DAFTAR PUSTAKA

al-lika fadia arta. (2022). Perancangan media animasi interaktif pada mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika kelas XI Teknik Audio Vidio di SMKN 1 Sumatera Barat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(6), 4498–4503

Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Trian, P. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD*. *10*(1), 49–56.

Ayuni, R., & Kusuma, A. I. (2022). *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. *8*(November), 139–155.

Baihaki, B., Djamilah, S., Lazwardi, A., Banjarmasin, U. M., Kuala, B., Banjarmasin, U. M., Kuala, B., Banjarmasin, U. M., & Kuala, B. (2022). *Developing Interactive Learning Media Based On Adobe*. *7*(2), 191–206.

Fajarwati, S., Rakhmawati, D., Aji, D. P., Hamdi, A., Purwokerto, U. A., Purwokerto, U. A., Purwokerto, U. A., & Purwokerto, U. A. (2026). *Jurnal Pendidikan Edutama*. *13*(2), 35–42.

Filahanasari, E., & Apunda, R. F. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Powtoon Pada Materi Bangun Datar Dikelas IV SDN 37 / II Pasar Lubuk Landai*. *3*, 11394–11401.

Hariani, R. V., Affandi, L. H., Hidayati, V. R., & Mataran, U. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi Dengan Konsep Etnomatematika " Makanan Tradisional Khas Sasak " Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *10*(3), 781–790.

Hartati, S., & Maspupah, M. (2025). *Profil Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan Melalui Model Pembelajaran Learning Cycle Berbantu Media Padlet*. *6*(9), 4377–4386.

Hidayati, E., & H. (2024). Pengaruh media animasi terhadap minat belajar dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 1 Sukarara tahun ajaran 2023/2024. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 4002–4016.

Hidayati, S. N., & Aulia, E. V. (2024). *Penerapan Socio Scientific Issues (SSI) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik Kelas VII di Era*. *4*(4).

Ismi, I. N., & Ain, S. Q. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 104 Pekanbaru*. *4*, 81–90.

Jannah, M. (2025). *Efektivitas Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Matematika di SMP Negeri Satap 3 Bontocani Kabupaten Bone*. 218–227.

Kadek, N., Mas, W., Rini, E. S., Adi, P., Permana, G., Informasi, S., & Digital, B. (2025). *Aplikasi Multimedia Pembelajaran Mengenal Bangun Datar dan Bangun Ruang Pada SD No . 6 Benoa*. *2*(1), 469–474.

Kartika, R. A., & Apriza, B. (2025). *The Effectiveness of Using Animated Videos in Learning Mathematics to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools : A Systematic Literature Review*. *8*, 244–259.

Komang, A., Kristiyanti, I., Wiguna, I. K. W., & Primayana, K. H. (2025). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Ajaran Palemahan Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. *4*, 1–15.

Maharani, C. (2025). *Pengembangan multimedia pembelajaran materi bangun datar Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD*.

Mulyadi, G. D. (2022). *Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Sekolah Dasar*. *7*(mei), 6338–6343.

Nawa, K. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD*. *2016*, 740–745.

Nuraeni, W., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (n.d.). *Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media*. 81–95.

On, A. T., & Terms, W. (2023). *Technology in education :*

Pamuji, S. A. (1994). *Adobe After Effects : Software Video Editing Dan Motion*.

Pendidikan, P., Jurusan, M., Stain, T., Abstrak, P., Sekolah, B., Pertama, S. M., Umum, S. M., Dasar, S., Pertama, S. M., Umum, S. M., Sekolah, M., Sekolah, M., & Kunci, K. (n.d.). *Hakikat Pendidikan Matematika Oleh: Nur Rahmah*. 1–10.

Penelitian, L., Publikasi, D., Lppi, I., Almahmudi, Y., & Dahlan, B. (n.d.). *EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. 77–89.

Penggunaan, A., & Dan, T. P. (2021). *Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04*. *3*, 150–165.

Pgsd, M., Negeri, U., Pgsd, D., & Negeri, U. (2021). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Keliling Dan Luas Bangun Datar Di Kelas Iv Sdn 09 Pasaman Kabupaten Pasaman Barat Reysa Febrina 1 , Mai Sri Lena 2*. *12*(1), 23–30.

Pradana, dwi putri kinanti dan hirnanda dimas. (n.d.). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Di Smk Negeri 1 Jombang Hirnanda Dimas Pradana*.

Pratama, T. A., Alim, J. A., & Hermit, N. (2022). *Pengembangan Video Animasi Geometri Kelas II*. *5*(2), 205–220.

Priyanto, D. (2009). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*. *14*(1), 1–13.

Purwati, Y., Kukuh, T., Laksono, J., Krisbiantoro, D., Purwokerto, U. A., Graphic, M., Cut, P., & Animasi, V. (2021). *Video Animasi Matematika Dasar Menggunakan Metode Jarimatika (Studi Kasus : TK YWKA II Purwokerto)*. *4*(2), 90–100.

Putri, Z. E., Isrok'atun, & Sunaengsih, C. (2024). *Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Keliling Bangun Datar Kelas Iii Sdn Sadagori 1 Zakia Eka Putri Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat , Indonesia Isrok ' atun Universitas Pendidikan Indonesia , Jawa Barat ,*. *8*(4), 1854–1869. https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4092

Sary, R. M., Hesti, T., Sari, P., & Wijayanti, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Bangun Datar di SD*. *12*(1), 199–208. https://doi.org/10.35194/jp.v12i1.2706

Setyanto, F. D., & Afandi, M. (2026). *Pengembangan Media Animasi Bangun Datar untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Bangun Datar pada Siswa Kelas III*. *5*(3), 659–671.

Siahaan, M. D. L., Nurhayati, N., Arisman, A., & M, Y. A. (2025). *Peran Teknologi Animasi 2 Dimensi*. Serasi Media Teknologi. https://books.google.co.id/books?id=GNG2EQAAQBAJ

Sutrisman, A. (2019). *Implementasi Animasi 2d Pada Iklan Layanan Masyarakat*. *15*(2), 153–166.

Teori, J. P., Sekolah, S., & Permainantradisional, M. (2020). *Angga Bramansta Putrantana Eko, Hariyanto, Saichudin Saichudin*. *5*(6).

Tumurang, H. J., Sumilat, J. M., & Pulisir, V. L. S. (2022). *Pengembangan media pembelajaran video untuk meningkatkan hasil belajar materi geometri bangun datar kelas IV*. *10*(2), 344–353.

Verdian, I. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif 2D untuk Mata Pelajaran Matematika Bangun Ruang*. *4*(2), 81–87.

Wibowo, M. C., Tech, M. M., Wibowo, M. C., & Tech, M. M. (n.d.). *Dr. Mars Caroline Wibowo, ST, M.Mm.Tech.*

Yoga, A. D., Rupa, J. S., & Semarang, U. N. (2023). *Imajinasi : Jurnal Seni Perancangan Multimedia Interaktif " Joko Belajar Wudhu " Sebagai Media Edukasi Anak Usia 5-7 Tahun*. *Xvii*(1).

Zen, B. P. (2023). *Pengembangan Media Adobe Animate Pembelajaran Multimedia Interaktif Bahasa Inggris dengan Model*. *17*(2), 252–265.