

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, dkk. (2021). 'Inovasi Video Pembelajaran Kimia Sebagai Solusi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi COVID-19 Di MAN 2 Kota Bima', *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6.2, 175–81 <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i2.185>
- Agustien Relis. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi* Vol. 1. Hal. 19-23.
- Ahmad. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta:Kencana.
- Ahmadi, Farid & Ibdah, Hamidullah. (2018). *Media Literasi Sekolah*. Semarang : CV Pilar Nusantara.
- Al Hakim, Riko, Ika Mustika, and Wiwin Yuliani. (2021). 'Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi', *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4.4, 263 <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Anggriani, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Swish Max 4 Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*. Vol. 7, No.1. Maret 2020. pp 52-57.
- Apriansyah, Ridwan, M. dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta*. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*. Vol. 9. No. 1. Hal. 8-18.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Metode dan Paradigm Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bahak, Udin, dkk. (2021). *Buku Ajar Statistik Pendidikan*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, dkk. (2019). Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif IPA Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning, *Collase Creative of Learning Students Elementary Education*, vol.02 No.06.
- Fathurrohman, Ikhsan & Afriansyah, Aldila, E. *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Creative Problem Solving*. Mosharafa: *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 9. No. 1. Januari 2020.

- Febriana, Rina. (2019). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fikri, Hasnul & Madona, S. Ade. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta:Samudra Biru.
- Guslinda & Kurnia, Rita. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV. Jakad Publishing Surabaya.
- Hariyadi, dkk. (2021). *ICT dan Perkembangan Media Pendidikan Islam*. Yogyakarta: Deepublish.
- Harriman. (2017). *Panduan untuk Memahami Istilah Psikologi*. Yogyakarta:Restu Agung.
- Istiqlal, Abdul. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*. Vol. 3. No. 2. Hal. 139-144
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Diklat Review: *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Vol. 3. No. 1.
- Karitas, P. Diana. (2017). *Ekosistem : Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Kemendikbud:Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang.
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khasanah, dkk. Pengembangan Video Pembelajaran Pencemaran Lingkungan Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPA SMP. *Education Journal : Journal Education Research and Development*. Volume 5, Nomor 2, Agustus 2021. <https://doi.org/10.31537/ej.v5i2.517>
- Kholik, Muhammad. *Media Pembelajaran Konvensional*, (Online). <https://muhammadkholik.wordpress.com> diakses pada tanggal 10 Mei 2023.
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Sutabaya.
- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. (2020) *Pengembangan Media Pembelajaran Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Disekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lenny, dkk. (2021). 'Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Daur Hidup Hewan Kelas Iv', *Journal of Elementary Education*, 04.02, 249–56.
- Limbong, Tonni & Simarmata, Janner. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Loka Son, Aloisius. (2019). 'Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal', *Gema Wiralodra*, 10.1, 41–52

<https://doi.org/10.31943/gemawiralodra.v10i1.8>

- Maharani & Sony. *Pengembangan Media Animaker Materi Keliling Dan Luas Bangun Datar Menggunakan Kalkulator Di Kelas IV SD UMP*. JURNAL Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar. Vol. 5 No. 1, Juni 2021.
- Manurung, A. S. (2018). Konsep Luas Pada Bangun Datar Bagi Guru Kelas V di SD Pelita 2 , Jakarta Barat. *Jurnal Abdimas*, 4(2).
- Maolani, Rukaesih. A. & Cahyana, Ucu. (2016). *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Marissa, dkk. *Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SDN 57 Oku Menggunakan Adobe Flash Cs6*. JTIM, Vol. 5, No. 1, Juni 2022. Hal. 53-62.
- Marwiyah. (2023). *Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis animaker pada materi perpindahan kalor secara konveksi di MI*. MI Ulul Albab Plesungan Kapas. 23 Februari 2023.
- Mashuri, Delila Khoiriyah, & Budiyono. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*. *Jurnal PGSD*. Vol. 8. No. 5.
- Muhid, Abdul. (2019). *Analisis Statistik 5 Langkah Praktik Analisis Statistik Dengan SPSS for Windows*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Nadia, Dessy Wardiah, and Arief Kuswidyanaroko. (2021). 'Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Materi IPA', *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 2.1, 133–39 <https://doi.org/10.31004/innovative.v2i1.2872>
- Naz, A.A., & Akbar, R.A. (2008). Use of Media For Effective Instruction Its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*. Vol. 18, 35-40.
- Nuraini, Y., Hartati, S., & Sihadi. (2020). *Memacu Kreativitas Melalui Bermain (Ke-1)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.
- Ponza, Radita J.P. dkk. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar*, *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 6. No. 1.
- Pribadi, A. Benny. (2019). *MEDIA DAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN Edisi Kedua.* , Jakarta: Kencana.
- Pusat Bahasa Depdiknas. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

- Putra, N. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Quraisy, Andi. (2020). 'Data Normality Using Kolmogorov-Smirnov and Shapiro-Wilk Tests', *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3.1, 7–11.
- Qurrotaini, Lativa, Tri Widya Sari, and Venni Herli Sudi. (2020). 'Efektivitas Penggunaan Media Video Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Daring', *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, E-ISSN: 27, 7. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7869>
- S. Mashuri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Sa'adah, Nur, Risa & Wahyu. 2020). *METODE PENELITIAN R&D (Research and Development) Kajian Teoritis Dan Aplikatif*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Samsu. (2021). *METODE PENELITIAN (Teori Dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development)*. Jambi:PUSAKA.
- Sanusi, Asri Muslim, Ari Septian, and Sarah Inayah. (2020). 'Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android Pada Barisan Dan Deret', *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9.3, 511–20 <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.866>
- Saputro, A. Titon, dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Materi Aljabar Kelas VII* *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 PADA MATERI ALJABAR KELAS VII*, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika(JP2M)*,4.JP2M,10–23 <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/jp2m/article/view/1775/0>
- Saputro, Budiono. (2017). *Manajemen penelitian pengembangan (Research & Development)*. Yogyakarta:Aswaja Pressindo.
- Sari, Indah Yuliarti, and Albert Supriyanto Manurung. (2021). 'Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powtoon Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III Sdn Gudang Tigaraksa', *Inovasi Penelitian*, 2.3, 1015–24. <https://scholar.google.com/citations?user=ovuGpYAAAAJ&hl=id&oi=ao>
- Sugiono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanta, Wayan. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Film Kartun Terhadap Hasil Belajar Ips Terpadu Geografis Pada Materi Lingkungan Hidup Dan

Pelestariannya Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Belitang III Kabupaten Oku Timur Tahun Pelajaran 2016/2017". Jurnal Swarnabhumi Vol. 2 No .1.

- Sumber internet <https://www.gramedia.com/literasi/cara-perpindahan-panas-konveksi/> diakses pada tanggal 21 April 2023.
- Supriadi, Gito. (2021). *STATISTIK PENELITIAN PENDIDIKAN*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryani, Nunuk, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanto, R., Sofyan, H., Rozali, Y. A., Nisa, M. A., Umri, C. A., Nurlinda, B. D., Lestari, T. H. (2020). Pemberdayaan Kompetensi Pedagogik Berbasis Kemampuan Reflektif Untuk Peningkatan Kualitas Interaksi Pembelajaran di SDN Duri Kapa 03. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 125–138. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i2.25657>
- Susilowati, S. Wulan. (2022). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantu Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV MI Mu'abbidin Sukorejo Demak*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Syofyan, H., & Amir, T. L. (2019). Penerapan Literasi Sains dalam Pembelajaran IPA untuk Calon Guru SD. *Journal Pendidikan Dasar*, 10(2), 35–43.
- Tim Tunas Karya Guru, dkk. (2019). *Kreatif Tematik Panas Dan Perpindahannya Kelas V untuk SD/MI*. Bandung: Penerbit Duta.
- Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS)*: Beserta Penjelasannya, Bandung: Citra Umbara.
- Wahab, A. Abdul. (2007). *Metode Belajar Kondusif*. Bandung: Alfabeta.
- Wayan, Widana & Muliani, Lia, P. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*. Lumajang: Klik Media.
- Yolanda, dkk. *Penggunaan Media Video Sparkol Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di SMP*, JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro. Vol. 9, No. 2, September 2021. pp. 189-203.