

DAFTAR RUJUKAN

- Afifa, M., & Alwi, N. A. 2024. Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 90–100. <https://journal.aripi.or.id/index.php/Sadewa/article/view/932>.
- Agung, A. A. G. 2018. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif: Perspektif Manajemen Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2020. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan Edisi-5*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. 2021. *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. 2021. *Statistika Inferensial Untuk Manajemen Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aldin, A., & Mendrofa, N. K. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Sisa UPTD SMP Negeri 5 Gunungsitoli. *Pedagogy*, 8(2), 304–322. <https://Www.E-Journal.My.Id/Pedagogy/Article/View/3091>.
- Almagofi, F., & Sari, E. F. 2024. Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V SD Negeri Tugurejo 02 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 5093–5107. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/12569>.
- Amanda, N. H. T. 2023. Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Materi Pecahan Senilai Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5757–5768. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10126>.
- Anggraini, V. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Ikatan Alumni PGSD Unars*, 10(2), 54–62. <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/article/download/1099/868>.
- Apriansyah, M. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/12905>.
- Astutik, S. 2021. Penggunaan Media Video Pembelajaran dan Power Point dalam Mata Pelajaran Tik Kelas VII di Smp Negeri 1 Gurah. *Science, Engineering, Education, And Development Studies (Seeds): Conference Series*, 4(2). <https://doi.org/10.20961/Seeds.V4i2.5673>.

- Bahiroh, A., Sari, A. D. I., & Nugroho, A. S. 2024. Pengaruh Model Course Review Horay terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Materi Pecahan Kelas IV di Upt SD Negeri 6 Gresik. *Trigonometri: Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(1), 102–114. <https://doi.org/10.3483/trigonometri.v2il.3206>.
- Damayanti, D. 2021. The Use Of Learning Media To Support the Quality of the Learning Process. *Social, Humanities, And Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(6), 938–943. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/68606>.
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. 2020. Efektivitas Penggunaan Game Edukasi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Elfiyani, E. 2024. Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Asian Journal Of Early Childhood And Elementary Education*, 2(3), 187–205. <https://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/ibtida/article/view/ibtida/article/view/12307>.
- Fatimah, S. H. L. (2023). Desain Pembelajaran PAI di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(03), 262-271. <https://doi.org/10.55927/fjas.v1i5.1454>.
- Fatma Wati, Siti Kabariah, A. 2022. Penerapan Model-model Pengembangan Kurikulum. *Journal of Education*, 2(4), 627–635. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/Index.php/potensia/Article/View/6698>.
- Febriyandani, R., & Kowiyah, K. 2021. Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/37447>.
- Galuh, D. K. S. 2023. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Kontekstual pada Muatan Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 4 Gianyar* Universitas Pendidikan Ganesha. Tugas Akhir (tidak diterbitkan) Universitas Pendidikan Ganesha.
- Gatessa, F. 2020. Analisis Faktor Kesulitan Belajar Matematika pada Materi Bilangan Pecahan Kelas IV di SD Negeri 040446 Kabanjahe Tahun Ajaran 2021/2022. In *Convention Center di Kota Tegal* (Nomor 938). <http://portal.uqb.ac.id:808/id/eprint/213>.
- Gulo, A. A. G., & Mendrofa, N. K. 2023. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Uptd SMP Negeri 5 Gunungsitoli. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 304–322. <https://www.e-journal.my.id/pedagogy/article/view/3091>.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. 2022. Pembelajaran Berdiferensiasi pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal*

Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika, 3(3), 636–646.
<https://www.lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/180>.

- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225–240. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/2656>.
- Harefa, S. S. M., Harefa, A. R., & Lase, S. 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>.
- Herlina, S., & Juandi, D. 2022. Pengembangan Mathematical Proficiency dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2122–2133. <https://www.j-cup.org/index.php/cendekiana/article/view/1417>.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP: Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://core.ac.uk/download/pdf/287323056.pdf>.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, K. P. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Intan, D. N., Kuntarto, E., & Sholeh, M. 2022. Strategi Guru Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). <https://www.academia.edu/download/93420435.pdf>.
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. 2023. Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <http://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/183>.
- Isti, L. A., Agustiniingsih, A., & Wardoyo, A. A. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. 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://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/38646>.
- Juliantini, L. S., Jampel, I. N., & Sujendra Diputra, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Brain Based Learning Berbantuan Media Konkret Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 3(1), 8–17. <https://doi.org/10.23887/tscj.v3i1.24304>.
- Kasmini, L. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Pada Pembelajaran IPA. *Visipena*,

- 14(2), 68–84. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/2340>.
- Kemendikbudristek. 2021. *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kompetensi*. In *Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan 2021* (hal. 0–45).
- Kurniawan, F. A. 2023. Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(April), 636–649. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/3633>.
- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. 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. <http://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/view/677>.
- Kusuma. 2022. *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Solving pada Materi Pecahan Muatan Matematika pada Siswa Kelas V SD Negeri Tulangampiang Tugas Akhir* (tidak diterbitkan) Universitas Pendidikan Ganesha.
- Lestari, N. I. B., Wisudawati, A. W., & Salfadilah, F. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5990–5992. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8824>.
- Lubis, S., & Andayani. 2020. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berorientasi pada Kemampuan Spasial. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 822–832. <https://ojs.fkip.ummet.ro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3017>.
- 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://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/46709>.
- Marlina, Dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Muhammad Zaini. <https://books.google.co.id/books?id=pdm6eaaqbaj>.
- Mashuri, D. K. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>.
- Milchatin Noor, A., & Waluya, S. B. 2023. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Self Efficacy. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(Sandika V), 240–252. <https://mahesainstitute.web.id/ojs2/index.php/jdm/article/view/1902>.
- Muhammad, I., & Juandi, D. 2023. Model Discovery Learning pada Pembelajaran Matematika Sekolah Menengah Pertama: A Bibliometric Review. *EULER: Jurnal Ilmiah Matematika, Sains Dan Teknologi*, 11(1), 74–88. <https://ejournal.ung.ac.id/index.php/Euler/article/view/20042>.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi

- Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/15416>.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. 2019. Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 2(1), 659. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesioma/article/view/2685>.
- Nur, A., & Utami, F. Y. 2022. Proses dan Langkah Penelitian Antropologi. *Ad-Dariyah: Jurnal Dialektika, Sosial Dan Budaya*, 3(1), 44–68. <https://jurnal.staidimakassar.ac.id/index.php/adrbs/article/view/109>.
- Nuridin, N. 2022. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43–52. <https://www.murhum.ppjpaud.org/index.php/murhum/article/view/75>.
- Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 439–448. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4472>.
- Pasinggi, Y. S., & Thuken, R. 2019. Penerapan Pembelajaran Matematika Realistik pada Penjumlahan Pecahan Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Kota Parepare. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 72. <https://doi.org/10.26858/Publikan.v9i1.8445>.
- Permana, I. 2022. *Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Discovery Learning Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan Manusia Di Kelas V Sd Negeri 3 Peguyangan Tugas Akhir* (tidak diterbitkan) Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., & Ghufron, S. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Baceidu: Journal Of Elementary Education*, 5(5), 3260–3269. <http://repository.unusa.ac.id/id/eprint/6692>.
- Pratiwi, D. A. D. 2024. *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Discovery Learning Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Pejeng Kangin, Tampaksiring Tugas Akhir* (tidak diterbitkan) Universitas Pendidikan Ganesha.
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1247>.
- Rahmi, A., & Rustini, T. 2023. Pengembangan Media Video Animasi Pop-Up Book Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 6(2), 112–120. <https://aulad.org/aulad/article/view/462>.

- Rujiah, R. 2021. Problem Based Learning In Mathematics Learning In First Grade Elementary Schools. *Social, Humanities, And Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(6), 1341–1347. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/70564>.
- 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>.
- Setiadi, N. P. D. P. 2023. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Discovery Learning Muatan Ips Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V Sd Negeri 22 Dauh Puri Denpasar*. Tugas Akhir (tidak diterbitkan) Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suherman, S., Rahmani, A., & Alpiani, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 6(1), 1–7. <https://jurnal.usbr.ac.id/jpds/article/view/133>.
- Susiliastini, N. K. T., & Sujana, I. W. 2022. Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Etnomatematika Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(2), 105–118. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPMu/article/view/54596>
- Sutomo, M., & Mashudi, M. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Model ADDIE. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193. <https://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/talim/article/view/3085>.
- Tahyun, R., Hastuti, D. I., Muhandini, S., Fujiaturrahman, S., & Milandari, B. D. 2022. Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Pecahan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 173–179. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/10163>.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. 2014. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ulya, F. I., Sumarno, S., & Wijayanti, A. 2021. Pengembangan Media Video Berbasis Discovery Learning untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 68–83. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/42565>.
- Undang-Undang Republik Indonesia no. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 1990. Jakarta: PT Arnas Duta Jaya.
- Wahyuddin, W., Satriani, S., Rusdin, N. Q., & Nurwidiani, N. 2022. Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 7(2), 85. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v7i2.3738>.

Wahyuni, S., Titin, T., & Zulfikar, Z. 2023. Meningkatkan Hasil dan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Discovery Learning Berbantuan Video pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(3), 217–223. <https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/download/16431/10291>.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi pada Matpel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika Dan Komputer*, 22(1), 95–100. <https://www.academia.edu/download/105715263/pdf.pdf>.

