

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Abdul, H. (2016) “*Matematika, Hakikat & Logika*”, Jakarta: Ar-Ruzz Media.
- Agustina, Menik T., & Danang A. K. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi*. Vol. 5. No. 2.
- Ajat, R. (2019). “Pembelajaran Contextual Teaching Learning Untuk Meningkatkan Mutu Hasil Pembelajaran”, *FAI UNSIKA Karawang*.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Akker, J.V.D., Bannan, B., Kelly, A.E., Nieveen, N., & Plomp, T., (2013). Educational Design Research. SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development, Netherlands.
- Astuti, Y. & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD. *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 2(2).
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press. Batubara Hamdan.
- Cahyani, I. R. (2020). Pemanfaatan Media Animasi 3D di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1),
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Dewi, I. D., Sudaryono, S. & Rahmah, D. (2019) Animasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam. *CCIT Journal* 12, no. 1.
- Dimiyati. (2006) *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta
- Dimiyati & Mudjiono. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Untuk SMA Kelas X. *Jurnal Edusains*: 4(2)
- Fathurrahman, A., Sumardi, S., Yusuf, A. E., & Harijanto, S. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik Dan Teamwork. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(2), 843–850.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hidayah, W.G. & Sindi, A. (2023). Efektivitas Pembelajaran Persamaan Garis Lurus dengan Media Video Animasi dan LKPD Siswa Kelas VIII. *Jurnal Fibonacci* Volume 04(1): 39 – 46
- Kusworo. (2019). *Pembaharuan Pembelajaran Pendidikan Ekonomi*. Banten: UNPAM PRESS.
- Mahmudi. (2010). *Manajemen kinerja sektor publik*. Yogyakarta: UPP STIM

YKPN.

- Mashuri & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*. Volume 08.
- Melati, E. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education* Volume 06. No. 01.
- Menik, T. A. & Danang, A.K. (2020) Motivasi Belajar Mahasiswa di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Psikologi*, Vol. 5, No. 2.
- Munadhi & Yudhi. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Moto, M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Nggilu, Ramli, & Syamsu Q.B. (2018). Nilai Nilai Budaya Kerja Guru SMK Pengembangan Pengetahuan 3. *Jurnal Riset dan Ilmu*. no. 1.
- Nuraisah, E., Irawati, R. & Hanifah, N. (2016). Perbedaan Pengaruh Penggunaan Pembelajaran Konvensional dan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Pecahan. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 291–30
- Prabowo, R. A., Hita, I. P. A. D., Lubis, F. M., Patimah, S., Eskawida, E., & Siska, S. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 5(4),
- Oktaviani, D. (2016). Pengembangan e-Modul Berbasis Etnomatematika Menggunakan Flip PDF Corporate pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Kajian Pembelajaran Matematika*, 7(1): 32-42.
- Riduwan. (2013). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta, 2012. h. 220.
- Rohmah, N. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1).
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*. Penerjemah: Nurulita. Bandung: Nusa Media.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Suantiani, Ni Made Ayu, dan I Wayan Wiarta. (2022). “Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika.” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1

- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suryosubroto. (2009). *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta
- Triwibowo. (2015). *Deskripsi Efektivitas Discovery Learning Pada Masa Pelajaran Matematika Di Smp Muhammadiyah 5 Purbalingga Dan Smp Negeri 2 Remban*
- Uno, H. (2013). *Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32