

## DAFTAR PUSTAKA

- Adkhar, B. I. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pegetahuan Alam di SD Labschool UNNES*. Semarang: UNNES.
- Agustin, D. A. 2020. *Mengajarkan SAINS Dengan Permainan*. Bandung: Tata Akbar.
- Anitah, S. 2010. *Media pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana. 2019. 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 (JPENSIL)*, 9, 8-18.
- Arifin, A. 2020. *Mengetahui Rumus Cara Menghitung Standar Deviasi dan Manfaatnya Dalam Sebuah Penelitian*. Diakses 17 Januari 2020. (<https://rumusbilangan.com/mengetahui-rumus-cara-menghitung-standar-deviasi-dan-manfaatnya-dalam-sebuah-penelitian/>)
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Artawan. 2010. *Media Animasi*. Jakarta: Yrama Widya.
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. 2015. Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *E-Journal Teknik Informatika*, 6, 1-6.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujaun Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S. B. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Asdi Mahasatya.
- Fadli, A., Suharno., & Musadad, A. A. 2017. *Deskripsi Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Role Play Game Education untuk Pembelajaran Matematika*. S2 Thesis, FKIP Universitas Sebelas Maret.

- Fatmawati, S. D. 2020. *Pembuatan Brosur Berbahasa Inggris Menggunakan Media Video Animasi*. Malang: Ahlimedia Press.
- Ganti, M. 2016 *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Mts Paradigma Palembang*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Gora, W. 2004. *Animasi 3D Instant Menggunakan Ulead Cool 3D Studio*. Yogyakarta: Andi.
- Guslinda., & Kurnia, R. 2018. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/Gain Scores*. Woodland Hills: Dept. of Physics, Indiana University.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul., Juliana., Safitri, M., Munsarif, M., dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Junaidi., Ariani. T., & Arini, W. 2019. Pengaruh Model Pembelajaran *Word Square* terhadap Hasil Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal*, 2, 1-14.
- Luhulima, D. A., Degeng, I. N. S., & Ulfa, S. 2017. Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP*, 3, 110-120.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. 2017. Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3, 333-352.
- 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*, 6, 9-19.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Putra, A. Permana. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP PGRI Arjosari Tahun Pelajaran 2013/2014 melalui Implementasi Pembelajaran Teknik Jigsaw*. Jurnal Pendidikan Matematika, 1, 33-42.
- Rahyubi, H. 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung: Nusa Media.
- Riduwan. 2018. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Kementerian Agama RI.
- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni. 2019. Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 012 Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3, 184-194.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutopo, A. H. 2002. *Animasi dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 103-114.
- Wuri dan Fathurrohman. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak