

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, A. R., Nuraini, A., Elisa, K., & Iman, S. (2020). *Faktor-Faktor Psikososial dari Ketidakpatuhan Masyarakat pada Masa Pandemi*.
- Abidin, Z (2011). *Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- A Cesaria & T Herman. (2019). *Mathematical reasoning in geometry learning using Information and Communication Technology (ICT)*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series 1157 (2019) 042101 IOP Publishing doi:10.1088/1742-6596/1157/4/042101
- Ahmad Susanto. 2015. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Penamedia Group
- Alannasir, W. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*. Journal of Educational Science and Technology (EST), 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Ali Hamzah dan Muhlisarini. (2014). *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- A.M, Sardiman. (2010). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipata
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia*. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial.
- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Pt Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aunurrahman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019a). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>

- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019b). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif.
- Ayu Erawati dan Wahyono, 2019. *Peran Komitmen Organisasi Dalam Memediasi Pengaruh Disiplin Kerja, Motivasi Kerja, Dan Self Efficacy Terhadap Kinerja Pegawai*. Economic Education Analysis Journal 8 (1) (2019) p- ISSN : 2252-6544
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Bloom, Benjamin S., etc. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- BSNP. 2008. *Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar*. Jakarta: BSNP.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Fitriyani, Nina. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran AudioVisual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Tunas Bangsa. Vol.6, No.1. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Gagne and Berliner, (1983: 252). *Ranah Belajar dalam Anni*, Catharina Tri, 2004. Psikologi Belajar. Semarang
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Hariwijaya. 2009. *Meningkatkan kecerdasan Matematika*. Yogyakarta: TuguPublisher.
- Harjanto, (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasratuddin. 2015. *Mengapa Harus Belajar Matematika?*. Medan: Perdana Publishing
- Heruman, 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Keysar Panjaitan. 2010. *Merancang Butir Soal dan Instrumen Untuk Penelitian*. Gorontalo : BMT Nurul Jannah

- Marsigit. 2003. *Metodologi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (Gaung Persada Press Group).
- Nurdiansyah, E., El Faisal, E., & Sulkipani. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis Powtoon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Civics*, 15. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Nurseto, Tejo. 2011. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* Volume 8 Nomor 1. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pais, M. H. R., Nogués, F. P., & Muñoz, B. R. (2017). Incorporating Powtoon as a Learning Activity into a Course on Technological Innovations as Didactic Resources for Pedagogy Programs. 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v12i06.7025>
- Pangestu, Achmad Ali Wafa. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Kebijakan Moneter untuk Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Singosari". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. Vol.11, No.1, 2018 Halaman 71-79.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rahmatia, M., Monawati, & Darnius, S. (2017). *Pengaruh Media E-Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 20 Banda Aceh*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 No.1, 212-227.
- Ricu Sidiq, & Najuah. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1-14.
- Saputro, H., & Fazrin, I. (2017). *Penurunan tingkat kecemasan anak akibat hospitalisasi dengan penerapan terapi bermain*. *JKI (Jurnal KonselingIndonesia)*
- Saragih, S. & Habeahan, W.L. 2014. *The Improving of Problem Solving Ability and Students' Creativity Mathematical by Using Problem Based Learning in SMP Negeri 2 Siantar*. *Journal of Education and Practice*, 5(35): 123- 132.
- Sardiman.2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Setiawan, H., Dafik, D., & Lestari, N. D. S. (2014, November). *Soal Matematika dalam PISA Kaitannya dengan Literasi Matematika dan Kemampuan*

*Berpikir Tingkat Tinggi. In Prosiding Seminar Matematika dan Pendidikan Matematik (Vol. 1, No. 1).*

Sriadhi, (2014) *Penilaian Multimedia Learning*, Medan : Unimed

Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Sudjana, Nana. (2011). *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.

Sugiyono, (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* . Bandung: Alfabeta

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Sukiyasa, Kadek., Sukoco., (2013), *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol. 3, No. 1 : 129.*

Sulfemi, Wahyu Bagja dan Hilga Minati. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 3 SD Menggunakan Model Picture And Picture dan Media Gambar Seri. JPSD. 4 (2), 228- 242.*

Syah, Muhibbin. (2012). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2, 110.*

Warsita, Bambang. 2011. *Pendidikan Jarak Jauh*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Winarni, M., Anjariah, S., & Romas, M. Z. (2016). *Motivasi Belajar Ditinjau Dari Dukungan Sosial Orangtua Pada Siswa SMA. Jurnal Psikologi, 2.*

Zulherman, 2021. "Pengaruh Blended E-Learning System Self- Efficacy Terhadap Minat Siswa Menggunakan Video Animasi Pembelajaran Berdasarkan TAM". *Jurnal Cakrawala Pendas Volume 8 No 4. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka* doi:10.31949/jcp.v8i4.2819