

**DAFTAR PUSTAKA**

- Anggraena, Yogi dan Erik Valentino. *Matematika Kelas 5 Sd/Mi Kurikulum 2013 Revisi 2018*. Jakarta: Pusat kurikulum dan perbukuan, Balitbang, Kemendikbud, 2018.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011.
- Ayuningrum, Fiskha. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smkn 2 Godean, Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, 2012.
- Batubara, Handan Kusein dan Dessy Noor Ariani. "Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI". *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 2.1 (2016): 47-66.
- Benny. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Betancourt, Michael. *The Origins Of Motion Graphic*, (<https://www.cinegraphic.net/article.php/20130306203217744>), diakses tanggal 10 Desember 2019.
- Damayanti dan Wulandari. "Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Untuk Siswa Kela XI Pada Desain Multimedia Di SMKN 1 Cibadak". *Jurnal Kependidikan*. 4.2 (2018): 22-31.
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Deni. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, . 2019.
- Djamarah, Psikologi Belajar. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2011). h. 167.
- Ghani , Abd. Rahman A. *Metode Penelitian Tindakan Sekolah*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2016.
- Hamzah, Amir . *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara, 2019.

Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar, *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182-191.

Kompri, Motivasi Pembelajaran: Perspektif Guru dan Siswa. (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2015). h. 270-271.

Krasner, Jon. *Motion Graphic Design Applied Historic and Aesthetics*. Oxford: Elsevier, 2008.

Lokawati, Elok. “Peningkatan Kemampuan Menghitung Skala Pada Peta Melalui Metode Kelompok Terbimbing Dengan Media Gambar Siswa Kelas V”, Artikel Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2018.

Oktavriani, Darnika. “Pengembangan media miniatur berbasis kontekstual pelajaran matematika materi skala dan pengukuran di kelas V sekolah dasar”, Skripsi, Universitas Jambi, 2019.

Para Kontributor Wikibuku. *Matematika Materi Skala*. (<https://id.wikibooks.org/w/index.php?title=Subjek:Matematika/Materi:Skala&oldid=42141>), diakses pada 26 November 2019.

Prasetya, F. (2016). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. 1(2), 257-266.

Pratomo, Adi dan Agus Irawan. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck”. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*. 1.1 (2015): 15.

Priansa, Donni Juni. *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia. 2017

Prihambodo, Muhammad Alif. (2017). “Perancangan *Motion Graphic* Untuk Penyuluhan Konservasi Tanah Dan Air Guna Mengurangi Bencana Banjir dan Longsor”. *e-Proceeding of Art & Design*. Volume 4. No.3.

Purwanti, Asih dan Haryanto. “Pengembangan Motion Graphic Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2.2 (2015): 190-200.

- Purwananti, Yepi Sedy. (2016). "Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Daya Manusia". *Proceedings International Seminar FoE*. Volume 1. No.1.
- Putri, Yesty Desca Refita. "Pembuatan Motion Graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas". *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. 1. 2 (2017): 87-91.
- Riduawan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- Riduan dan Sunarto. *Pengantar Statistik Untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Rohana, Siti. 2012. *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Dikombinasikan dengan Structure Exercise Method untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon Di Kelas X SMA PGRI Pekanbaru*. Pendidikan Kimia. State Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau.
- Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. (Bandung: Alfabeta, 2012), h.220.
- Saadah, Ifa Datus. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Dengan Menggunakan Adobe After Effects*. PMIPA. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Sa'adah, Iffah, dkk. "Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA". *Indonesian Journal of History Education*. 5.1 (2017): 31.
- Siregar, Firuz. "Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan Motion Graphic Untuk Sosialisasi Job Family Pada Bank Indonesia". *Jurnal Desain*. 4.3 (2017): 174-183.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta.1996). h. 20.

Slembrouck, Paul. *How to Produce Motion Graphic*, (<https://visual.ly/blog/how-to-produce-motion-graphics/>, diakses pada 27 November 2019).

Somantri, Cynthia Puspitawati dan Jerry Dounald Rahajaan. (2016). "Perancangan Motion Graphic Edukasi Kesehatan Manfaat Menyusui dan Cara Menyapih Bertahap Untuk Ibu Usia 20-30 Tahun Di Kota Bandung". *e-Proceeding of Art & Design*. Volume 3. No.3.

Sukarno dan Iman Satriaputra. "Perancangan Motion Graphic ilustrarif Mengenai Majapahit untuk Pemuda-Pemudi". *Journal of Visual Communication Design*. 3.1 (2014): 2.

Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Pedagogia, 2012.

Surna, I Nyoman dan Olga D. Pandeiro. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Erlangga, 2014.

Susanto, Ahmad. *Toeri Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.

Suwarni, Sri. "Peningkatan Hasil Belajar Perbandingan dan Skala Melalui Pembelajaran Matematika Realistik", *Jurnal riset dan konseptual*, vol.2, no.1, 2017, h.64.

Vadly, Sasono Handito, *Perancangan Video Motion Graphics Tugu Pahlawan Dan Museum Sepuluh Nopember Sebagai Media Promisi*. Stikom Surabaya. Thesis. 2017.

Wahana Komputer. *Panduan Aplikatif dan Solusi (PAS): Membuat Aniamsi dan Video Effect Dengan Adobe Photoshop dan Adobe After Effect CS6*, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.

Walle, John A. Van de. *Elementary and School Mathematics Teaching Development Sixth Edition*. Jakarta: Erlangga, 2008.