

## DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: UMMPress.
- Asyhar, & Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Chandra, M. P., Rasimin, & Lubis, M. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid. *Jurnal Wahana Konseling*, 110.
- Hasan, M, Supatminingsih, T, Mustari, Ahmad, M. I. S, Rijal, S, & Ma'ruf, M. I. (2020). The Development of Pocketbook Learning Media based on Mind Mapping in Introductory Economics. *Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274-8281.
- Harjanto, D., Istiatin, Sarsono. (2021). Motivation, Independence, Interest in Learning and Learning Methods To the Learning Achievements of Students of Sma Batik 2 Surakarta. *International Journal of Economics, Bussiness and Accounting Research (IJEBAR)*, 2
- Husni. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota jambi*. Jambi: Universitas Islam Negri Sulthan Taha Saifuddin Jambi.
- Iswara, T., & Rosnelli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis . *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2).
- Kristiyanto, W. (2019, july). Prospects of Physics Learning Media Based on Android. *Strategic Studies Entering the Industrial Era in The 21st Century*, pp. 467-471.

- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *jurnal KWANGSAN*.
- Munadi, & Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran "Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Putri, A., & Kuswandi, D. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. JKTP. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387. doi:<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Rahmi, I. (2020). Penerapan Model Role playing untuk meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal On Teacher Education*.199-200
- Rochmania, D, D, & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Vol, 6(3)*,, 3435-3444.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* . Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao. (2018). PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN . *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
- Widiastini, L. K. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 136.
- Zulherman, Amirullah, G, Purnomo, A, & Aji, G. B. (2021). Development of Android-Based Millealab Virtual Reality Media in Natural Science Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 9(1), 1–10. doi:<https://doi.org/10.24815/jpsi.v9i1.18218>