

DAFTAR PUSTAKA

- Afri, L. D. dan Selvi R. Br. Sembiring. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika melalui Aplikasi *Kine Master* pada Materi Persamaan Kuadrat. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* Volume 06, No. 03: 3417-3430.
- Anharuddin, M. M., dan Prastowo, A. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Tematik dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), hlm. 94-108.
- Ani Cahyadi. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang: Laksita Indonesia.
- Aqib, Z. 2017. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmarita dan A. Mudinillah, 2021. Penggunaan Aplikasi Kinemaster untuk Media Pembelajaran IPS di Kelas V SDN 34 Kinali. *el Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education* Volume 4, Nomor 1: 13 – 34.
- Daryanto, 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay, A. R. 2022. Integration of Learning Media and Technology in Islamic Religious Education Subjects. *Book Chapter of Proceedings Journey-Liaison Academia and Society*, 1(2): 1-7.
- Dewi, N. P. S. R., Adnyana, P. B., dan Citrawathi, D. M. 2020, The Sahihity of Tri Hita Karana (THK) Oriented Blended Learning Tools to Improve Student"s Critical Thinking Ability. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1503(1): 12-17.
- Dimyanti dan Mujiono, 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ergawati, E., Affan, I., Zulfahmi, T., Liesmaniar, C., Marsithah, I. 2020. Perencanaan Pengajaran dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(2) : 181-194.
- Fitri, D. S., dan M. Zainil. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Volume Bangun Ruang Menggunakan Aplikasi *Kinemaster* di Kelas V SD Kota Padang. *Journal of Basic Education Studies* Vol 4. No 1 : 4077 – 4086.
- Hamalik Oemar, 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- I'anantut, T., 2015. *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang : Madani.
- Karo-karo Isran Rasyid, 2018. Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Journal AXIOM*: Vol. VII, No. 1, p ISSN: 2087-8249.
- Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No. 81A Tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khaira, H. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Efektivitas media video KineMaster terhadap hasil belajar matematika siswa secara daring KineMaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa*, 39–44.
- Lubis, M. S., Hidayati, I., dan Listia, W. N. Optimalisasi Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Praktek Musik AUD pada Penggunaan Aplikasi Kinemaster di PG PAUD FIP UNIMED. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 7(1), 1-6.
- Luhulima, D. A., Degeng, N. S., dan Ulfa, S. 2018. Pengembangan Video Pembelajaran Karakter Mengampuni Berbasis Animasi untuk Anak Sekolah Minggu. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 110-120.
- Mahendra I. Ketut dan Ni Made Marlin Minarsih. 2020. Tutorial Penggunaan Aplikasi Kinemaster sebagai Pengolahan Video Pembelajaran Seni Rupa bagi Siswa Autis. Seminar Nasional Seni dan Desain : Reorientasi dan Implementasi Keilmuan Seni Rupa dan Desain dalam Konteks Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka (MBKM). Surabaya, 21 November 2020.
- Marban Stefanus M., 2018. *Psikologi Pendidikan*. Cetakan Pertama. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Marleny, F. D., A. A. Ningrum dan Windarsyah. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa Pada Gugus 6 Pirus Martapura. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol 2, No. 3 : 108 – 113.
- Muhibbin, S., 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Nofriyanti, N., Z. Lutfiah dan D. N. Asmara. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif (Kinemaster) Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar IPA Kelas V di SDN 06 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Ika* Vol. 13 No. 1: 1 – 6.

- Nurazlina, N., Asyhar, R., dan Ernawati, M. D. W. 2022. Pengembangan LKPD Larutan Penyangga Berbasis Proyek yang Terintegrasi Nilai Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3k)*, 3(3), hlm. 251-256.
- Nurhamim, N. Jumhana dan R. H. Mubarak. 2022. *Ragam Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT*. Yogyakarta : CV. Istana Agency.
- Nurlina L. dan A. Fauzan, 2021. Pelatihan Pembuatan Video Ajar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Abdikarya*, Vol. 3, No. 1, 32-39.
- Prasongko, B. K., Harjanto, A., dan Askaria, M. G. 2023. Geology And The Correlation Between Geological Control And Nickel Quality In Gag Island, Raja Ampat Islands, West Papua. *Techno LPPM*, 8(2): 23-24.
- Rahmatia, D. dan P. Pitriana. 2007. *Kamus Pelajar : Matematika*. Jakarta : Ganeca Exact.
- Sa'dijah, 1998. *Pendidikan Matematika II*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
- Sadiman, A. S. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Siburian, M. Y. H., 2023. Development of Learning Media Using the KineMaster Application for Learning English Class V SDN 065853 Tegal Sari Mandala II Kec. Denai Medan. *Asian Journal of Applied Education (AJAE)* Vol. 2, No. 3, 2023: 327 – 338.
- Simanjuntak, S. R., 2023. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Educandy Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SDN 101777 Saentis T.A 2022/2023*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Medan. Medan.
- Siregar, A., 2020. Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur T.A 2019/2020. *Elementary School Journal*.
- Slagian, M. D. 2016. Kemampuan Koneksi Matematika dalam Pembelajaran Matematika”. *Journal of Mathematical Education and Science*: Vol.2, No. 1.

- Slameto, 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Soenarjo, R. J., 2008. *Matematika 5 SD*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Subarinah, S., 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono, 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto, Y. D. 2008. *Gemar Matematika 5*. Jakarta : UIP.
- Susanti dan A. Zulfiana. 2018. *Jenis-jenis Media dalam Pembelajaran*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Turwati, L.R., R Susanti dan S. D. Maharani. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Kinemaster Pada Tema 1 Sub Tema 1 Kelas 6 Materi Perkembangbiakkan Tumbuhan di SDN 21 Muara Telang. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* Vol. 7, No. 11 : 1 – 6.
- Wahyudi dan Kriswandani, 2013. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Salatiga: Widya Sari Press.
- Widiyono, A. 2021. Penerapan Aplikasi Kinemaster dalam Pembelajaran IPA melalui LMS pada Mahasiswa Prodi PGSD. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, No. 3 : 12 – 21.
- Wirasasmita, R. H., dan Y. K. Putra, 2022. Pengembangan Media Pembelajaran video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi Camtasia Studio dan Macromedia Flash. *Jurnal Education*. 10(2): 34-36.
- Wulandari, S., dan Fitria Rahma, I. 2021. Efektivitas Media Video Kinemaster terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Secara Daring. *Jurnal Analisa*, 7(1), 33–45.