

DAFTAR RUJUKAN

- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (cotextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Al-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 80-88.
- Agusta, E. S. (2020). Peningkatan Kemampuan Matematis Siswa Melalui Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik. *Journal of Mathematics Education*, 2(2). <https://doi.org/10.15408/ajme.v2i2.17819>.
- Ahmet, A., Gamze, K., Rustem, M., & Karaborklu Argut, S. (2018). Is Video-Based Education an Effective Method in Surgical Education? A Systematic Review. *Journal of Surgical Education*, 75(5), 1150–1158. <https://doi.org/10.1016/j.jsurg.2018.01.014>.
- Ananda, R. A., Inas, M., & Setyawan, A. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(4), 83-88.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development Of Learning Videos Based On Problem-Solving Characteristics Of Animals And Their Habitats Contain in Science Subjects On 6th-Grade. *Journal of Education*, 5(1), 37–47. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32314>.
- Anggraeni, P., & Akbar, A. (2018). Kesesuaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 55–65.
- Anggraeni, V. T. (2014). Dampak Komunikasi Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Sekolah Dasar.
- Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 2012, 7–37.
- Ardianto, D., & Rubini, Bi. (2016). Literasi Sains Dan Aktivitas Siswa Pada Pembelajaran Ipa Terpadu Tipe Shared. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 5(1), 1167–1174. <https://doi.org/10.15294/usej.v5i1.9650>.
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Arsyad, R. N., Pomalato, S. W. D., Abbas, N., & Achmad, N. (2022). Hubungan Antara Self Regulated Learning dengan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Trigonometri. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 3(1), 48- 56.
- Azhari, P. S., & Febrina, D. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Ersyad, F. A. (2020). Kartun Sebagai Media Kritik Sosial. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 418–425. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Hamdi, M. M. (2020). Evaluasi Kurikulum Pendidikan. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 66–75.
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314-326.
- Hidayati, A. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Kartun Animasi Pada Tema 8 Kelas V Sekolah Dasar. *Inovtech*, 3(01).
- Kadir, abdul. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. <http://journal.iain>

- samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20
- Komara, A. L., Pamungkas, A. S., & Dewi, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 316.
- Maisyaroh, F. Z., & Fatisa, Y. (2023). Pendidikan Karakter Siswa Dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Journal of Natural Sciences Learning*, 2(2), 75-82.
- Muhsetyo, Gatot, Elang Krisnadi, and Endang Wahyuningrum. "Pembelajaran matematika SD." (2014): 1-47.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Pangestu, P., & Santi, A. U. P. (2016). Pengaruh pendidikan matematika realistik terhadap suasana pembelajaran yang menyenangkan pada pelajaran matematika sekolah dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 58-71.
- Permana, Kadek Arlian Dita, I. Ketut Gading, and I. Gusti Ayu Tri Agustina. "Model project based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan hasil belajar IPA kelas V SD." *Innovative: Journal of Social Science Research* 3.2 (2023): 14692-14704.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Rian Vebrianto. (2021). Studi Eksploratif Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar Di Tanah Datar. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–12.
- Riyanti, Y., Wahyudi, W., & Suhartono, S. (2021). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1309-1317.
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88.
- Romadhon, I. F. (2020). Analisis Tingkat Kesukaran Soal-Soal Olimpiade Bahasa Arab Pekan Arabi Nasional 2019 Universitas Negeri Malang. *Prosiding Semnasbama IV UM Jilid 1*, 301–314.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi : Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih Di MI Miftahul Anwar Desa Banua Lawas. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(1), 51. <https://doi.org/10.35931/am.v4i1.168>
- Siagian, H., Pangaribuan, J. J., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar Matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1363-1369.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286.
- Surya, A. (2019). Learning Trajectory Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Pendidikan Ilmiah*.
- Syahroni, Syahroni, and Maya Nurfitriyanti. "Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dalam pembelajaran matematika, materi bilangan pada kelas 3 SD." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7.3 (2018).
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian

- Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(2), 107–122.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Pourisah, P., & Rosidi, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Sederhana Menggunakan Media Konkrit di Kelas III Mi Al– Muttaqin Muncin. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 18-23.
- Wahyuningsih, Y. (2021, December). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II MI Hidayatul Mubtadiim Menggunakan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL). In *Prosiding University Research Colloquium* (pp. 911-919).
- Retnawati, H. (2016). *Analisis kuantitatif instrumen penelitian (panduan peneliti, mahasiswa, dan psikometrian)*. Parama publishing.

