

## DAFTAR RUJUKAN

- Adi, W. A., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Pengembangan media animasi untuk pembelajaran matematika materi bangun datar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 288-294.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Amelia, U. (2015). *Raja Bank Soal Matematika SD Kelas 4, 5, & 6*. Jakarta : Bmedia Imprint Kawan Pustaka.
- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A.A. (2016). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Yogyakarta:Deepublish.
- Aristia, R. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MI Walisongo Gempol. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Ahmad Susanto, M. P. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*.
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49-56.
- Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 1(2), 71-79.
- Daryonto 2010. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Giva Media.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Depdiknas.
- Desriyati, W., Mashadi, M., & Gemawati, S. (2015). Cara Lain Menentukan FPB dan KPK. *Jurnal Sains Matematika dan Statistika*, 1(1), 52-55.
- Ervina, S. W. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Animasi 2 Dimensi Berbantuan Aplikasi Wondershare Filmora Pada Materi Himpunan Kelas Vii* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).
- Fadillah, A. (2016). Pengaruh pembelajaran problem solving terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(1), 1-8.

- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 Sd. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157-162.
- Guru, T. T. (2017). Pasti Bisa Matematika Untuk SD/MI Kelas IV . Penerbit Duta.
- Gunantara, G., Suarjana, I. M., & Riastini, P. N. (2014). Penerapan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 2(1).
- H. Djaali, P. M. 2007. Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. Jakarta: PT. Grasindo.
- Holisin, I. (2016). Pembelajaran Matematika Realistik (PMR). Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, 7(3).
- Hudojo, Herman. 1988. Strategi Pembelajaran Matematika. Malang: Balai Pustaka.
- Koyan, I Wayan. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja:Undiksha Press.
- Kurniawan, D., & Wahyuningsih, T. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Pelajaran Matematika Materi Nilai Mutlak Kelas X Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Masa Covid-19 Tahun Ajaran 2020/2021.
- LATIFAH, U. L. N., Wakhyudin, H., & Cahyadi, F. (2020). Miskonsepsi Penyelesaian Soal Cerita Matematika Materi FPB dan KPK Sekolah Dasar. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 181-195.
- Lianingsih, S.Si, F., & Miyanti, S.Pd, I. (2020). Super Modul Matematika SD/MI Kelas IV, V, VI. Jakarta : PT Grasindo.
- Lies, P., & Munadi, S. (2015). Penenrapan E-Learning Dengan Media Schoology Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 1, 365–376.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- 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), 94-111.
- Nuraziza, R. dan Irma, R. S. 2018. “Menggali Keterampilan Creative Problem Solving yang dimiliki siswa SMP melalui Pembelajaran IPA Berbasis

- STEM". *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Volume 3, Nomor 1 (hlm. 55- 61).
- Nuraini, L. (2019). Integrasi Nilai Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Matematika SD/MI Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Omar, M. A. M., & Ishak, M. S. A. (2011). Understanding culture through animation: From the world to Malaysia. *Jurnal Pengajian Media Malaysia*, 13(2), 1-9.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Prasetya, W. A., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 60-68.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan model problem based learning untuk menumbuhkembangkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-71.
- Riskiyani, S. (2016). *Pengaruh Media Animasi Dengan Model Pbl Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa* (Doctoral Dissertation, Universitas Muhammadiyah Jember).
- Saefudin, A. A. (2012). Pengembangan kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran matematika dengan pendekatan pendidikan matematika realistik indonesia (PMRI). *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(1).
- Sandu Siyoto, A. S. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. (Ayup (ed.); Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sari, W., & Samawi, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Disertai Lks Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Kelas Ix Smp. *Scientiae Educatia*, 6(1), 36.
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar kegiatan literasi saintifik untuk pembelajaran jarak jauh topik penyakit coronavirus 2019 (COVID-19). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28-37.
- Soviawati, Evi. 2011. Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar. (2), 79-85.

- Sanjaya,Wina. 2006. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sutama, G A, dkk. 2014. “Penerapan Teori Behavioral dengan Teknik Modeling untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas AK C SMK Negeri 1 Singaraja “. Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling. Volume 2, Nomor 1 (hlm. 11).
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (2016). Pengaruh model blended learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan dan pengajaran*, 49(2), 48-58.
- Tegeh, I. M., Kirna, I. M. (2010). Pengembangan Bahan ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1)
- Tegeh dan Jampel. (2017). Metode Penelitian Pengembangan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Twozia, T. (2021). Pengaruh Video Animasi terhadap Pemahaman Konsep Segitiga Siswa Kelas IV di SDN Gentramasekdas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(2), 668-674.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Wagiman S.Pd, L. (2015). Rangkuman Intisari Semua Mata Pelajaran Kelas IV SD/MI. Jakarta : Lembar Langit Indonesia.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).