

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A. Gede. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Alam, N. (2023). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Learning :JurnalI novasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 165–172. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i2.2301>
- Anwar, R. (2014). *Hal-Hal yang Mendasari Penerapan Kurikulum 2013*. Humaniora. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2987>
- Ariawan, Kadek Yudik, I. Kadek Suartama, and Ndara Tanggu Renda. (2023). "Video Animasi Rotasi Bumi dan Akibatnya Berbasis Powtoon." *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan* 3.1. <https://repo.undiksha.ac.id/12945/>
- Danapriatna, Nana dan Rony Setiawan. (2005). *Pengantar Statistika*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005.
- Dina, F. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/7724/>
- Hasan, Iqbal. (2002). *Pokok-pokok Materi Metode Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hidayati, K., &Listyani, E. (2010). Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*,14(1). <https://doi.org/10.21831/pep.v14i1.1977>
- Husni, Padilatul. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Ibrahim MA, (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif Panduan Penelitian Beserta Contoh Proposal Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Jatmika, R. A. (2017). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPA Tema Lingkungan Sahabatku Siswa Kelas V SDN Tanjungsari 97 Surabaya. *JPGSD*. 1–11. <https://media.neliti.com/media/publications/254751-pengaruh-media-video-terhadap-hasil-bela-a87f8fcf.doc>
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. 2016. *Penerapan media video dan animasi*
- Kemendikbud ristek. (2021). *Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran*. Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan,

Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, 123.  
<https://repositori.kemdikbud.go.id/20029/1/BukuMerdekaBelajar2020.pdf>

Lenggogeni, L., & Siti, R. (2021). Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan *Scratch* Melalui Model Pembelajaran *Picture and Picture* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswapada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV. *Journal of Elementary Education*, 04(02), 249–256. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i2.5687>

Mulyasa, H. E. (2021). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bumi Aksara

NRC (1989). *Everybody Counts. A Report to the Nation on the Future of Mathematics Education*. Washington DC: National Academy Press

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. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jpgsd*, 7(4), 3161–3170. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/28270/25860>

Priadana, S. dan Sunarsi, D., (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.

Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23606/21581>

Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka belajar: kajian literatur. *Urban Green Conference Proceeding Library*, 1

Silvia, R., & Ulfia, R. (2022). Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(1), 42–54. <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i1.6>

Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 4(2), 88-100. <https://doi.org/10.55115/widyacarya.v4i2.796>

Sudjana, (2005). *Metoda Statistika*. Bandung : Tarsito

Sukardi. (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Syahroni, M. H. A., Astuti, N., Indrawati, V., & Ismawati, R. (2021). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kebiasaan Makan. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 12–22. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37802>
- Sylvia, I., Anwar, S., & Khairani, K. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian Autentik Berbasis Pendekatan *Authentic Inquiry Learning* pada Mata Pelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 103-120. <https://doi.org/10.24036/scs.v6i2.162>
- Ula, Wahyu Rikha Rofikhatul, dkk. 2022. Pengaruh *Reward and Punishment* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/50230>
- Ulfia, F., & Ramadhani, A. (2022). Berpikir Positif dan Kepercayaan Diri terhadap Kualitas Hidup. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5447–5455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2762>
- Yamin, S., dan Kurniawan, H. (2009). *SPSS Complete: Teknik Analisis Statistik Terlengkap dengan Software SPSS*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek.
- Zanaefis. (2012). Konsep Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD.

