

## DAFTAR RUJUKAN

- Adkhar, Bastiar Ismail. 2016. *Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes*. Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta, Rajawali Pers.
- Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Audie, Nurul. 2019. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, Vol. 2, No.1.
- Batubara, Hamdan Husein dan Ariani, Dessy Noor. 2016. "Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI," dalam *MUALLIMUNA Jurnal madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 2, No. 1.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deliviana, Evi. 2018. "Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya," dalam *Badan Penerbit UNM*.
- Fadzillah, Nurul dan Wibowo, Teguh. 2016. "Analisis Kesulitan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII SMP," dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Purworejo*, Vol. 20 No. 2.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan", dalam *Jurnal Kajian Keislaman*, Vol. 4 No. 2.
- Haryono dan Suyono. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, Iqbal. 2014. *Analisis Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ihsan, Fuad. 2010. *Dasar-Dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Istianah, Farida. 2018. "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-gugus Sukodono Sidoarjo," dalam *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 06 No. 04
- Jatiningtias, Niken Henu. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Materi*

- Penyimpangan Sosial Di Smp Negeri 15 Semarang*. Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Juju, Dominicus. 2006. *Membuat Video Klip dengan Ulead Video Studio & Ulead Cool 3D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Kustandi, Cecep dan Sudjipto, B.. 2011. *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia 173.
- M, Rio Dwi A.A.. 2020. *Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan*. Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhajir, As'aril. 2011. *Ilmu Pendidikan Perspektif Kontekstual*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Mulyaningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," dalam *jurnal Misykat*, Vol. 03, No. 01
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Restianingsih, Annisa dan Pujiastuti, Heni. 2020. "Analisis Kesulitan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMP Pada Materi Pythagoras," dalam *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*. Vol. 20 No. 3.
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rochimah, Siti. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Video Animasi Pada Pokok Bahasan Keliling dan Luas Segitiga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sumberagung Peterongan Jombang*. Malang: Skripsi Tidak Diterbitkan
- Setiyani, dkk. 2020. "Pemanfaatan Powtoon Sebagai Salah Satu Alternatif Media Dalam Pembelajaran Daring Di Sdn Ii Kedungdawa Cirebon," dalam *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Volume 4, Nomor 1.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.

- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Suherman, Eman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Tsur, A. Asmah. 2019. *Penerapan Media Virtual Powtoon Dengan Recitation Method Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii Smpn 16 Bulukumba*. Makassar: Skripsi Tidak Diterbitkan.