**DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Akbar, S. 2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Sodakarya.

Angga, et.al. 2022. Komparasi implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka di sekolah dasar. Jurnal Basicedu. 6 (4), 5877-5889. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Buku Pedoman Guru Tema 5 Cuaca Kelas 3 dan Buku Siswa Tema 5 kelas 3 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

Daryanto.2012. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. Retrieved from <http://webadminipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/147533/>

Djamarah, S., Bahri. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Farida, Cici. 2022. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. Jurnal pendidikan matematika. 2 (1), 53-66. Retireved from <https://jurnal.institutpendidikan.ac.id/index.php/plusminus>

Fadillah, Ahmad. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi Sparkol Videoscribe. Jurnal Gantang. 4 (2), 177-182. Retrieved from <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1369>

Fajrianti, R,. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (4), 6630-6637. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Fajarwati, Maharani. 2021. Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator di Kelas IV SD UMP. *Jurnal pemikiran dan penelitian pendidikan dasar*. 5 (1), 1-11. Retrieved from <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/eL-Muhbib/article/view/608/461>

Firmansah, D., & Fridaus, D. F. (2020) pengembangan media pembelajaran video interaktif dengan menggunakan aplikasi sparkol videoscribe pada tema 3 kelas III. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran dasar*, 7 (2), 159-172. <http://repository.radenintan.ac.id/eprint/13130%0AWulandari>, A. I., & Subadi, T. (2019)

Hamzah, Amir. 2021. *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara

Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. 2021. The Aplication of augemented reality in elementary school education. Research, Society and Develompent. v. 10, n. 3, e14910312823. https:rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/12823

Khayroiyah, Siti. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran Batang Napier Di MIS Nurussalam Deli Tua. Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Nasional. 4 (1), 2621-5268.

Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pres

Mashuri, Delila, K. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPPGSD UNNES*. 08 (05), 893-903. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>

Mahmud. 2019. *Teori Belajar Bahasa*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press

Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak. Retrieved from<http://webadminipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/186024/>

Noor, Muhammad. 2010. *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan

Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana.

Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka, 2005, hlm. 53.

Rusman. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers

Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Menggambarkan Profesionalisme Guru. Cetakan Ke-2*. Jakarta: Kencana

Rahmadhani, V., Anugerah. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA Pasa Siswa Kelas IV. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 8 (4), 1141-1149. Retrieved from <https://ejourna.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/2967>

Rahmawati, T, A. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Dengan Model POE (Prediket Observe Explain) Untuk Melaih Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. 6 (1), 1232-1242. Retrieved from https://jbasic.org/index.php/basicedu

Sadiman, Arief, S. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali Pers.

Salsabila, Fadillah. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 6 (4), 6089-6096. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Bandung: Kencana. Retrieved from <http://webadmin-ipusnas.perpusnas.go.id/ipusnas/publications/books/194459/>

Setiawan, eko. 2018. *Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Erlangga.

Setiawan, H., Rudi. 2021. Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan ADDIE. Jurnal Kumparan fisika. 4 (2), 112-119. Retrieved from <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika>

Sugiyono. 2016. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta

Sutarini, et al. 2022. Korelasi Penggunaan Aplikasi Wattpad sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa kelas XI SMK YPK Mabar kec. Medan Deli. Prosiding Seminar Hasil Penelitian. 5 (1), 310-317.

Napitupulu, S. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan. 1 (4), 333-349. https://doi.org/10.2246/eduglobal.vi4.1545

Wardani, Hizmi, et.al. 2022. Media pembelajaran Lego Dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Di SMP Swasta Pembangunan. Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 2 (1), 57-64. Retrieved from <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i1.192>