

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Y. & Sari, R. P., (2023). Model Pembelajaran STEAM di RA Muslimat 01 Tumpakrejo kecamatan gendangan Kabupaten Malang. *Jraliasi: Jurnal Lingkup Anak Usia Dini*, Volume 4(1).
- Ahmas syarifuddin, (2011) *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jurnal Ta'dib, 16 (1), , h.125
- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, M. S. & Hartatik, S., (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizziz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, Volume 5(5), pp. 3109-3116.
- Alti, R. M. et al., (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*. 1 penyunt. Padang Sumatra Barat: Penerbit :PT. GLOBAL EKSEKUTIF TEKNOLOGI.
- Andzani, A. B., Rahmawati, E. & Susoli, T. A. B., (2022). Pengembangan Media PAMITUNG (Papan Miniatur Hitung) Pada Pembelajaran Matematika Terhadap hasil belajar Siswa kelas IV SD. *ENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 7(2).
- Astuti, L., Mayasari, D. & Setyowati, R., (2023). Pengaruh Pendekatan STEAM dengan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pembelajaran IPA SD 15 Singkawang. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 4(2), pp. 2063-2070.
- Atmojo, I. R. W. et al., (2020). Implementasi Pembelajaran Berbasis Science, Technology, Enginering, Art and Matematics (STEAM) Untuk meningkatkan Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru SD Melalui Metode Lesson Study. Volume 8(2), pp. 119-123.
- Dakhi, A. S., (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, Volume 8(2), p. 468.
- Ermawita & Zainy, A., (2019). Desain Media Pembelajaran Materi Perangkat Keras. *Jurnal Education and Development*, Volume 7 nomor 2. pp. 301-309.
- Estriyanto, Y., (2020). Menanamkan Konsep Pembelajaran STEAM (Science, Technology, Enginering, Art, and mathematics) Pada Guru-Guru Di Sekolah Dasar di Pacitan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan (JIPTEK)*, Volume 13(2).
- Fatihul Huda dan Asrul Anan, (2018) *Penggunaan Medel Pembelajaran Writing In The Here And Now Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa Kelas X Di SMA Purwodadi*, Jurnal Al-Murabbi, Vol.4, No. 1, h. 122.

- Frikas, S. A. et al., (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Adab Kepada Sesama Manusia di Kelas IX MTsN Kota Palopo. *REFLEKSI*, Volume 12(4), pp. 275-286.
- Gita, H. P. P. & Zulherman, (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, pp. 2384-2394.
- Haderiah, Hasan, K. & Alamsyah, H., (2022). Penerapan Pendekatan STEAM Dalam Meningkatkan Hasil belajar IPA Kelas V Sekolah dasar. *Pinisi Journal PGSD*, Volume 2(1), pp. 165-172.
- Hanafi, H. (2017). *Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan*. Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman, 4 (2), 129-150.
- Harefa, D., (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Talking Chip Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, Volume 4(1).
- Hasanah, U., Safitri, I., Rukiah & Nasution, M., (2021). Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Berbasis Game Analysis Of The Develompment Of Mathematics Learning Media On Game Based Learning Outcomes. *IJI Publication*, Volume 1(3), pp. 204-211.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker pada materi sistem gerak manusia. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 8(1), 110-115.
- Latifah, S. (2016). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) berorientasi nilai-nilai agama Islam melalui pendekatan inkuiri terbimbing pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 43-51.
- Lestari, I. (2013). Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi. *Padang: Akademia Permata*, 1.
- Limbong, I., Munawar, M. & Kusumaningtyas, (2018). Perencanaan Pembelajaran Paud Berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and mathematics). *UPGRIS*, p. 207.
- Mahardika, A. I., Purba, H. S. & Pernama, A., (2022), *The Development Of Web-Based Interactive Learning Median On Statics*. Kasuari: *Physycs Education Journal*, Volume 5(1), pp. 1-18
- Mardianto, (2012) *Psikologi Pendidikan*, Medan: *Perdana Publishing*, h. 39-40.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nana Sudjana dan Ibrahim, (2009) *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, h.3.

- Novita, L., Sukmanesa, E. & Pratama, M. Y., (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Jurnal Of Primary Education*, Volume 3(2), pp. 64-72.
- Nurkomalasari, I., Jailani, S., & Della Yusra, A. (2019). *Pengaruh Strategi Question Student Have Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa di Madrasah Aliyah Negeri 4 Batanghari*. Diss. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Volume 8(5), h.55
- Pamungkas & Koesnawati, (2021). Penggunaan Media pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 4(3), pp. 346-354.
- Ponja & Jampel, (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas pendidikan Ganesha*, Volume 6(1), p. 17.
- Radiusman, (2020). Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika II STUDI LITERASI*.
- Radiusman, 2016. Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika II STUDI LITERASI*, pp. P-ISSN: 2460-7797 E-ISSN: 2614-8234.
- Ricardo & Meilani, R. I., (2017) *Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No.2, h. 188-209.
- Rosyada, H. A. & Ansori, I., (2024). Pengembangan media Pembelajaran Video Animasi berbasis Aplikasi canva Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN Pakintelan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Volume 9(2).
- Ruswan, A. et al., (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, Volume 4(1), pp. 1468-1476.
- Sa'ida, N., (2021). Pemahaman Konsep Geometri PAUD Pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Volume 8(1), pp. 1-7.
- Santrock, J. W. (2017). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.
- Saputra, A., Amril & Sarmiyet, J., (2023). Pengembangan Video Animasi Menggunakan Canva Pada Materi Bagun Ruang Kelas V di SD 01 KOTO BARU. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*, Volume 13(1).
- Slamet, F. A., (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. ke-2 penyunt. Malang: Institut Agama Islam Sunan kalijogo.
- Slameto, (2003) *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, h. 3.

- Sugiyono, (2013). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R n D*. ke-19 penyunt. Bandung: Alfabeta.
- Syahfitri, Y. (2011). *Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer*. Jurnal Saintikom, 10(3), 213-217.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Putri, L. E., Derta, S., Musril, H. A. & Okra, R., (2023). Perancangan Media Pembelajaran IPA Kelas VII Berbentuk Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 di SMP N 7 Bukittinggi. *Journal Information Management for Educator and Professionals*,. vol.7, No., 2, pp. 194-203.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W. & Kusniati, S., (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembejalaran (JIEPP)*, Volume 4(1), pp. 134-140.
- Wati, A., (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Sekolah dasar. *Jurnal PGSD*, Volume 2(1), pp. 68-73.
- Yulianty, N., (2019). Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Dengan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *JPMR: Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, Volume 4(1).