurjati.ac.id/9researchgate.net/9fliphtml5.com/9
- Supryady, D. (2022). *Model-model Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryani, D., Wanabuliandari, S., & Ardana Riswari, L. (2024). Efektivitas Media Interaktif Ethmamenku Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, 6(1), 31–38.
<https://doi.org/10.55719/jrpm.v6i1.1085>
- Susanti, R. F. (2019). *Keberagaman Bahasa di Indonesia: Sejarah dan Dinamika Sosial Budaya*. Jakarta: Citra Bahasa Nusantara.
- Susanti, R.F. (2019). Keanekaragaman Linguistik di Indonesia: Kajian Penggunaan Bahasa dan Sikap Berbahasa. *Jurnal Linguistik dan Pengajaran Bahasa*, 10(2), 1-15.
- Susanto, R. (2020). *Pemanfaatan Powtoon sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2019). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutanto, R. (2020). *Pemanfaatan Fitur Kolaboratif dalam Powtoon sebagai Media Pembelajaran Digital Interaktif*. Jakarta: Cendekia Learning Press.
- Syafitri, D., Nevrita, N., & Asikin, N. (2019). Multimedia berbasis Powtoon materi sistem pernapasan manusia kelas VIII: kajian kevalidan. [Nama Jurnal/Laporan Skripsi]. pdfs.semanticscholar.org/1researchgate.net/1.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). *Pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- Tobamba, E. K. (2019). *Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa sekolah dasar*. Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an, 3(2), 372–380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
journal.unpas.ac.id+7jurnal.ustjogja.ac.id+7researchgate.net+7researchgate.net
- Utami, N. W., & Kurniawan, H. (2023). Peran Video Pembelajaran dalam Mendukung Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 11(1), 25–34. <https://doi.org/10.23887/jipd.v11i1.54231>
- Winarno, R. (2020). *Analisis kesulitan guru PPKn dalam mengembangkan materi pembelajaran Bhinneka Tunggal Ika*. *Journal of Moral and Civic Education*, 4(2), 97–112.
- Wulandari, G. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Kartu Uno Berbasis Multimedia Interaktif pada Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dalam Mengenal dan Berhitung Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 211. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35500>
ejournal.upi.edu+7ejournal.undiksha.ac.id+7jptam.org+7
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan media video berbasis Powtoon pada mata pelajaran IPA di kelas V. [*Nama Jurnal*]. jurnal.unimed.ac.id+6ejurnal.pps.ung.ac.id+6ejurnal.pps.ung.ac.id+6ejurnal.unimed.ac.id+11ejournal.uncm.ac.id+11researchgate.net+11
- Yuliana, L., & Sari, R. (2019). Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 14-22.
- Yulistyaningsih, S. (2020). Festival Kirab 1 Suro: Sebuah Analisis atas Budaya dan Spiritual Masyarakat Kediri. *Journal of Cultural Studies*, 12(3), 1-15.
- Zahrawati, F., Andriani, A., Natasya, N., Syarah, I., & Yuniar, Y. (2021). *Mappadendang tradition in efforts to preserve the environment in Parepare communities of Indonesia*. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science and Teaching*, 6(1). journal3.uinalauddin.ac.id+2journal.iainkudus.ac.id+2id.scribd.com+2
- Zuhri, M. (2019). Festival dan Perayaan di Indonesia: Kajian Tentang Festival dan Perayaan Tradisional. *Jurnal Sosiologi dan Antropologi*, 12(2), 1-15.