

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, M. L. N., Sujana, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2023). Media Video Pembelajaran Desa Penglipuran Berbasis Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58534>.
- Adnyani, L. D. S., Mahayanti, N. W. S., & Suprianti, G. A. P. 2020, January. PowToon-based video media for teaching English for young learners: An example of design and development research. In *3rd International Conference on Innovative Research Across Disciplines (ICIRAD 2019)* (pp. 221-226). Atlantis Press. <https://www.atlantispress.com/proceedings/icirad19/125932505>.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, AAG. 2018. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114–120. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>.
- Agustini, N. K. T., Suyasa, P. W. A., & Wiradika, I. N. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berkonsep Gamifikasi dengan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Informatika. *Kumpulan Artikel Mahapeserta didik Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(2), 63–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v13i2.81209>.
- Alexandra, W. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 107–116. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i1.1864>.
- Alfatolah, I. N. A., Kisda, Y. V., Septarina, A., Ravika, A., & Jadidah, I. T. (2023). Kesulitan Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3397–3405. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6372>.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149. <https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>.
- Aritonang, R., Desak Putu Parmiti, & I Komang Sudarma. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>.

- Asih, T. S., & Ujianti, P. R. (2021). Inovasi Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Powtoon pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar. *MIMBAR PGSD Undiksha*. 9(3), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i2.36665>.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>.
- Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Virus Corona. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 5(2), 21. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i2.2950>.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*. 1(1), 282–294. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Darmawan, I. M. A., Sariyasa, & Gunamantha, I. M. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Peserta didik Kelas II SD. *Jurnal Pendas*. 5(1), 31–42. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/255/167.
- Deriyan, L. F., & Nurmairina. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi Capcut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*, 07(01), 1–10. <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1332>.
- Dewanti, I. A. T. K., & Asril, N. M. (2023). Problem Based Learning Oriented Learning Video Media Using the Filmora Application in Science Content. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(2). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP_GSD/article/view/61886/27551.
- Fitrianingsih, N., Hardiansyah, H., Suciati, S., Fitriati, I., & Afriani, A. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis AVS Video Editor pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 85–90. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i1.530>.
- Gumilar, E. B. (2023). Problematika Pembelajaran IPA Pada Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pedagogy*, 16(1), 129–145. <https://doi.org/10.63889/pedagogy.v16i1.159>.
- Hermayunita, Riyanti H., & Lubis, P. H.M. (2024). Pengembangan Media Diorama Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13 (4), 5165-5174. <https://doi.org/10.58230/27454312.1054>.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.

- Iskandar, M. F., & Mayarni, M. (2022). Pengembangan Media Augmented Reality pada Materi Pengenalan Planet dan Benda Langit Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8097–8105. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3730>.
- Jesika, A., & Dilfa, A. H. (2025). Upaya Guru Mengoptimalkan Penggunaan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya (Tari) Kelas VII C SMPN 35 Kerinci. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu Seni, Media dan Desain*, 2(1), 113-125. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i6.493>.
- Joni, I. W., Wiyasa, I. K. N., & Putra, Kt. Ngr. S. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Inquiry Learning Pada Muatan IPA Materi Komponen Ekosistem Bagi Siswa Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 393-406. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50976>.
- Kandriasari, A., Yulianti, Y., Sachriani, & Jarudin. (2023). Mobile Learning American Service as Digital Literacy in Improving Students' Analytical Skills. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 31(2), 184–196. <https://doi.org/10.37934/araset.31.2.184196>.
- Kartono, I. M. D. W., Sedana, M., & Suardipa, I. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berorientasi Pada Permainan Curik-Curik Terhadap Minat Belajar Ips di SD Negeri 2. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 3(2), 203–214. <https://doi.org/10.55115/wj.v3i2.3652>.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>.
- Kresnadi, K. A., Margunayasa, I. G., & Widiana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Perubahan Wujud Benda pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Gugus III Kecamatan Buleleng. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 241–254. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.44478>.
- Lestari, S. I., Indrawati, I., & Budiarmo, A. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Flipbook pada Materi Tekanan Zat terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta didik SMP. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 7(1), 19–30. <https://doi.org/10.24905/psej.v7i1.131>.
- Lutfi, A., Aini, N. Q., Amalia, N., Umah, P, A., & Rukmana, M. D. (2021). Gamifikasi untuk Pendidikan: Pembelajaran Kimia yang Menyenangkan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(2), 94-101. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i2.38486>.
- Marliani, L. S. Y. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Perkalian Matematis Berbasis Gamifikasi berbantuan Android dan PC. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 24(2), 211–220. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JER/article/view/73349>.

- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>.
- Murti, K. G. W., & Margunayasa, I. G. 2022. Character Education-Based Learning Video Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 431-439. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/44847/23895>.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>.
- Oktafia, M. A., & Fitrayati, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3236>.
- Pebriani, N. L. P. P., Japa, I. G. N., & Antara, P. A. (2021). Video Pembelajaran Berbantuan *YouTube* untuk Meningkatkan Daya Tarik Peserta didik Belajar Perubahan Wujud Benda. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 397–407. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i3.37980>.
- Permana, I. G. A. P., & Suniasih, N. W. (2022). Pentingnya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Video Pembelajaran Animasi Berbasis Discovery Learning Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 226–240. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50969>.
- Prananda, G., Wardhana, A., & Yulia Damayanti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Judha PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/judha>.
- Pratama, A. J., Irfan, D., & Effendi, H. (2023). Studi Literature Penggunaan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Augmented Reality Pada Sekolah Kejuruan. *Javit: Jurnal Vokasi Informatika*, 3(10), 47–55. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i1.135>.
- Pratama, I. G. Y. (2021). Pelestarian Permainan Tradisional Bali Melalui Mural di Lapangan Astagina. *Jurnal Lentera Widya*, 3(1), 43–49. <https://doi.org/10.35886/lenterawidya.v3i1.271>.
- Pratiwi, D. A. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Video Animasi berbasis Discovery Learning Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPAS. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 212–221. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.74303>.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>.

- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi SPSS*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=0WFHEAAAQBAJ>.
- Rangkuti, A. A. 2017. *Statistika Inferensial untuk Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rosmana, P. S., Ruswan, A., Alifah, A. N., Pratiwi, K., Fitriani, M. G., Huda, N., Ramadhani, S., & Nurnikmah, U. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3048–3054. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/12840/9856>.
- Saady, F. L., Suryadi, E., & Machmud, A. (2024). Systematic Literatur Review Perkembangan Pembelajaran Gamifikasi dalam Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 16(3), 2599–1426. <https://doi.org/10.23887/jipe.v16>.
- Safitri, S. T. (2022). Etnomatematika pada Permainan Tradisional Boy-Boyan. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 13(2), 2613–9677. <https://doi.org/10.23887/jipm.v13i2.47011>.
- Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>.
- Sherly, D, E., & Sihombing, H. B. (2020). Merdeka Belajar: Kajian Literatur.
- Sibulo, D., Tanjung, F. L., Selan, E. M., & Saingo, Y. A. (2023). Kompetensi Kepribadian Guru PAK dalam Memberikan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas V di SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 218–232. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.56730>.
- Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. Universitas Pendidikan Ganesha, 1-17.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (19). Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. In Penerbit Yayasan Kita Menulis. Yayasan Kita Menulis.
- Sulistriani, Santoso, J., & Octaviani, S. (2021). Peran Guru Sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 57-68. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(1), 115–132. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i1.85>.
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Giri Persada, A. (2023). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika Sd Dengan Metode Addie Untuk

- Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i1.466>.
- Takwin, I., Rosdiana, R., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Digital untuk Meningkatkan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Socratika: Journal of Progressive Education and Social Inquiry*, 1(2), 115–124. <https://doi.org/10.58230/socratika.v1i2.197>.
- Tantri, D. A., Agung, A. A. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2023). Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.57719>.
- Tari, T., Adnyana, S. K., & Ardiawan, I. K. N. (2023). Pengaruh Model STAD (Student Teams Achievement Division) berbantuan Permainan Curik-Curik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Kelas V di SD Gugus III Kecamatan Tejakula. *ADIWIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 179–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/aw.v8i2.2532>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Graha Ilmu.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH : Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (2003). <https://peraturan.bpk.go.id/details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Utami, L., C., M. (2024). Analisis Implementasi Permainan Tradisional Sebagai Sarana Pendidikan Karakter untuk Siswa di SD Negeri 1 Demulih. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(4), 305–321. <https://doi.org/10.62383/dilan.v1i4.881>.
- Wati, S. G., Sari, A. M., Saputra, A., Estuhono, E., Apreasta, L., & Rahmadani, R. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Sentra Tema Alam Semesta Subtema Gejala Alam. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4049–4056. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2520>.
- Widnyani, N. K. P., Suniasih, N. W., & Agetania, N. L. P. (2024). Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Auditory, Intellectually, Repetition pada Materi Kekayaan Budaya Indonesia untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 260–269. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80591>.
- Wiguna, K. R. A., Ndara Tanggu Renda, & Kadek Yudiana. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Lingkungan Dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(3), 502–507. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.48214>.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar.

Journal on Education, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2>.

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>.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v7i1.2100>.

Zulkifli, A., Gusniati, J., Zulefni, M. S., & Afendi, R. A. (2025). Dengan Tutorial Uji Normalitas Dan Menggunakan Aplikasi SPSS Uji Homogenitas. 1(2), 55–68. *Jurnal Cahaya Nusantara*. <https://jurnal.cahayapublikasi.com/index.php/jcn>.

