

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2020). Buku Ajar Evaluasi Pendidikan. In *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agus, A. (2022, August 26). Upaya Pemulihan Karakter Siswa Pasca Pandemi. *RADARSEMARANG.ID*. <https://radarsemarang.jawapos.com>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Alwi, I. (2015). Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v2i2.95>
- Amelia, Z., Suwardi, S., Rahmadani, A., Nisa, A. F., & Lestari, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran SUMA (Seri Untuk Membaca Anak) dalam Meningkatkan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(1), 118–134. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.873>
- Anggraena, Y., Sufyadi, S., Maisura, R., Chodidjah, I., Takwin, B., Cahyadi, S., Felicia, N., Gazali, H., Wijayanti, M. A., Khoiri, H. M., Matakupan, S. J., Yuliati, S., & Kurnianingsih, S. (2020). *Kajian Pengembangan Profil Pelajar Pancasila* (1st ed.). Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan.
- Arafat, Y., Irfandi, & Ramlah, U. (2022). Representasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Tradisi Ngayah (Budaya Bali) Di Kota Palu. *Widya Genitri: Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 13(1), 95–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v13i1.645>
- Ardana, I. K. S., & Yudiana, I. K. E. (2024). Improving Decision-Making Skills in Elementary Schools with Cognitive Flexibility Learning Media Incorporating Balinese Local Wisdom. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(2), 236–246. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/tscj.v7i2.92380>

- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 2(1), F28–F32. <https://doi.org/10.12962/j23373520.v2i1.2856>
- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin, S. (2024). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. *Proceeding of International Seminar On Student Research In Education, Science, and Technology*, 1, 57–67. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/issrestec>
- Bakla, A., & Mehdiyev, E. (2022). A qualitative study of teacher-created interactive videos versus YouTube videos in flipped learning. *E-Learning and Digital Media*, 19(5), 495–514. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/20427530221107789>
- Basyaev, M. H., Diens, N. A. A., & Suwandi, M. F. K. (2021). Implementasi Pembelajaran dengan Teknologi Video Based Learning. *Inovasi Kurikulum*, 18, 82–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.42670>
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1139>
- Branch, R. M., & Varank, İ. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer. <http://books.google.com/books>
- Cahyani, I. N., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 53–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.56393/lucerna.v3i2.1718>
- Candiasa, Im. (2011). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Cesare, D. M. Di, Kaczorowski, T., & Hashey, A. (2021). A Piece of the (Ed) Puzzle: Using the Edpuzzle interactive video platform to facilitate explicit instruction. *Journal of Special Education Technology*, 36(2), 77–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0162643421994266>
- Christiana, E. (2019). Identifikasi Bentuk kekerasan dan Penangannya di Lingkungan Sekolah Dasar. *Child Education Journal*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.33086/cej.v1i2.1368>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah.

- Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 99–108.
<https://prosiding.umm metro.ac.id/index.php/snpe/article/view/28>
- Denawati, K. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas V SD* [Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha].
<http://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/17567>
- Dewi, A. A. S., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2022). Video Pembelajaran Pada Muatan Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/iji.v3i1.31272>
- Diputera, A. M., Damanik, S. H., & Wahyuni, V. (2022). Evaluasi Kebijakan Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Prototipe untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Bunga Rampai Usia Emas (BRUE)*, 8(1), 2301–9409.
<https://doi.org/10.24114/jbrue.v8i1.32650>
- Dita, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Buku Cerita Bergambar Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Media Pembelajaran Yang Layak, Praktis, Dan Efektif. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 25–39.
https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.2978
- Dobson, N. (2020). *Historical Dictionary of Animation and Cartoons* (2nd Edition). Rowman & Littlefield. <http://books.google.com/books>
- Eleaser, J., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2023). Problem-Based Learning-Oriented Animated Learning Videos in Fifth-Grade Elementary School Science Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 97–106.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- England, E., & Finney, A. (2002). Interactive Media – What’s that? Who’s Involved? *ATSF White Paper*. <https://www.atsf.co.uk>
- Erawati, N. K. (2018). Analisis Tes Penilaian Pencapaian Kompetensi pada Mahasiswa Kebidanan. *Jurnal Penjakora*, 5(2), 111–120.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/penjakora.v5i2.17287>
- Farid, A., & Sudarma, I. K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>
- Fauziah, R. S. P., Maryani, N., & Wulandari, R. W. (2021). Penguatan Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah. *Tadbir Muwahhid*, 5(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.30997/jtm.v5i1.3512>
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan hasil belajar pendidikan Pancasila melalui media Educaplay di kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62759/jser.v3i2.131>

- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Firman, S., & Bancong, H. (2024). Studi Literatur: Analisis Penggunaan Media Video pada Mata Pelajaran IPA di SD. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 42–52. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.80643>
- Fitriani, N. L. P., & Yudiana, K. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 73–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.43386>
- Gedera, D. S. P., & Zalipour, A. (2018). Use of Interactive Video for Teaching and Learning. *ASCILITE*, 2018, 362–367. <https://doi.org/https://doi.org/10.14742/apubs.2018.1966>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Hafizah, S. (2020). Penggunaan dan Pengembangan Video dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 225–240. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/jpf.v8i2.2656>
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19–33. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jnsi.v2i1.7111>
- Harahap, M. R., & Sabila, A. R. (2023). Upaya Guru Dalam Mengatasi Masalah Learning Loss Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Pasca Pandemi Di MTS YAPDI Padang Bulan Medan Baru. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 2029–2038. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2355>
- Hayati, S. D., Fadjarin, R. S., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Digital Berbasis PBL Pada Muatan Pendidikan Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2665–2676. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13430>
- Hidayat, D. N., Nugraha, R. G., & Ali, E. Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Multimedia menggunakan Canva pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4

- SDN Sukamaju. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1511–1518. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1163>
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SNHRP*, 3, 183–188. <https://snhrp.unipasby.ac.id/prosiding/index.php/snhrp/article/view/189/>
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *AL-MUARRIB JOURNAL OF ARABIC EDUCATION*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Ihsan, H. (2015). Validitas Isi Alat Ukur Penelitian: Konsep Dan Panduan Penilaiannya. *Pedagogia*, 13(3), 173–179. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/pedagogia.v13i3.6004>
- Indrayani, I. G. A. P. U., & Sumantri, M. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus Air. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 238–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36199>
- Irmaningrum, R. N., & Khasanah, L. A. I. U. (2021). Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 50–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i1.272>
- Izharifa, F. R., Alhamdani, H. Y., Sandow, U., Ristati, D. A., & Kawuryan, F. (2024). Upaya Pencegahan Terjadinya 3 Dosa Besar dalam Pendidikan di SD 4 Tenggeles. *Jurnal Muria Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/jmpm.v1i1.11831>
- Izzudin, A. M., Masugino, M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar praktik service engine dan komponen-komponennya. *Automotive Science and Education Journal*, 2(2). <https://journal.unnes.ac.id/sju/asej/article/view/1910>
- Jayanti, N. W. D. B., Putri, N. P. D. K., Sari, A. A. N. P. C., Anggreni, N. L. P. B., & Wijayanti, N. K. S. R. (2024). Shifts in Implementation of The Ngayah Tradition in Social Life of The Community in The Intaran Traditional Village, Sanur. *An-Nas: Jurnal Humaniora*, 8(1), 63–81. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/an-nas/article/view/2942>
- Jayantika, I. G. A. N. T., & Andini, N. M. P. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Edpuzzle Pada Pembelajaran Matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 11(2), 85–96. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7367399>
- Juniari, L. E., & Made, Y. A. D. N. (2023). Kegiatan Ngayah Sebagai Jalan Memperkuat Rasa Persaudaraan Umat Hindu di Bali. *SWARA WIDYA: Jurnal Agama Hindu*, 3(1). <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/swarawidya/article/view/2948>

- Karimah, A. F., Julia, J., Iswara, P. D., Ismail, A., Gusrayani, D., & Isrokatun, I. (2024). Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kesadaran Siswa Sekolah Dasar Terhadap Perundungan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 416–424. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.841>
- 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://doi.org/https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63655>
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Ganesha Press.
- Koyan, I. W. (2012). *Statistik dalam Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kurniasih, S. R., Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2), 275–294. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Lakapu, D. E., Lakapu, P. A., & Taloim, D. (2023). Pengembangan Media Video Interaktif Pada Pembelajaran Bangun Ruang Bola Bagi Siswa SD. *Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika*, 4(2), 167–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.30822/asimtot.v4i2.2343>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi Dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal Untuk Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Legawa, I. M. (2014). Ngayah: Model Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Perspektif Kajian Sosiologi Pendidikan). *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 4(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36733/jsp.v4i2.450>
- Lestari, T. P., & Kartinah, K. (2024). Penerapan Media Jemuran Gembira terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas 2 SDN Pandeanlamper 01 Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 14066–14074. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13430>
- Mahendra, P. R. A. (2018). Civic Culture Ngayah dalam Pembelajaran PPKn. *Jurnal PPKn*, 6(1), 1241–1251. <http://ppkn.org/wp-content/uploads/2012/11/Jurnal-PPKn-Vol.-6-No.-1-Januari-2018.pdf>
- Mantra, G. K., Lasmawan, I. W., & Suarni, N. K. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Ngayah Untuk Mengembangkan Karakter Gotong-Royong Pada Dimensi Profil Pelajar Pancasila. *PENDASI: Jurnal Pendidikan*

- Dasar Indonesia*, 7(1), 156–168.
https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2162
- Manullang, Y., Effendy, J. A. R., Dewanto, A. I. Y., Ramadhani, M., Rahmadani, O., & Nurhayati, E. (2023). Dampak Penggunaan Bahasa Youtuber Gaming Windah Basudara Terhadap Perilaku Anak Dibawah Umur. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(12), 1033–1039.
<https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jmws.v2i12.813>
- Mardaragawan, I. M. L., & Agung, A. A. G. (2024). Video Media for Learning Cultural Diversity in the Surrounding Environment Based on Local Wisdom of the Ngerebong Tradition for Grade IV Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 7(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpmu.v7i1.74649>
- Masripah, M., Fatonah, N., Nasrullah, Y. M., & Nurhasanah, N. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 23–37. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680>
- Maulana, A., Malaikosa, Y. M. L., & Putra, A. A. I. A. (2024). Penggunaan Gadget Pasca Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Terhadap Karakter Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1). <https://journalpedia.com/1/index.php/jip/index>
- Merkt, M., Weigand, S., Heier, A., & Schwan, S. (2011). Learning with videos vs. learning with print: The role of interactive features. *Learning and Instruction*, 21(6), 687–704. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2011.03.004>
- Mokorowu, N. T., Deitje A.Katuuk, Tarusu, D. T., & Pangkey, R. D. H. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka Di SDN 1 Tombatu. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1544–1558.
<https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7314>
- Mustika, N., & Ginting, J. B. (2022). Pengaruh Game Online Pada Bahasa Anak. *Talenta Conference Series: Local Wisdom, Social, and Arts (LWSA)*, 5(1), 140–144.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32734/lwsa.v5i1.1337>
- Natalia, N. K. D., Bayu, G. W., & Trisna, G. A. S. (2024). Animated Video-Based Learning Media on Science and Social Content on the Water Cycle Topic for Fourth Grade of Elementary Schools. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 122–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.76555>
- Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2023a). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Mata Pelajaran IPS SD. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 95–105. jurnal.stahnmpukuturan.ac.id
- Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2023b). Reference Book for Pancasila Learning Based on 21st Century Skills and Tri Kaya Parisudha Values. *Jurnal Pendidikan*

Multikultural Indonesia, 6(2), 85–95.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpmu.v6i2.74062>

- Noerr, I. M., & Roviati, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Video Editor Interaktif Power Direktor pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA/MA. *Bio Educatio*, 6(1), 30–37. <https://doi.org/10.31949/be.v6i1.2649>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pahleviannur, M. R., Saringatun, M., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., Aini, K., Zakaria, & Hidayati, N. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas* (Vol. 1). PRADINA PUSTAKA. <https://books.google.co.id>
- Parnabhakti, L., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Persepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint Dalam Google Classroom. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1062>
- 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://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10520>
- Pradana, M. R., Hafiar, H., & Ryanto Budiana, H. (2020). Pengelolaan Media Sosial Instagram sebagai Media Komunikasi PT Patra Bangun Properti. *JCommsci (Journal Of Media and Communication Science)*, 3(3), 159–177. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jcommsci.v3i3.83>
- Pramana, K. A. B., & Putra, D. B. K. N. S. (2019). *Merancang Penilaian Autentik*. Cv. Media Educations. <http://books.google.com/books>
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Prenadamedia Group.
- Priyakanth, R., Abburi, R., & Praveena, M. (2021). Design and Impact of Interactive Video Content for the Improvement of Student Engagement and Learning. *Journal of Engineering Education Transformations*, 34(0), 518. <https://doi.org/10.16920/jeet/2021/v34i0/157204>
- Puger, I. G. N., Deng, J.-B., Antara, I. G. W. S., Dewantara, K. A. K., Sugiarta, M., Veliz, L., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2024). Metacognitive-Based Learning Model: Improving Agile Innovation and Critical Thinking Skills of Students in Science Learning at Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/fpt98910>
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (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/https://doi.org/10.38048/jipcb.v8i2.344>

- Putri, D. T., Umah, A. M., & Ahsanunadya, A. N. (2024). Kajian Penerapan Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPA Di Salah Satu SMP di Kabupaten Ponorogo. *Jurnal Konatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 15–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.62203/jkkip.v2i1.22>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., Dewi, A., & Selatan, J. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai Media Pembelajaran Daring Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia P-ISSN*, 2655, 6227. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rahayu, L., Dewi, R. S., & Hakim, Z. R. (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://doi.org/https://doi.org/10.31603/edukasi.v15i2.10525>
- Rahmani, N. A., Yusuf, A., Izzati, N. W., & Aqilla, N. A. (2024). Relevansi Filsafat Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa Di Era Digital. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 36–47. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/809>
- Rahmawati, R., & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>
- Rahmayani, W., Syahrilfuddin, H., & Putra, M. J. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital (KODIG) pada Elemen Pemahaman IPAS pada Fase B. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 315–328. <https://doi.org/https://doi.org/10.54259/diajar.v3i3.2621>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. <http://books.google.com/books>
- Riyadi, T., & Wibawa, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz pada Pembelajaran PPKn di SD kelas 5. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 2791–2805. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.11962>
- Rosa, N. (2023, December 31). Catatan Akhir Tahun Pendidikan 2023, FSGI: Kasus Bullying Meningkat. *Detik.Com*. <https://www.detik.com>
- Rulyansah, A., & Wardana, L. A. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi 4K Anies Baswedan dan Multiple Intelligences. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1236–1245. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.539>
- Rusmana, I. M., & Kurniawarsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya. *Jurnal*

- Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(1), 39–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/lb.v1i1.11>
- 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/https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1649>
- Saleem, A., Kausar, H., & Deebe, F. (2021). Social Constructivism: A New Paradigm in Teaching and Learning Environment. *Perennial Journal of History*, 2(2), 403–421. <https://doi.org/https://doi.org/10.52700/pjh.v2i2.86>
- Samiasih, N. P. A., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas VIII. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5610>
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *JURNAL BORNEO HUMANIORA*, 4(2), 60–69. https://doi.org/https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249
- Setiani, I., Medriati, R., Purwanto, A., & Uhum, M. U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jotalp.v9i1.31633>
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Sinta, N. A. K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.35919>
- Suastini, N. W., & Sumada, I. M. (2022). Character Education in School Based on Local Wisdom. *The Social Perspective Journal*, 1(2), 140–144. <https://doi.org/https://doi.org/10.53947/tspj.v1i2.106>
- Sudarma, I. K., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 118–126. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application of Information Processing Theory to Design Digital Content in Learning Message Design Course. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>

- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. (2015). Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image. In *Yogyakarta: Graha Ilmu*. Graha Ilmu.
- Sudarsana, K. N. A., Antara, P. A., & Dibia, I. K. (2020). Kelayakan Instrumen Penilaian Keaktifan Belajar PPKn. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 150–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i2.24934>
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). Desain Multimedia Pembelajaran. In *Yogyakarta: Media Akademi*. Media Akademi.
- Sudrajat, A. (2011). MENGAPA PENDIDIKAN KARAKTER? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v1i1.1316>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. In *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra. Alfabeta, CV.
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020–1028. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Sukmadewi, N. K. N., Mahadewi, L. P. P., & Yudiana, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Outside Circle Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 190–199. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18251>
- Sumerta, G. P., & Sujana, I. P. W. M. (2022). Nilai Pancasila, Budaya Lokal Dan Tradisi Ngayah Bali Sebagai Media Pendidikan Karakter Generasi Muda. *Widya Accarya*, 13(1), 115–119. <https://doi.org/10.46650/wa.13.1.1252.115-119>
- Supit, D., Melianti, M., Lasut, E. M. M., & Tumbel, N. J. (2023). Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 6994–7003. <http://jonedu.org/index.php/joe>

- Suyadi, S., Selvi, I. D., Sibawaihi, S., Zahroh, U., & Muassomah, M. (2023). Children's Future Adversity: Learning Loss Risk During Online Learning In Covid-19 Pandemic. *International Journal of Instruction*, 16(02), 457–478. <https://doi.org/10.29333/iji.2023.16225a>
- Taslibeyaz, E. (2020). The effect of Scenario-Based Interactive Videos on English learning. *Interactive Learning Environments*, 28(7), 808–820. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1552870>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Tishana, A., Alvendri, D., Pratama, A. J., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). Filsafat Konstruktivisme dalam Mengembangkan Calon Pendidik pada Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Kejuruan. *Journal on Education*, 5(2), 1855–1867. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>
- Trianingsih, R. (2016). Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(2), 197–211. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i2.880>
- Ulfah, & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom pada Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/87>
- Vahini, P., Sudiarta, I., Pendidikan Matematika, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i1.774>
- Wahyuni, S., Hariandi, A., & Alirmansyah, A. (2023). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik pada Muatan IPA Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Video Interaktif. *Journal on Education*, 5(2), 5152–5172. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1254>
- Widiantari, A. A. A. M., Margunayasa, I. G., & Yudiana, K. E. (2025). Website-Based Local Wisdom Learning Media of Bali to Enhance Student Learning Interest in the Subject of IPAS on Photosynthesis. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 31–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91514>
- Windayani, N. L. I., & Sudarma, I. K. (2025). Strategi Kepemimpinan Kepala Paud Dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 12(1), 230–241. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i1.4944>

- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yana, N. L. E., & Sudarma, I. K. (2023). Contextual-Based Learning Videos for Sixth-Grade Elementary School Indonesian Language Content. *Journal of Education Technology*, 7(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.64968>
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yasa, K. A. P., Ariawan, K. U., & Sutaya, I. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/JPTK-UNDIKSHA.V14I2.11107>
- Yudianto, A. (2017). Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zaski, R. A., & Ratnawati, N. (2024). Meruntuhkan Mitos: Efektivitas Media Video dalam Kegiatan Pembelajaran. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(1), 76–83. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/um064v4i12024p76-83>
- Zubaedah, R., Yulianti, D., & Firdaus, R. (2024). Development of Interactive Video Learning Media Based on Articulate Storyline to Improve Students Critical Thinking Skills in Thematic Learning Grade V Elementary School. *International Journal of Current Science Research and Review*, 7(03), 1880–1885. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/V7-i3-49>