

## DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, R., Toenlioe, A. J. E., & Husna, A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Malang. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 229–236.
- Anni, T. C., & Rifa'I, A. (2011). *Psikologi Pendidikan*. UNNESPress.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipata.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2017). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.31602/MUALLIMUNA.V2I1.741>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia. <http://idr.uin-antasari.ac.id/id/eprint/16140>
- Donna, R., Ekok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799–3813. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>
- Elisa, E. (2018). Pengertian, Peranan, dan Fungsi Kurikulum. *Jurnal Curere*, 1(02), 130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36764/jc.v1i02.81>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630-6637.
- Gandamana, A., & Marisa, M. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 SD Negeri 10 Rantau Prapat. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 11(3), 213-221.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/AL-HIKMAH:JAIP.2017.VOL14(2).1027)
- Jihad, A., & Haris, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Kurniaman, O. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), undefined – undefined. <https://doi.org/10.33578/JPFKIP.V6I2.4520>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110-115.
- Lasmawan, W. (2013). *Telaah Kurikulum Pendidikan Dasar*. Grafika.
- Musrifah, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Makna Kosakata Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Make A Match Menggunakan Game Edukasi Pada Peserta Didik Kelas II SDN 2 Pagergunung. *JP3 (Jurnal Pendidikan Dan Profesi Pendidik)*, 6(2). <https://doi.org/10.1021/ed085p1090>
- Nesri, F. D. P. (2020). *Pengembangan modul ajar cetak dan elektronik materi lingkaran untuk meningkatkan kecakapan abad 21 siswa kelas XI SMA Marsudirini Muntilan*. Sanata Dharma.
- Ningsi, N. P. S. (2018). Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Media Animasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 07 Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa Dan Sastra*, 3(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30605/onoma.2017.910>
- Nurfadhillah, N. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher). (Online), tersedia: [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR0O9f1zP0&sig=194QbsBb9HvZ\\_JHw6jUKw1fjacc&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=zPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=info:bAE2mlxclZQJ:scholar.google.com/&ots=LR0O9f1zP0&sig=194QbsBb9HvZ_JHw6jUKw1fjacc&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Dian Rakyat.

- Purwaningtyas, P., Dwiyojo, W. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan kelas XI berbasis online dengan program Edmodo. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 2(1), 121–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jp.v2i1.8471>
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Alfabeta.
- Sadiman, A. S. dk. (2018). *Media Pendidikan*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Syah, M. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Rosdakarya.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori & Praktek*. Prestasi Pustaka.
- Umi, C. (2020). *Arif Cerdas Untuk Sekolah Dasar Kelas 5*. Gramedia Widiasarana Indonesia.  
[https://www.google.co.id/books/edition/ARIF\\_CERDAS\\_UNTUK\\_SEKOLAH\\_DASAR\\_KELAS\\_5/QTEIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=alat+gerak+pada+manusia+dan+hewan&pg=PA13&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/ARIF_CERDAS_UNTUK_SEKOLAH_DASAR_KELAS_5/QTEIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=alat+gerak+pada+manusia+dan+hewan&pg=PA13&printsec=frontcover), (Online), tersedia:  
[https://books.google.co.id/books/about/ARIF\\_CERDAS\\_UNTUK\\_SEKOLAH\\_DASAR\\_KELAS\\_5.html?id=QTEIEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_entity&hl=id&gl=ID&ovdme=1&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books/about/ARIF_CERDAS_UNTUK_SEKOLAH_DASAR_KELAS_5.html?id=QTEIEAAAQBAJ&printsec=frontcover&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_entity&hl=id&gl=ID&ovdme=1&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false).
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Rineka Cipta.
- Widoyoko, P. E. S. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Wijaya, E. Y. (2022). Pengembangan Goalpro Education Game: Mobile Gamification Learning System (MGLS) untuk meningkatkan motivasi belajar model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction). *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 8(2), 109-116.

Zalima, E., & Wijayanti, R. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Animaker Sebagai Alternatif Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 2(01), 53-61.