

DAFTAR PUSTAKA

- Afri, L. D., & Sembiring, S. R. B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika melalui Aplikasi Kine Master pada Materi Persamaan Kuadrat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3417-3430.
- Amazihono, M., Buulolo, F., Siboro, A., & Susanto, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tioe Stad Berbantuan Media KineMaster Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Pada Materi Pokok Pengukuran Kelas X SMA Swasta GKPI Padang Bulan TP 2022. *Jurnal Penelitian Fisika*, 6(1), 57-70.
- Anasta, N. D. C., Hartati, T., & Syaripudin, T. (2022). Implementasi Literasi Kriya Melalui Pengembangan Edukits sebagai Media Pembelajaran Inovatif di SD. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1346-1357.
- Angelina, S. (2021). Literature Review Sistematis tentang Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran IPA di SMP.
- Anggraini, E. Y., Santoso, M., & Putri Rarasati, I. D. A. (2023). Pengembangan Media Mobile Learning Pelajar Nusantara Untuk Pembelajaran PPKn SMA/SMK/MA Kelas X. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 1-10.
- Anggraini, R. A., Yuhelman, N., & Ningsih, J. R. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan aplikasi kinemaster pada materi hidrokarbon di SMAN 1 Inuman. *Journal of Chemistry Education and Integration*, 1(1), 26-33.
- Arsyad, M. N. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 8(2), 188-198.

- Cahyani, I. D., Hakim, L., & Yuliana, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran scrapbook dongeng fabel terhadap minat literasi siswa SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 337-343.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42.
- Fauziyati, A. I. N. I. N. (2019). Pengaruh kecerdasan Emosional Spiritual (ESQ) terhadap kemampuan literasi digital mahasiswa PAI di fakultas tarbiyah dan keguruan. UIN Sunan Ampel Surabaya UIN Sunan Ampel.
- Febrianti, F. (2019, May). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 667-677).
- Febyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, (2022) M. Proses Pemanfaatan Tablet Android sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar*, 11(3), 838-848.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330-6338.
- Hamama, S. F., & Maulida, M. (2022). Development of Learning Videos with the Kinemaster Application to Facilitate Online Learning at Junior High Schools in Aceh Besar. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 1957-1964.
- Harahap, H. S. (2019). Pengembangan Media ajar interaktif biologi berbasis macromedia flash dalam komputer pada materi sistem pernapasan manusia. *Jurnal pembelajaran dan biologi nukleus*, 5(2), 54-66.
- Kajin, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N

- Sooko Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 133-142.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Khaira, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi kinemaster sebagai media pembelajaran berbasis ICT. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 39-44). FBS Unimed Press.
- Majir, A. (2020). *Paradigma baru manajemen pendidikan abad 21*. Deepublish.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Mulyani, D. K. (2022). Aplikasi Kinemaster sebagai Media Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ar Rusyd: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1-27.
- Nasution, M. D., Oktaviani, W., Utara, S., & Utara, S. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Pab 9 Klambir V TP 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 1(1), 46-54.
- Nuraenita, A., Pratiwi, W. D., & Nurhasanah, E. (2021). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Seri dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1922-1935.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.

- Pradhana, A. W. A., Rofian, R., & Mushafanah, Q. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Literasi Digital Suplemen SBDP Kelas 1 Tema 8. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6016-6023.
- Pratama, W. A., Hartini, S., & Misbah, M. (2019). Analisis literasi digital siswa melalui penerapan e-learning berbasis schoology. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1), 9-13.
- Priangga, Y. S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi smartphone untuk memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1116-1126.
- Purfitasari, S., Masrukhi, M., Prihatin, T., & Mulyono, S. E. (2019). Digital Pedagogy sebagai Pendekatan Pembelajaran di Era Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 806-811).
- Rasyid, I. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Manfaat Pembelajaran*, 91-96.
- Rohasita, B. N. (2022). Pengaruh Penerapan Literasi Digital dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IX SMP Negeri 3 Secang Tahun Pelajaran 2022/2023.
- Safithri, R., & Saputri, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Materi SPLDV Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 784-795.
- Sari, A. A., & Ratu, N. (2022). Pengembangan E-Modul Trigonometri (EMOTIGON) Berbasis Android untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 586-600.
- Sidabutar, N. A. L., & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374-1386.

- Silahunudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 Desember), 162-175.
- Sumiati, E., & Wijonarko, W. (2020). Manfaat literasi digital bagi masyarakat dan sektor pendidikan pada saat pandemi Covid-19. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 3(2), 65-80.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22-32.
- Sutrisna, I. P. G. (2020). Gerakan literasi digital pada masa pandemi covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Seni*, 8(2), 269-283.
- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2021). Pengembangan instrumen minat belajar matematika siswa (non tes skala Likert). *Jurnal akrab juara*, 6(1), 19-30.
- Syarifuddin, S., Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2).
- Talizaro, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Wahyudin, D., & Adiputra, C. P. (2019). Analisis literasi digital pada konten instagram@ infinitygenre. *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 18(1), 25-34.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat media pembelajaran berbasis aplikasi kinemaster terhadap hasil belajar ipa siswa sdn 25 tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30-43.
- Widisanti, N. M., Kristyowati, D., & Kurniasari, R. W. (2022). Pengembangan Aplikasi Animasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi

- Guru SD Negeri Pakuan. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(3), 157-160.
- Widiyono, A. (2021, May). Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. In *Prosiding Seminar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya* (No. 3, pp. 12-21).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Wulandari, B., Maryani, S., Defini, A. D., & Apriel, N. L. (2023). Analisis Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang. *JIMR: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 2(02 Desember), 218-299.
- Wulandari, S., & Rahma, I. F. (2021). Efektivitas media video kine master terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33-45.
- Yeni, H., & Mudinillah, A. M. (2021). Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Kinemater Dimasa Pademi Covid-19. *Nizhamiyah*, 11(2).