

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, E., Farisdianto, Donny D., Asdullah, Abdul W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual PowToon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 5, 40-50
- Apriani, R. (2016). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Sistem Kontrol Elektromekanik. *Repository UPI*.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (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)*.
- Awalia, I., Pamungkas, Aan S., Alamsyah, Trian P. Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif Inovatif*, Volume 10, 49-56
- Bahadir, E. (2017). Teaching Multiplication and Multiplication Tables by the Application of Finger Multiplication. *European Journal of Education Studies*, 3, 125.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ernalida, Lidyawati, Y., Ansori, Gafur, A., Hikmah, N., & Utami, R. (2018). Powtoon : Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*.
- Frykholm, J. (2018). *Learning to Think Mathematically About Multiplication*. Salem: The Math Learning Center.
- Hastri Rosiyanti, Viarti Eminita, Riski. (2017). Desain Media Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Powtoon. *Fibonacci*, 6, 77-86.
- Hawa, S. (2008). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.

Lestari, D. (n.d.). Penerapan Teori Bruner Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*.

Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: Deepublish.

Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Sulistyowati, E. (2014). Penggunaan Permainan dalam Pembelajaran Perkalian di Kelas II SD. *Al-Bidayah*, 6, 150.

Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Taufina, D. (2017). *Bermain Di Lingkunganku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia.

www.powtoon.com diakses pada Desember 2020