

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Adi, Relmasita, & Hardini. 2019. “*Pengembangan Media Animasi untuk Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar*”. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, No.3. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/19498>. (Diakses pada 03 Februari 2021).
- Apriansyah, R. M, Kusno A. S, dan Arris M. 2020. “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*”. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, Vol. 9, No. 1. Tersedia pada: <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil>. (Diakses pada 08 Oktober 2020).
- Akbar, R. R. A., & Komarudin, K. 2018. “*Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram sebagai Alternatif Pembelajaran*”. *Desimal: Jurnal Matematika*, Vol. 1. No. 2, Hal: 209. Tersedia pada: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/index>. (Diakses pada 04 Februari 2021).
- Andriani, E. Y. 2019. “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*”. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran* Vol. 6, No.1 Tersedia pada: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JTPPM>. (Diakses pada 02 Februari 2021).
- Astari. 2017. *Selamat Senang Belajar Matematika, Matematika Pecahan*. Medan: Pussis Unimed.
- 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*, Vol. 10, No 1. Tersedia pada: <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreano>. (Diakses pada 06 Februari 2021).
- Enterprise, Jubilee. 2020. *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

- Fahrurrozi, Sukrul Hamdi. 2017. *Metode Pembelajaran Matematika*. Lombok Timur: Universitas Hamzanwadi Press.
- Fatimah, Siti. 2009. *Matematika Asyik dengan Pemodelan*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Fujita, Kazuhiro. 2011. *Moonlight act: Buku 1, Volume 1*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Hikmah, Iin Purnamasari. 2017. "Pengembangan Video Animasi "Bang Dasi" Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar". *Mimbar Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2. Tersedia pada: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/6352>. (Diakses pada 06 Februari 2021).
- Jalinus, Nizwardi, Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Japa, I Gusti Ngurah, dkk. 2016. *Pendidikan Matematika II*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2007. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistika Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kustandi, Cecep, Dr. Daddy Darmawan, M.Si. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Lestyorini, Ratna Dewi, Tommy Noviyanto. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu". *Jurnal Riset Pedagogik*, Vol. 3, No. 2. Tersedia pada: <https://jurnal.uns.ac.id/jdc>. (Diakses pada 10 Oktober 2020).
- Margarita, N. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Alat Bantu Pembelajaran dengan Model PBL untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika". *Journal For Lesson and Learning*, Vol. 1, No. 3. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/15388>. (Diakses pada 08 Februari 2021).

Najoan, Roeth A.O. 2019. *Strategi Pemecahan Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar*. Sulawesi Utara: Makaria Waja.

Nengsi, Sri. 2015. “*Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Pada Materi Fotosintesis untuk Siswa Kelas VIII MTsN Koto Nan Gadang*”. Jurnal STKIP Abdi Pendidikan Payakumbuh, Vol. 1, No. 2. Tersedia pada: <http://ejournal.stkip-pgri-sumbar.ac.id/index.php/BioCONCETT>. (Diakses pada 30 September 2020).

Mahanani, Ayu. 2018. “*Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Media Kartu Pecahan di Kelas III SD Negeri 2 Wates*”. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. Terdapat pada: <https://core.ac.uk/download/pdf/159118657.pdf>. (Diakses pada: 08 September 2020).

Muna, Hidayatul, dkk. 2017. “*Pengembangan Pembelajaran Matematika Berbantuan Macromedia Flash 8 dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Program Linier Kelas XI*”. Journal.u.pgris, Vol. 3, No. 2. Tersedia pada: <http://journal.upgris.ac.id/index.php/aksioma/article/view/1686>. (Diakses pada 12 September 2020).

Panjaitan, Dedy Juliandri. 2016. “*Penerapan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Statistika*. Medan”. Jurnal Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Vol. 1, No. 1. Tersedia pada: <https://core.ac.uk/download/pdf/230547877.pdf>. (Diakses pada 07 September 2020).

Purwati, Budi. 2015. “*Pengembangan Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*”. Journal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan, Vol. 3, No. 1. Tersedia pada: <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jkpp/article/view/2194>. (Diakses pada 08 September 2020).

Ponza, dkk. 2018. “*Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*”. Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 6, No. 1. Tersedia pada: <file:///C:/Users/ASUS/AppData/Local/Temp/20257-30463-1-SM-1.pdf>. (Diakses pada 05 Oktober 2020).

Rangkuti, Anna Armeini. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Riyana, Cepi. 2007. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT Imtima.

- Rianti. 2015. *Wujudkan Cita-Cita Anak*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Saadah. Ifa Datus. 2018. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Video Animasi dengan Menggunakan Adobe After Effect*”. Skripsi. Pendidikan Matematika. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Tersedia pada: <http://digilib.uinsby.ac.id/27367/>. (Diakses pada 07 September 2020).
- Sajidan. 2018. *Jurnal Pendidikan Dwija Utama: Agustus 2017*. Surakarta: Sang Surya Media.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Script, Island. 2007. *Teknik Mudah Membuat Animasi Fantastis*. Jakarta: Mediakita.
- Shelly, Gary B, et.all. 2013. *Teachers Discovering Computers Integrating Technology in a Connected World*. USA: Cengage Learning.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: KDT.
- Simarmata, Janner, dkk. 2019. *Pengembangan Media Animasi Berbasis Hybrid Learning*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russell. 2014. *Instructional Technology and Media for Learning Tenth Edition*. USA: Pearson Education.
- Suartama, I.K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas: Multimedia pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, I Komang, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual, Teks, Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Sutriyono, dkk. 2020. “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Macromedia Flash berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Volume Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII*”. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, Vol. 11, No. 1. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPM/article/view/21232>.

(Diakses pada 11 Oktober 2020).

Sumiharsono, Rudy, Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.

Tegeh, I Made, I Made Kirna. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Telaumbanua, Sadieli. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas*. Klateng: Lakeisha.

