

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan Edisi-5*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. 2020. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. 2021. *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G., dan Jampel, I.N. 2022. *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Adawiyah, F. 2021. Variasi Metode Mengajar Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Paris Langkis*, 2(1), 68–82. <https://doi.org/10.37304/paris.v2i1.3316>.
- Ayu Cahyani, L. P. E., & Negara, I. G. A. O. 2021. Pengembangan Video Animasi Muatan IPA Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pokok Bahasan Sistem Pencernaan pada Manusia Kelas V. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 270–277. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.32334>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. 2020. Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. 2020. Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>.
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. 2023. Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2–3. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jie/article/view/8307>.
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. 2021. Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTISI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>.

- Gusti Putri, N. I. A., & Setiawan, R. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Elearning. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.672>.
- Azis, N., dkk. 2020. Rancang Bangun Otomatisasi Penyiraman dan Monitoring Tanaman Kangkung. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 95–102. <http://journals.upiyai.ac.id/index.php/ikraithinformatika/article/download/864/653>.
- Astri, N., dkk. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4371>.
- Agustina, N. S., dkk. 2022. Analisis *Pedagogical Content Knowledge* terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>.
- Ardhianti, F. 2022. Efektifitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(1), 5-8. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf>.
- Az-Zahra, S. M., dkk. 2023. Pengembangan Media Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VII pada Mata Pelajaran PKN di SMPN 15 Banjarmasin. *J-Instech*, 4(2), 178–187. <https://repositori.uhm.ac.id/handle/123456789/35510>.
- Apriliani, Y., dkk. 2023. Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Terhadap Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 1 Mantingan Kabupaten Jepara. *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary*, 1, 1227–1234. <https://journal.csspublishing.com/index.php/ijm/article/view/302>.
- Anggita, A. D., dkk. 2023. Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran IPAS di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>.
- Assazili, M., dkk. 2024. Pemanfaatan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN 2 Pemangkih Kelas IV pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial. *Journal of Instructional Technology*, 5(1), 1–11. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/10995>
- Azis, N., dkk. 2020. Rancang Bangun Otomatisasi Penyiraman dan Monitoring Tanaman Kangkung. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 4(3), 95–1026/.
- Dewanti, A., & Putra, A. 2022. Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178-188. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/50209>.

- Fajri, Z. 2019. Model Pembelajaran *Discovery Learning* dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>.
- Fatah, M. 2020. Pemanfaatan Lapangan Rumput sebagai Sarana Pembelajaran Siswa Kelas VII Melalui Metode *Discovery Learning* pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup di SMP Yabujah Segeran Indramayu. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(8), 614-622. <https://core.ac.uk/download/pdf/353679190.pdf>.
- Febrian, S. 2022. Sepenting Apa Media Pembelajaran bagi Guru dan Siswa. *Skula: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(1), 43-46. <https://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula/article/view/120>.
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. 2022. Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan *Canva* pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.1758>.
- Fadilah, A., dkk. 2023. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://ejournal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>.
- Fatmawati, E., dkk. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12 (1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>.
- Gusti Putri, N. I. A., & Setiawan, R. 2020. Rancang Bangun Aplikasi Elearning. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1). <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.6723>
- Gusvita, E., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Ebook untuk Mata Kuliah Media Televisi dan Video. *J-Instech*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v3i1.7923>.
- Gunawan, I. K. A., & Wiyasa, I. K. N. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* pada Muatan IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 592-598. <http://journal.Universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4392>.
- Haq, I. A., dkk. 2024. Pengembangan Video Animasi Sidarah (Sistem Peredaran Darah Manusia) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1499-1514. <https://mail.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/704>.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. 2021. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1237>.
- Harefa, S. S. M., dkk. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* pada Materi Dimensi Tiga Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Lotu. *Formosa Journal of Applied Sciences*, 1(5), 637–652. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1454>.

- Izzaturahma, E., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *ADDIE* pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216-224. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.
- Khasinah, S. 2021. *Discovery Learning*: Definisi, Sintaksis, Keunggulan dan Kelemahan. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(3), 402-413. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/5821>.
- Kusnulyaningsih, D., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Muatan Seni Budaya dan Prakarya Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480-486. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.677>.
- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. G. A. A. 2023. Video Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 195-206. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/63655>.
- Moto, M. M. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Marisya, A., & Sukma, E. 2020. Konsep Model *Discovery Learning* pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 4(3), 2191. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/697>.
- Mendrofa, N. K., & Mendrofa, R. N. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* dengan Pendekatan Saintifik terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP. *Jurnal Education and Development*, 10(2), 535-537. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3782>.
- Miasari, N. M., dkk. 2023. Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* Bermuatan IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 7(2), 256-265. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v7i2.59836>.
- Metayanti, N. K. A., dkk. 2022. Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Materi Perkembangbiakan Tumbuhan Vegetatif Muatan IPA untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 85-94. <https://journal.Universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/425>.
- Maulida, S., dkk. 2020. Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *J-instech*, 1(1), 20-28. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/3645>.
- Maulidiana, F., dkk. 2024. Pengembangan Media *Smart Box* pada Pembelajaran

- Tumbuhan dan Energi Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDN Curahgrinting 1 Probolinggo. *innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 1664–1675. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9376>.
- Millati, S. 2024. Pengembangan Media Video Kartun Animasi Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. 1–103. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/76858>.
- Nurwahidah, C. D., dkk. 2021. Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>.
- Nadhifah, A., & Rezana, V. 2023. Pengembangan E-Modul *Colonization in Indonesia* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 4559-4575. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9094>.
- Ningsih, S., dkk. 2024. Perbedaan hasil belajar biologi peserta didik menggunakan media tiga dimensi (3D) berbasis Android dengan media video pembelajaran. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 462-468. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/8251>.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/991>.
- Permana, I. G. A. P., & Suniasih, N. W. 2021. Pentingnya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Discovery Learning* Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/50969>.
- Purba, D. O., & Siregar, N. 2023. Penggunaan Media Pembelajaran Mentimeter (*PPT, Word Cloud*) dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pelajaran Pendidikan Agama Kristen di kelas IX SMP Swasta Talita Kum Medan. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 6(4), 1291-1299. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/20873>.
- Pertiwi, D. L., & Putra, L. D. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Materi Fotosintesis Kelas IV di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 3334-3346. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10520>.
- Pratiwi, D. A. D., dkk. 2024. Video Animasi berbasis *Discovery Learning* Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jippg/article/view/74303>.
- Ramli AR, M. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/j-instech/article/view/8850>.
- Rahmawati, R., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif

- untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Judiknas: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29-38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Ramadhani, A. A., & Silalahi, B. R. 2022. Pengembangan Media Vidio Animasi dengan Menggunakan Model *Discovery Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SD. *Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 55. <https://pusdikrapublishing.com/index.php/jesst/article/view/460>.
- Rahayu, L., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi *Doratoon* pada Pembelajaran di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian dan Artikel Pendidikan*, 15(2), 295-306. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525>.
- Rohatul Fikriyah Safira, & Nahdi, D. S. 2024. Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Madinasika Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 68-77. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/madinasika/article/view/7812>.
- Simartama, N. N., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *En-Alter Sources* Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3, 194-99. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>.
- Suci Lestari, N. K. A., & Sujana, I. W. 2021. Video Pembelajaran Berbasis Model *Discovery Learning* pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 117-126. <https://doi.org/10.23887/jipgg.v4i1.32215>.
- Semara, T. A., & Agung, A. A. G. 2021. Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 99-107. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/32104>.
- Sukarini, K., dkk. 2021. Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48-56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Setiadi, D. P., dkk. 2022. Pentingnya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(3), 560-576. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/54578>.
- Sunarto, M. F., & Amalia, N. 2022. Penggunaan Model *Discovery Learning* guna Menciptakan Kemandirian dan Kreativitas Peserta Didik. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 94-100. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/view/22391>.
- Safitri, A. O., dkk. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9106-9114. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3847>.
- Syaifudin, M. F., dkk. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Proses

- Fotosintesis untuk Siswa Kelas V SDN SN Pasar Lama 3 Banjarmasin. *J-instech*, 4(2), 146-152. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jinstech/article/view/8850>.
- Safitri, I. G., dkk. 2023. Pengembangan Barcodi (*Barcode Comic Digital*) Berorientasi Penguasaan Konsep Siswa Sekolah Dasar pada Materi Fotosintesis. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 111-125. <https://journal.Unilak.ac.id/index.php/lectura/article/view/12539>.
- Safaruddin, S., dkk. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 4(1), 11-17. <https://www.journal.iel-education.Org/index.php/JIDeR/article/view/280>.
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. 2020. Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>.
- Siregar Aisyah, N., Harahap Royani, N., & Harahap Sari, H. 2023. Hubungan Antara Pretest dan Posttest dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII B Di MTS Alwashliyah Pantai Cirebon. *Edunomika*, 07(01), 2-3.
- Taurintya, D., & Untu, Z. dkk. 2024. Penggunaan Media Video Macromedia Flash 8 dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Sisi Datar. 13(1), 47-54. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/47177>.
- Ulya, F. I., dkk. 2021. Pengembangan Media Video Berbasis *Discovery Learning* untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 68-83. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565>.
- Uskono, Y. C., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Lectora Inspire* dengan Model *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 7(3), 385-394. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.7.3.385-394>.
- Valentina, N. P. D., & Sujana, I. W. 2021. Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Role Playing* Tema Profesi pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 231. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35640>.
- Wahyuni, J. S., dkk. 2022. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 5(1), 22-32. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1.1617>.
- Widyahabsari, D., dkk. 2023. Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 587-594). <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856>.
- Wulandari, A. P., dkk. 2023. Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://jonedu.Org/index.php/joe/article/view/1074>.

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>.

