

## DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, U. N. (2021). Media Pembelajaran Maharah Istima' Berbasis Video Animasi Untuk Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Semnabama*, 5(0), 181–188. <http://prosiding.arab-um.com/index.php/semnabama/article/view/782>. Diakses pada 28 September 2021.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i3.28258>. Diakses pada 1 Oktober 2021.
- Astari, T. (2017). *Matematika Pecahan*. Pussis Unimed. [https://books.google.com/books/about/Selamat\\_Senang\\_Belajar\\_Matematika\\_Matema.Html?HI=Id&Id=PasodwaaqbaJ](https://books.google.com/books/about/Selamat_Senang_Belajar_Matematika_Matema.Html?HI=Id&Id=PasodwaaqbaJ). Diakses pada 25 November 2021.
- Bone, A. M., & Manado, I. (2021). Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar Card Media to Improve Elementary School Math Learning Outcomes peran guru untuk bisa mendidik peserta. 1(1), 1–8. <http://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/jeer/article/view/33>. Diakses pada 15 Oktober 2021.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>. Diakses pada 13 September 2021.
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku. *Program Studi Keperawatan, Universitas Muhammadiyah Surakarta*, 73–79. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/11916/Call%20For%20Paper%20NEW-78-84.pdf?sequence=1>. Diakses pada 10 Oktober 2021.
- Dimbau, A., Sambul, S. A. P., & Rumawas, W. (2021). Pengembangan SDM Terhadap Kinerja Karyawan PT Mpaigelah Kabupaten Mimika. *Journal Productivity*, 2(2), 46–50. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/productivity/article/view/33951>. Diakses pada 10 Oktober 2021.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>. Diakses pada 12 November 2021.
- Fauzi, M. A., & Febriyanto, M. A. (2021). Studi Literature Terkait Pengaruh Problem Based Learning Dengan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Kependidikan Betara (JKB)*, 2(1), 51–57. <https://e->

- [journal.sdn195pinangmerah.com/index.php/jkb/article/view/68](http://journal.sdn195pinangmerah.com/index.php/jkb/article/view/68). Diakses pada 14 Oktober 2021.
- Febrianita, D., Ginting, B., Apriliya, S., & Mulyadiprana, A. (2021). *PEDADIDAKTIKA : JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR* Video Animasi terhadap Kemampuan Menulis Puisi. 8(3), 550–561. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/39223/16369>. Diakses pada 25 November 2021
- Firdaus, A., Asikin, M., Waluya, B., & Zaenuri, Z. (2021). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 187–200. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.871>. Diakses pada 29 Oktober 2021.
- Hamid, A. (2019). *Penyusunan Tes Tertulis*. Uwais Inspirasi Indonesia. [https://www.google.co.id/books/edition/PENYUSUNAN\\_TES\\_TERTULIS/V2azDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+tes+tulis+ebook&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENYUSUNAN_TES_TERTULIS/V2azDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=metode+tes+tulis+ebook&printsec=frontcover). Diakses pada 5 oktober 2021.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. [https://www.google.co.id/books/edition/Media\\_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ebook+tentang+media+pembelajaran&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/npLzDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=ebook+tentang+media+pembelajaran&printsec=frontcover). Diakses pada 18 November 2021.
- Hodiyotno, Darma, Y., & Putra, S. R. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Bermuatan Problem Posing terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9, 323–334. [https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n2\\_13](https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/view/mv9n2_13). Diakses pada 11 Oktober 2021.
- Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 104 Pekanbaru. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 4, 81–90. <https://103.27.207.186/index.php/JOES/article/view/2261>. Diakses pada 1 Desember 2021.
- Kadir, A. (2015). Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar Abdul Kadir. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniawantias, B., Rahmawati, E., Bella, R. A., Rahayu, T., & Hanifa, U. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Koding ( Koran Dinding )*. 5, 74–79. <http://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/alamtaraok/article/view/683>. Diakses pada 30 November 2021.
- Mahesti, G., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 30–39. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/33586>.

- Diakses pada 28 Oktober 2021.
- Mai, S., & Yanti, N. (2021). *Pengembangan Media Video Powtoon Berorientasi Model PBL Pada Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V SD*. 7(2), 121–124. <https://doi.org/10.30653/003.202172.175>. Diakses pada 16 Oktober 2021.
- Maswar, M. (2019). Strategi Pembelajaran Matematika Menyenangkan Siswa (Mms) Berbasis Metode Permainan Mathemagic, Teka-Teki Dan Cerita Matematis. *Alifmatika: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 28–43. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2019.v1i1.28-43>. Diakses pada 23 November 2021.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>. Diakses pada 29 November 2021.
- Prananda, G. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha%0APengembangan>. Diakses pada 15 Oktober 2021.
- Pratama, S. (2019). Bab II Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pribadi, Y. T., Sholeh, D. A., & Auliaty, Y. (2021). Pengembangan E-Lkpd Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning Pada Kelas Iv Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 264–279. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1116>. Diakses 10 Desember 2021.
- Pujiastuti, H., Haryadi, R., & Solihati, E. (2021). Pengembangan Modul Matematika Berbasis Kontekstual Pada Materi Aljabar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 63. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3392>. Diakses pada 8 Desember 2021.
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439. <https://core.ac.uk/download/pdf/230634247.pdf>. Diakses pada 16 Desember 2021.
- Rangkuti Anna, A. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Kencana.
- Rofifah, D. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Kajian Literatur. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26. <https://osf.io/97jnz>. Diakses pada 31 Oktober 2021.
- Rosanaya, L. S., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>. Diakses pada 15 Desember 2021.

- Saputri, R., Nurlela, N., & Patras, Y. E. (2020). Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 38–41.  
<https://doi.org/10.33751/jppguseda.v3i1.2013>. Diakses pada 17 Oktober 2021.
- Saputro, O. A., & Rayahu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning ( Pjbl ) Dan Problem Based Learning ( Pbl ) Berbantuan Media Monopoli. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>. Diakses pada 23 Oktober 2021.
- Seknun, M. F. (2016). Strategi Pembelajaran. *Biosel: Biology Science and Education*, 2(2), 120. <https://doi.org/10.33477/bs.v2i2.376>. Diakses pada 29 November 2021.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi>. Diakses pada 23 Oktober 2021
- Sudarma, I. K., dkk. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>. Diakses pada 19 Oktober 2021.
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/21294>. Diakses pada 16 November 2021.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. M., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 106–111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.78>. Diakses pada 29

Oktober 2021.

- Vidayanti, V., Tungkaki, K. T. putri, & Retnaningsih, L. N. (2020). Pengaruh Pendidikan Seks Dini Melalui Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Pengetahuan Anak Usia Sekolah Tentang Seksualitas Di Sdn Mustokorejo Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 5(2), 203. <https://doi.org/10.35842/formil.v5i2.331>. Diakses pada 16 November 2021.
- Winoto, Y. C., & Prasetyo, T. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 228–238. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.348>. Diakses pada 23 Oktober 2021.

