

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Visual terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 4(1), 54–61.
- Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning, Teori & Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar Aksara
- Ahmad Fujiyanto, dkk. 2016. *Penggunaan Media Audio Visual Untuk Mengingkatakan Hasil Belajar Pada Materi Hubungan Antarmakhluk hidup*. *Jurnal Pena Ilmiah*: Vol. 1, No.1.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Andriana Johari, d. (2014). Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar. *Journal of Mechanical Engineering Education* , 10.
- Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni.(2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Buchari, M., Sentinowo, S., & Lantang, O. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan. *E-Journal Teknik Informatika*,6(1),16.pse
- Buku Guru Kelas II, Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah Pembelajaran 2. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Buku Siswa Kelas II, Tema 8 Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, Subtema 1 Aturan Keselamatan di Rumah Pembelajaran 2. *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017)*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Cahyani & Ni Wayan (2020). *Media pembelajaran Interaktif Berbasis Konstekstual*. Jakarta:PT. Rajagrafindo Persada.

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas .2003. *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Fitriana, Dina. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manuis di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang. Skripsi.
- Hafiz, M. (2013). Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna. Padang, vol. 16, no. 1 (<http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id>, diakses 25 Oktober 2017).
- Hikmiah, L. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran PJBL Berbantuan Minitab untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Matematika pada Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 10(3).
- Husni. 2021. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAPMOTIVASI BELAJAR SISWA MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 5 KOTAJAMBI. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Taha Saifuddin Jambi.
- Imamah, N. 2012. “Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbasis Konstruktivisme Dipadukan Dengan Video Animasi Materi Sistem KehidupanTumbuhan.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 1(1):32–36. doi: 10.15294/jpii.v1i1.2010.
- Irene MJA,dkk.2016.Bupena untuk SD/MI Kelas II Jilid 2D.Jakarta:Erlangga*
- Johari, Andriana., Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman. 2014. “Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(1):8–15.
- Jusniar, S., Sumiati, A. M., (2014). Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisika II. Makassar, vol. 1, no. 1. (<http://ejournal.unsri.ac.id>, diakses 4 November 2017).
- Lailaturrohmah, N. K. (2019). Artikel Pengembangan Media Pembelajaran Manggus untuk Materi Daur Air dan Kegiatan Manusia yang Dapat Mempengaruhinya Siswa Kelas V SDN 4 Batangsaren. Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Laily Rahmayanti dan farida. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo Laily Rahmayanti Pgsd Fip Universitas Negeri Surabaya Abstrak.
- Larson, R., & Farber, B. 2014. *Elementary statistic: Picturing the world*. Pearson Higher Ed.
- Milala, H. F., Endryansyah, Joko, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195-202.
- Munir. (2014). Pengertian Media Pembelajaran. *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*, 58. Retrieved from <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Nikmah, L. M. (2019). Pengembangan Media Teka-Teki Silang Bergambar Berbasis Teams Games Tournament Materi Sumber Energi Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2).
- Nursalam, and A. .. Fallis. 2013. "Video Animasi." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Nuswantoro, Dimas, and Vicky Dwi Wicaksono.2019. "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon 'HAKAN' Pada Mata Pelajaran Ppkn Materi Hak Dan Kewajiban Siswa Kelas Iv Sdn Lidah Kulon Iv Surabaya." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(4):3161–70. Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Pattimura, S. C., Maimunah, M., & Hutapea, N. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika menggunakan Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 800–812.
- Purwati. 2015. Efektifitas pendekatan creative problem solving terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Edukasi Matematika (JIEM)*. Vol. 1/No.1/april 2015 ISSN: 977- 2442-8780-1
- Purwati. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 42–47. Retrieved from

- Rahayu, Sri. 2013. Pengaruh Penerapan Metode Talking Stick terhadap Hasil Belajar Biologi siswa kelas X SMA Taman Siswa Padang. *Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Bung Hatta*. Vol 1, No.4 Th 20013.
- Rahmayanti, Laily. (2018) *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodo Sidoarjo*. JPGSD 06(4): 429-439
- Riduwan. (2013). Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan pembelajaran berbasis komputer mengembangkan profesionalisme guru abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sari Juwita Aprilia & Fx. Mas Subagyo. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*. 8 (4), 824-838.
- Sugiyono, 2013, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar IPA ditinjau dari keterampilan Berfikir Kritis Siswa*, Vol 4 (2014), h. 4
- Surayya, Elly. 2012. Pengaruh Media dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal AtTa'lim* 3, 65-72.
- Tegeh, I Made., Jampel, I Nyoman dan Pudjawan, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trahati Melia. 2015. Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap. Skripsi. Cilacap: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

- Trianto (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Surabaya: Kencana
- Triswadani, Riska Ayu. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik terpadu Kelas IV SD*. Skripsi Sarjana, Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2017. Jakarta: PT. Armas Duta Jaya