

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A Gede. 2017. *Evaluasi Pendidikan*. Buku Ajar. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agung, A. A. G. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agustiningsih. 2015. Video Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Vol. 4, No. 1, hal 55-68*. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1310>. (Diakses pada 15 Mei 2019)
- Ayuningrum, Fiskha. 2012. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah *Soup* Kontinental Di Smk N 2 Godean. Skripsi. <https://eprints.uny.ac.id/6796/1/skripsi.pdf>. (Diakses pada 16 Mei 2019)
- Azizah, Zayyana Fatati, dkk. 2018. Validasi preliminary product Fung-Cube pada pembelajaran fungi untuk siswa SMA. *JURNAL BIOEDUKATIKA Vol. 6 No.1Tahun2018*. [http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA/article/download/7364/pdf\\_15](http://journal.uad.ac.id/index.php/BIOEDUKATIKA/article/download/7364/pdf_15). Diakses pada 02 Juli 2020
- Binish Zahra, Syeda. 2016. Effect Of Visual 3d Animation In Education. *European Journal of Computer Science and Information Technology Vol.4, No.1, pp.1-9*. <http://www.eajournals.org/wp-content/uploads/Effect-of-Visual-3D-Animation-in-Education.pdf>. (Diakses pada 10 Mei 2019)
- Busyaeri, Akhmad, dkk. 2016. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida, Vol. 3 No. 1*. <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/download/584/512>. Diakses pada 28 Februari 2020
- Candiasa. 2011. Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: UNDIKSHA PRESS
- Darma Yasa, Putu Ary, dkk. 2015. Pengembangan Film Animasi 3 Dimensi “Ayo Kita Mengenal Binatang” untuk Anak-Anak di TK Laksamana Singaraja. *Volume 4, Nomor 5, Tahun 2015*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/6589>. (diakses pada 18 Mei 2019)
- Dwiguna. 2019. *Game Education Mata Pelajaran Matematika untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha
- Emda, Amna. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal, Vol. 5 No. 2 (2017) 93-196*

<https://jurnal.arraniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/2838/206>  
4. Diakses pada 27 September 2020

- Fatmawati, Erni, dkk. 2018. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Volume 12, No. 1 (2018)*. <http://ejournal.upstegal.ac.id/index.php/Cakrawala/article/download/959/779>. (Diakses pada 16 Mei 2019)
- Hasratuddin. 2013. Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol 6 Nomor 2*. <http://digilib.unimed.ac.id/960/2/FullText.pdf>. (diakses pada 27 Februari 2020)
- Hendrianto, Gayus. 2017. Penciptaan Animasi “Upload” Dengan Teknik Animasi Digital 2D. *Journal of Animation and Games Studies, Vol.3 No.2*. <http://journal.isi.ac.id/index.php/jags/article/download/1858/FullText>. Diakses pada 29 Februari 2020
- Islam, Md. Baharul, dkk. 2014. Child Education Through Animation: An Experimental Study. <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1411/1411.1897.pdf>. (diakses pada 10 Mei 2019)
- Lestari, indah. 2015. Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Formatif 3(2): 115-125*. ISSN: 2088-351X. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Formatif/article/viewFile%20/118/115>. (diakses pada 16 Maret 2019)
- Luhulima, Denissa Alfiany. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi Untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP, Volume 3, Nomor 2, April 2017*. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/viewFile/2376/1428>. Diakses pada 2 Mei 2020
- Mahnun, Nunu. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam; Vol. 37, No. 1 Januari-Juni 2012*. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>. (Diakses pada 29 Desember 2020)
- Muhammad Nazmi. 2017. Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2 Bandung. *Jurnal Pendidikan Geografi, Volume 17, Nomor 1, April 2017*. <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/download/6272/4723>. (Diakses pada 14 Januari 2021)
- Muhson, Ali. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/download/949/759>. (diakses pada 26 Desember 2018)

- Mulyatiningsih, Endang. 2012. Pengembangan Model Pembelajaran. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131808329/pengabdian/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. (diakses pada 1 Januari 2019)
- Nasruddin Hasibuan. 2014. Mengoptimalkan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Remedial. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 9, No. 2, Agustus 2014. <https://Journal.Iainkudus.Ac.Id/Index.Php/Edukasia/Article/Download/776/744>. (Diakses Pada 2 Januari 2021)
- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan, Vol. 1 No. 1 Nopember 2013*. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/jurnalkependidikan/article/download/530/473/>. (Diakses pada 31 Desember 2020)
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan, Volume 8 Nomor*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/download/706/570>. diakses pada 28 Februari 2020
- PEKDAĞ, Bülent. 2010. Alternative Methods in Learning Chemistry: Learning with Animation, Simulation, Video and Multimedia. *Journal Of Turkish Science Education Volume 7, Issue 2, June 2010*. <http://www.tused.org/internet/tused/archive/v7/i2/text/tusedv7i2a5.pdf>. (Diakses pada 10 Mei 2019)
- Prasetyo, Iis. 2012. Teknik Analisis Data dalam Research dan Development. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf>. (diakses pada 2 Januari 2019)
- Purwanti. 2015. Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure, *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1, Januari 2015; 42-47*. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/download/2194/2344>. Diakses pada 28 April 2020
- Purwanto, Yulis dan Swaditya Rizki. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*. <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/download/95/81>. Diakses pada 29 Februari 2020
- Rahmah, Nur. 2013. Hakikat Pendidikan Matematika. *al-Khwarizmi, Volume 2, Oktober 2013, halaman 1 – 10*. [http://www.academia.edu/28542858/HAKIKAT\\_PENDIDIKAN\\_MATEMATIKA](http://www.academia.edu/28542858/HAKIKAT_PENDIDIKAN_MATEMATIKA). (diakses pada 30 desember 2018)
- Risabethe, Abiy dan Budi Astuti. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VII, Nomor 1, April 2017*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/15498/9691>. (Diakses pada 10 Januari 2021)

- Salim, Kalbin dan Dayang Hjh Tiawa. 2015. The Student's Perceptions of Learning Mathematics using Flash Animation Secondary School in Indonesia . *Journal of Education and Practice Vol.6, No.34, 2015.* <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1086101.pdf>. (diakses pada 10 Mei 2019)
- Sari, Ninuk Wahyunita dan Ahmad Samawi. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner. *JURNAL P3LB, VOLUME 1, NOMOR 2.* <http://journal2.um.ac.id/index.php/jppplb/article/download/4315/2380>. Diakses pada 2 Maret 2020
- Siswanto, Budi Tri. 2016. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6, No 1, Februari 2016 (111-120).* <https://journal.uny.ac.id/index.php/%20jpv/article/viewFile/8118/6872>. (diakses pada 18 Maret 2019)
- Sudarma,dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image.* Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudatha, Wawan dan Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran.* Yogyakarta: Media Akademi
- Sukiyasa, Kadek dan Sukoco. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 3, Nomor 1, Februari 2013.* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/download/1588/1318>. (diakses pada 19 Maret 2019)
- Sungkono. 2012. Pengembangan Intrumen Evaluasi Media Modul Pembelajaran. *Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran no 2 tahun 2012.* <https://journal.uny.ac.id/index.php/mip/article/download/3201/2682>. Diakses pada 02 Juli 2020
- Syahfitri, Yunita. 2011. Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. *Jurnal SAINTIKOM Vol.1No.3.* <https://prpm.trigunadharna.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>. Diakses pada 29 Februari 2020
- Syuaib, Suryana, dkk. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Biologi Sebagai Sumber Belajar Biologi Peserta Didik SMA Kelas XI IPA. <http://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/7178>. (Diakses pada 16 Mei 2019)
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2.* <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/113/101>. (Diakses pada 27 Februari 2020)
- Tegeh dan Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan.* Bahan Ajar. Universitas Pendidikan Ganesha
- Tegeh dan Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan.* Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha

- Umar. 2014. Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah Volume 11 Nomor 1*. <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/download/364/177>. Diakses pada 29 Februari 2020
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Wahyunita Sari, Ninuk dan Ahmad Samawi. 2014. Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Slow Learner. *Jurnal P3lb, Volume1, Nomor 2, Desember 2014: 140–144*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jppplb/article/download/5278/1949>. (diakses 1 Januari 2019)
- Widiyasanti, Margareta dan Yulia Ayriza. 2018. Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 1, April 2018*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/download/21489/11390>. (Diakses pada 1 Januari 2020)
- Yuhasriati. 2012. Pendekatan Realistik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Peluang, Volume 1, Nomor 1, Oktober 2012*. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/peluang/article/download/1301/1188>. (diakses pada 28 April 2020)
- Yunita Dwi dan Astuti Wijayanti. 2017. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. *SOSIOHUMANIORA - Vol.3, No.2, Agustus 2017*. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sosio/article/download/1614/753>. (Diakses pada 16 Mei 2019)
- Zamroni, Muhammad. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastisitas Kelas Xi Sma N 1 Sukorejo*. Skripsi. <https://lib.unnes.ac.id/20652/1/1102411035-s.pdf>. (diakses pada 2 Januari 2019)