

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F., Kom, M., & Hulu, R. (2022). *4747-13970-1-Pb. 16*, 41–48.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Akbar, F. I., & Hartono, R. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik dengan Model Pengembangan 4-D pada Materi Mitigasi Bencana dan Adaptasi Bencana Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 22(2), 135–147. <https://doi.org/10.17977/um017v22i22017p135>
- Amaliyah, D. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Viii Mata Pelajaran Ips Di Smp Muhammadiyah 15 Lamongan. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(2), 101. <https://doi.org/10.18860/jpips.v4i2.7314>
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Apriliawati, D. (2020). Diary Study sebagai Metode Pengumpulan Data pada Riset Kuantitatif: Sebuah Literature Review. *Journal of Psychological Perspective*, 2(2), 79–89. <https://doi.org/10.47679/jopp.022.12200007>
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika*, 6(2), 166–171. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/statistik/article/view/4322/4001>
- Arsi, A. (2021). Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss. *Validitas Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss*, 1–8. <https://osf.io/m3qxs>
- Astuti, Y., Wulandari, I. R., W, A. A., A, V. H., Hasanu, F., K, B. A., & Utami, R. P. (2021). ANIMASI 2 DIMENSI SEBAGAI INFOGRAFIS PENCEGAHAN VIRUS COVID 19 PADA PAUD TERPADU ALLIFA

- salah satunya materi yang tersampaikan virus covid 19 masih monoton.
MARTABE : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4, 215–221.
- Asyura, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Konstruktivisme Pada Materi Prisma dan Limas Di Kelas VIII SMP. *Cakrawala Pedagogik*, 1, 214–228.
https://www.academia.edu/download/58556306/Cakrawala_Pedagogik_Vol_1_No_2_2017.pdf
- Azizah, M., Sulianto, J., & Cintang, N. (2018). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 61–70.
<https://doi.org/10.15294/jpp.v35i1.13529>
- Azizah, N., & Sugiharta, I. (2018). Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 1(2), 415–422.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/pspm/article/view/2417>
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130.
<https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Cahyo, R. N., Wasitohadi, W., & Rahayu, T. S. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 28–32.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.23>
- Choiri, M. M. (2017). Upaya Pemanfaatan Lingkungan Sekitar Sebagai Sumber Belajar Anak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
<https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1793>
- Dasar, J. P. (2016). *JURNAL PENDIDIKAN DASAR Volume 7 Edisi 2 Desember*

2016 PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DAN KECERDASAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA Dwi Safitri Mujiani Mahasiswa S2 Pendidikan Dasar Universitas Negeri Jakarta Volume 7 Edisi 2 Desember 2016 Pada usia siswa se.

- Dewi, R. A. K., & Rukmini, P. (2019). Penerapan Pembelajaran Tematik Berpendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik, Spasial Dan Logis Matematis Mahasiswa Pgsd. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan KALUNI*, 2, 146–154. <https://doi.org/10.30998/prokaluni.v2i0.48>
- Fitri, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Materi Persamaan Lingkaran. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 1(2), 241. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v1i2.562>
- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 182. <https://doi.org/10.21831/pg.v11i2.10644>
- Hafizh, M. A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Camtasia Studio Pada Materi Perkembangan Teknologi Kelas Iv Sd. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 141–154. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v7i1.6411>
- Hardianti, H., & Asri, W. K. (2017). Keefektifan Penggunaan Media Video Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Ipa Sma Negeri 11 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i2.4408>
- Hasana, S. N., & Maharany, E. R. (2017). Pengembangan Multimedia Menggunakan Visual Basic for Application (Vba) Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru Matematika. *JPM: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 30. <https://doi.org/10.33474/jpm.v3i2.648>
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis*

- Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>
- Ismail, rafki nasuha, Mudjiran, & Neviyarni. (2019). Membangun karakter melalui Implementasi Teori Belajar behavioristik pembelajaran matematika berbasis kecakapan abad 21. *Menara Ilmu*, XIII(11), 76–88. <http://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/1649>
- Jeklin, A. (2016). 濟無 No Title No Title No Title. 3(July), 1–23.
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash Cs3 Untuk Siswa Sma. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9681>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Maemanah, A., & Winarso, W. (2019). Pengaruh Kecerdasan Logika Matematika Terhadap Disposisi Matematis Siswa. *Jurnal Review Pembelajaran Matematika*, 4(1), 48–57. <https://doi.org/10.15642/jrpm.2019.4.1.48-57>
- Mahardika Prasetya Wiratama, W. (2019). *Handout sebagai Perangkat Pembelajaran Praktis*. 42(2), 158–169.
- Milsan, A. L., & Wewe, M. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Logis Matematis Dengan Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 2(2), 65. <https://doi.org/10.23887/jet.v2i2.16183>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan

- Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Muslihah, N. N. (2018). Pembelajaran Soal Cerita Hitung Campuran Melalui Pendekatan Konstruktivisme. *al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(1), 59–66. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i1.2332>
- Nuridin, Hamdhana, D., & Iqbal, M. (2018). Aplikasi Quick Count Pilkada Dengan Menggunakan Metode Random Sampling Berbasis Android. *e-Journal Techsi Teknik Informasi*, 10(1), 141–154. <https://doi.org/10.29103/techsi.v10i1.622>
- Pangestu, P., & Santi, A. U. P. (2016). Pengaruh Pendidikan Matematika Realistik Terhadap Suasana Pembelajaran Yang Menyenangkan Pada Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 2(2), 58. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.58-71>
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Parwati, ni nyoman. (2019). Prosiding Senama PGRI Volume 1 Tahun 2019. *Adaptasi Pembelajaran Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0*, 1(87). <https://doi.org/10.5281/zenodo.3445646>
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 337–348.
- Pratiwi, I. R., & Silalahi, P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MODEL BLENDED LEARNING BERBASIS MOODLE Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung , Sungailiat , Indonesia Abstrak PENDAHULUAN Kemajuan teknologi digital memiliki dampak yang luar biasa dalam pengajaran pedagog. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 206–218.
- Prayoga, D. S., Lodra, I. N., & Abdillah, A. (2020). Menanamkan Pendidikan Karakter Melalui Media Augmented Reality Animasi Dua Dimensi Lakon Dewa Ruci kepada Remaja. *Rekam*, 16(1), 21–27.

<https://doi.org/10.24821/rekam.v16i1.3482>

- Ragil Kurniawan, M. (2017). Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 491. <https://doi.org/10.22219/jinop.v3i1.4319>
- Rahmadani, H., Roza, Y., & Murni, A. (2018). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Berbasis Teknologi Informasi di SMA IT Albayyinah Pekanbaru. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(1), 91. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i1.5230>
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi MaCa (Materi Pecahan) Berorientasi Teori Belajar Ausubel Muatan Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81.
- Reflianto, & Syamsuar. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Robert, R., & Umi Atun Sholikhah & Endang Fauziati. (2021). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Edward Lee Thordike Dalam Pembelajaran Matematika. *Handbook of Contemporary Learning Theories*, 1(1), 61–67. <https://ejournaljla.stkipmuhmanokwari.ac.id/index.php/jla/article/view/50>
- Romadon, B. (2019). *Menunjang Persiapan Sdm Yang Unggul Menuju. November*, 15–22.
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/785>
- Rosdianto, H., Sulistri, E., & Munandar, N. (2019). Penerapan Model

- Pembelajaran ADDIE Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Kinematika Gerak Lurus. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Keilmuan (JPFK)*, 5(1), 53. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v5i1.2947>
- Santoso, D., & Budiman, R. D. A. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android di Madrasah Aliyah Negeri Pontianak. *Journal of Edukasi* ..., 2(1), 2–5. <https://journalofedukasiborneo.or.id/index.php/jeb/article/view/13%0Ahttps://journalofedukasiborneo.or.id/index.php/jeb/article/download/13/12>
- Saomah, A. (2017). Implikasi Teori Belajar Terhadap Pendidikan Literasi. *Pendidikan*, 10. http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._Psikologi_Pend_Dan_Bimbingan/196103171987032-Aas_Saomah/Implementasi_Teori_Belajar_Dalam_Pendidikan_Literasi.pdf
- Sari, E. I., Huda, N., & Syamsurizal, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Konstruktivisme pada Materi Segitiga Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1721–1728. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.601>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Sudiantini, D., & Dewi Shinta, N. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap. *Sintesa*, 11(1), 177–186. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4259>
- Sulistyowati, S., & Rachman, A. (2017). Pemanfaatan Teknologi 3D Virtual Reality pada Pembelajaran Matematika Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah NERO*, 3(1), 37–44. <http://nero.trunojoyo.ac.id/index.php/nero/article/download/71/77>

- Supardi, A. A., Gusmania, Y., & Amelia, F. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Pada Materi Logaritma. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 80–92. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3744>
- Suryaningsih, N., & Kusmana, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Karya Tulis Ilmiah Berbasis Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Tuturan*, 7(2), 884. <https://doi.org/10.33603/jt.v7i2.1741>
- Susmiati, E. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Discovery Learning dan Media Video Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 bagi Siswa SMPN 2 Gangga. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 210. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2732>
- Suswandari, M. (2021). Peran Guru Menstimulus Respon Siswa Melalui Teori Belajar Behavioristik Teacher'S Role Stimulates Students' Response Through Behavioristic Learning Theory. *Absorbent Mind: Journal of Psychology and Child Development Available*, 1(1), 47–55. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind
- Swalaganata, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(1). <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.65-76>
- Triwinarni, D., Fauzi, F., & Monawati. (2017). Pengaruh Kecerdasan Logika Matematika Terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, 2(1), 16–29. <https://media.neliti.com/media/publications/187270-ID-pengaruh-kecerdasan-logika-matematika-te.pdf>
- Utomo, B. (2019). Analisis Validitas Isi Butir Soal sebagai Salah Satu Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Madrasah Berbasis Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i2.4883>
- Wahyuniar, L. S., & Widyawati, S. (2017). Proses Berpikir Mahasiswa Dalam Menyelesaikan Soal Kombinatorial Berdasarkan Kecerdasan Logis Matematis. *NUMERICAL: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*,

1(2), 103–114. <https://doi.org/10.25217/numerical.v1i2.177>

- Wicaksono, H., Roekhan, & Hasanah, M. (2018). Pengembangan Media Permainan Imajinasi dalam Pembelajaran Menulis Puisi bagi Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(2), 223–228.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>
- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Yuliawati, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Professional dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains di SD/MI Kelas 5. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(3), 129–138. <http://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/1874/1043>
- Yunianto, T., Negara, H. S., & Suherman, S. (2019). Flip Builder : Pengembangannya Pada Media Pembelajaran Matematika. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 115–127. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.5056>