

DAFTAR PUSTAKA

- A. Van De, Walle John. 2008. *Elementary and Middle School Mathematics, Sixth Edition, Alih Bahasa Suyono*. Jakarta: Erlangga
- Abi Hamid, Mustofa, et al. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Cahyani, Fitriani, Dwi. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Sultan Thaha Saifuddin Jambi
- Daryanto. 2020. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Ginting, Abdiel dkk. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Merakit Personal Komputer. *Jurnal Pascasarjana Universitas Negeri Medan TIK dalam Pendidikan*. 6(2): 55
- Gurning, Busmin & Lubis, Aswita. 2017. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: K-Media
- Khairuddin. 2015. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Depublish
- Mailani, E. 2015. Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*. 8-11
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi
- Maria. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Palembang. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*. 12(4): 323-330
- Nurmayani & Khairani, Liza Ayu. 2021. Pengembangan Media “Smart Boardbook” Berbasis Augmented Reality Pada Tema 6 Subtema 1 Kelas II

- SD Negeri 104197 Desa Klambir. *School Education Journal*. 11(3): 232-241
- Pribadi, A Benny. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Pernada Media Group
- Pribadi, A Benny. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Pramono, Sigit. 2014. *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2018. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rebowo, Wanda, Ari. 2014. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Pecahan Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *Pelangi Pendidikan*. 21(2): 94-106
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Simanjuntak, Eva Betty & Ananda, Nurul. 2018. *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif "Tematik" Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN 028229 Binjai Barat T.P 2017/2018*. *Jurnal Guru Kita (JKG)*. 2(3): 15
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, Rostina. 2005. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Suryani, Nunuk dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susilana & Cepi. 2017. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wawancara Prima
- Sutikno, Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Lombok: Holistica

Tampubolon, Astria Hospital. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Tema 7 Sub Tema 2 Siswa Kelas IV SD Negeri 030355 Parratusan T.A 2020/2021*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Universitas Negeri Medan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas