**DAFTAR PUSTAKA**

Adhkar, Bastiar Ismail. (2016). “*Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES*”. Skripsi. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Arda,et. Al. (2015). “*Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk siswa smp kelas VIII*”. Jurnal mitra sains,Vol. 3 No. 1 (Januari 2015), h. 69.

Arief S. Sadiman. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya.* Jakarta: Rajawali Pres.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Bernard, M. (2015). *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran serta Disposisi Matematik Siswa SMK dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash.* CS 4.0‖ 4: 198.

Daryanto.(2017). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media.

Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga* Balai Pustaka, Jakarta

Depdiknas. (2008). *Peraturan Pemerintah RI No.19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.

Dinniar, ajeng. (2017). *Strategi Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Purwokerto.

Dirman dan Juarsih, C. (2014). *Karakteristik Peserta Didik. Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 41.

Djamarah, S.B. 2010. *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : Rineka Cipta.

Fahmi., I. (2010). *Manajemen Kinerja Teori dan Aplikasi*. Bandung : Alfabeta CV

Fechera, B., Maman S., Dadang L. H. (2012). “*Desain dan Implementasi Media Video Prinsip-Prinsip Alat Ukur Listrik dan Elektronika*”. INVOTEC. VIII, (2), 115-126.

Ghufron, M. (2018). Revolusi Industri 4.0 : Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan. Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisiplin Hasil Penelitian & Pengabdian kepada Masyarakat, 332-337.

Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT Bumi Aksara, cet, 2.

Hamzah B.Uno dan Nurdin Mohamad. 2013. *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM.* Jakarta : Bumi Aksara.

Hanifah, N., Kurnia, A.,& Agisni, M., (2016), *Penerapan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya*, Jurnal Pena Ilmiah, 1 (1) : 331-340.

Hasratuddin. (2014). *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*‖. 1 : 30.

Heruman. (2014). *Model Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.

Heruman. (2017). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar* .Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2.

Hidayah, Nurul. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*. Junal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, p-ISSN 2355-19725 e-ISSN 2580-89715, Volume 4, Nomor 1. Diakses pada 22 Oktober 2018, dari portalgaruda.org.

Hikmah, Vela Nur & Iin Purnamasari. (2017). Pengembangan Video Animasi “bang dasi” berbasis aplikasi Camtasia pada materi bangun datar kelas v sekolah dasar. Mimbar Sekolah Dasar, Vol 4(2) , hlm. 182-191.

Jauhar, M. 2011. *Implementasi Paikem Dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pusaka.

Karwono, dan Mularsih, H. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok: RajaGrafindo Persada.

Karwono, Heni Mularsih, Belajar dan Pembelajaran (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada,2017), h. 19.

Kustandi, Cecep. (2013). Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua. Bogor: Ghalia Indonesia.

Lase, D. (2019). “Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0.” Jurnal Sundermann 1(1):16.

Latifah, L. N. (2016). *Pemenuhan Kebutuhan Activities of Daily Living (ADL) Pasien Stroke Oleh Perawat di Rumah Sakit PKU Muhammadiyah Yogyakarta dan Gamping*. Naskah Publikasi. Yogyakarta: FKIK UMY.

Marlenaِّ, N. 2018. Penyegaranِّ Kemampuanِّ Guruِّ Dalamِّ Merancang Media Pembelajaranِّ Melaluiِّ Aplikasiِّ Powtoonِّ Danِّ Screencastِّ Matic. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (Jpmm)*.

Negara, H.S. (2014). “*Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*”. Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol. 1 No. 2..

Nurdiansyah, E., Faisal, E., & Sulkipani. 2018. Pengembanganِّ Mediaِّ Pembelajaranِّ Berbasisِّ Powtoonِّ Padaِّ Perkuliahanِّ Pendidikanِّ Kewarganegaraan,”*Jurnal Civics*, 2018.

Purwono. (2008). *Geometri*. Yogyakarta. (Diktat)

Putu Jerry Radita Ponza, dkk. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*. Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan. Vol. 9 No. (2) pp. 8-18 . Singaraja.

Rahmah, N, (2013). “*Hakikat Pendidikan Matematika*”, dalam Al-Khwarizmi, Vol. 2 No. 1 Oktober.

Ranang. A.S. H., Basnendar. N.P, Asmoro. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: Indeks.

Syafri, F.S. 2016. *Pembelajaran Matematika Pendidikan Guru SD/MI*. Yogyakarta: Ruko Jambu Sari.

Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* .Jakarta: Kencana, 265.

Setiyo, et.Al. (2018). “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1* .di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya”.Jurnal Inovas, Vakasional dan Teknologi, Vol. 18 No. 1 , h. 2.

Sohibun, & Ade, F. Y. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Jurnal Keguruan Dan Ilmu TarbiyahJurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, 2(2), 121–129

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sumantri, M. S. (2016).*Strategi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, , h. 312.

Sumantri, Mohammad Syarif. (2015). *Strategi Pembelajaran Teori & Praktik di Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana,, h.313.

Susanto, A (2016). *Teori Belajardan Pembelajaran (Di Sekolah Dasar)*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Suyanto, Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Professional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Erlangga, h. 109.

Tarigan, D. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Depdiknas

Wandini M. R.R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD* .Medan: CV. Widya Puspita, 3.

Wandini, R. R. & Banurea, O, K. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. Medan:CV. Widya Puspita.

Yurniwati., Hanum, L. (2017). *Improving Mathematics Achievement Of Indonesian 5 Grade Students Through Guided Discovery Learning*. Journal on Mathematics Education. Vol. 8, No. 1, pp. 77-84.