

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan Edisi-5*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2021. *Statistika Inferensial untuk Manajemen Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidid (igitalisasi & Aplikasinya) (1)*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Admin Babel. (2020). Model Pembelajaran *Contextual Theacing Learning* (Ctl). Kanwil Kemenag Provinsi Bangka Belitung, Opini.
- Anggraeni, S. W., dkk. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>.
- Anjarsari, E., dkk. 2020. Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>.
- Ardianti, Y., & Amalia, N. 2022. Kurikulum Merdeka: Pemaknaan Merdeka dalam Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(3), 399–407. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i3.55749>.
- 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>.
- Auliaty, Y., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Alat Indra Pendengaran Berbasis Literasi Sains pada Muatan Ipa untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 31–42. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p31-42>.
- Didik Prawira Putra, I. P., dkk. 2021. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325–338. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>.
- Febriyanti, V., dkk. 2024. Pengembangan Video Interaktif Tentang Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 10935–10948. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10735>.
- Herani, N. E. 2021. Pemanfaatan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Tematik

Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(1), 59–67. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i1.193>.

- Jasa, R., & Video, P. 2024. Mengenal Video Interaktif yang Efektif untuk Pembelajaran Pentingnya Video Interaktif untuk Pembelajaran Cara Membuat Video Interaktif untuk Pembelajaran.
- Jundu, R., dkk. 2020. Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Kontextual diManggarai Untuk Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19 . <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>
- Karnajaya, K. N., & Wulandari, I. 2023. Video Pembelajaran Interaktif berbasis Profil Pelajar Pancasila Mata Pelajaran IPAS bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of ...*, 4, 195–206. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/download/63655/28037/204150>.
- Kemendikbudristek. 2022. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan. Jakarta: Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. 2022. Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46600>.
- Mahardita, I. G. L., & Japa, I. G. N. 2022. Video Pembelajaran pada Materi Volume Bangun Ruang untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46709>.
- 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*, 4(3), 85–94.
- Mira, M. 2024. Implementasi Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 349–357. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7165>
- Novera, R. D., dkk. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon Menggunakan Konsep Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7161–7173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3404>.
- Ompi, C. P., dkk. 2020. Video Animasi Interaktif 3d Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Sekolah Dasar Tingkat Awal. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 9(2), 127–136. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/elekda_nkom/article/view/29717.
- Perdagangan, O., dkk. 2023. Media Pembelajaran : Pengertian , Fungsi , Manfaat Media Pembelajaran Jenis Media Pembelajaran.
- Prastica, Y. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <http://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1347>.
- Prastyo, G. B., dkk. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video

- Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 4(2), 52–59. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v4i2.13208>.
- Putri, S. R., & Ahmadi, F. 2023. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Literasi Digital, Minat Baca dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 446–455. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.66997>.
- Rahayu, L., dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Penelitian ...*, 15(02), 295–306. <https://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/view/10525%0Ahttps://journal.unimma.ac.id/index.php/edukasi/article/download/10525/4736>.
- Rahmawati, R., dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Sadewo, Y. D., & Purnasari, P. D. 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berorientasi Kebudayaan Lokal Pada Sekolah Dasar. *Sebatik*, 25(2), 590–597. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>.
- Seftiana, D., & Delia, B. A. 2022. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 51–59. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p51-59>.
- Rahayu Sri, H., & Tatat Luswati, N. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 132–137. <https://doi.org/10.56916/bip.v1i2.702>.
- Siti Julaeha, dkk. 2022. Desain, Pelaksanaan dan Evaluasi Pembelajaran pada Sekolah Menengah *Jurnal Dirosah Islamiyah Jurnal Dirosah Islamiyah*. 4, 226–249. <https://doi.org/10.17467/jdi.v4i2.909>
- Syaodih, N. 2019. Metode Penelitian Penelitian dan Pengembangan. Jakarta: Kencana., 1985, 184.
- Wigberthawea., dkk. 2022. Pengembangan Media Papan Angka Untuk Mengetahui Aspek Kognitif. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*
- Winarto, B., dkk. 2023. Penggunaan Media Gambar dan Video Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Soal Cerita Matematika Peserta Didik Kelas 3 Sdn Simbatan 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2129–2140. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8316>.
- Wulandari, A. P., dkk. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>.
- Zainal., dkk. 2021. Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru.