

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8.
- Agung, A. A. G., dkk. 2022. Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya, Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ahmad, I., Samsugi, S., & Irawan, Y. (2022). Penerapan Augmented Reality pada Anatomi Tubuh Manusia untuk Mendukung Pembelajaran Titik Titik Bekam Pengobatan Alternatif. In *Jurnal TEKNOINFO* (Vol. 16, Number 1).
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Priono Leksono, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran model addie menggunakan software unity 3D.
- Apriadi, H. (2021). Video Animasi Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5(1), 173. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v5i1.3621>
- Ardana, B., Wayan Rati, N., & Redan Werang, B. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(1), 54-61.
- Benda, M. A. S., Paramata, D. D., & Buhungo, T. J. (2022). Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Google Sites Berbasis Web Pada Materi Elastisitas Dan Hukum Hooke Di Man 1 Kota Gorontalo. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 12(2), 211–217.
- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Wijaya, R., Aqila Septiyani, S., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. In *Journal of Student Research (JSR)* (Vol. 1, Number 1).

- Darmawan, G. E. B., Parwati, N. N., Warpala, I. W. S., & Divayana, D. G. H. (2024). Augmented Reality Media to Improve Concepts Understanding and Biomotor Skills. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 155–165. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.67467>
- Dwi Adventyana, B., Salsabila, H., Sati, L., Bunga Juwita Galand, P., & Yasmin Istiqomah, Y. (2023). *Media Pembelajaran Digital sebagai Implementasi Pembelajaran Inovatif untuk Sekolah Dasar* (Vol. 5).
- Dwi Gotama, J., Fernando, Y., & Pasha, D. (2021). Pengenalan Gedung Universitas Teknokrat Indonesia Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), 28–38. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Eliza, R., Hovipah, S., Nurazizah, S. T., Nabila, I. S., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan Video Animasi 3D Tentang Kedisiplinan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1311–1321. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2234>
- Fadilah, A., Rizki Nurzakiah, K., Atha Kanya, N., Putri Hidayat, S., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17.
- Gede, I., Sukarata, A., Yudiana, K., & Rati, N. W. (2023). Media Pembelajaran Mind Mapping Menggunakan Edraw Mindmaster pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 14801–14813.
- Gede, I., Suwela Antara, W., Suma, K., & Parmiti, D. P. (2022). E-Scrapbook: Konstruksi Media Pembelajaran Digital Bermuatan Soal-soal Higher Order Thinking Skills. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47559>
- Gilang Leo Agusta, I. P. (2022). Augmented Reality Media to Improve Science Literacy and Metacognitive Ability for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 300–308. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.50531>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>

- Handayani, V. A., & Hernando, L. (2022). Penerapan Aplikasi Uji Hipotesis (One-Tail Dan Two-Tail) pada Data Simulasi. *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 3(2), 168–174. <https://doi.org/10.37859/coscitech.v3i2.3869>
- Haq, I. A., Ali, E. Y., Sujana, A., Guru, P., & Dasar, S. (2024). Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Number 2). <https://jurnaldidaktika.org>
- Hasibuan, E. H., Masitah, W., Muhammadiyah, U., Utara, S., & Info, A. (2022). Al-Ulum: Jurnal Pendidikan Islam. In *Online) Copyright ©* (Vol. 3, Number 1). <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>
- Hera Apriliana Saputri, Z. N. J. L. S. (2023). 2268-Article Text-9893-1-10-20231224. *PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai>
- Hulu, P., Harefa, A. O., & Mendrofa, R. N. (2023). Studi Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 152–159. <https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.97>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Universitas Putera Batam*.
- I.G.Y. Jatawitika, I.W.S. Warpala, & I.M. Tegeh. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159–168. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i2.4112
- Indana, N., & Setyowahyudi, R. (2024). Video Pembelajaran Pramuka Prasiaga untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 161–169. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.83080>
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 07(01).

- Irawan, T., Dahlan, T., Fitriyanisah, F., & Universitas Pasundan, F. (2021). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 07(01).
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, 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/index>
- Khotimah, K., & Agustini, A. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Pada Anak Usia Dini. *Al Tahdzib: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 11–20. <https://doi.org/10.54150/altahdzib.v2i1.196>
- Kristanti, N. N. D., & Dantes, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran Ipa Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168–180.
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Padang, U. N. (2025). Tinjauan Literatur: Pengaruh Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Ipa Terhadap Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Fadila Suciana. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1).
- Mahardika, W., & Wiratama, P. (2023). Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran praktis. *12(1)*, 79–87. <https://doi.org/10.23887>
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 2774–2156.
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(1), 25–38. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079>
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. In *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* (Vol. 6).
- Nadrah Afiati Nasution, A. S. F. R. N. M. S. (2023). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality dan Java Desktop Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangunan. *Fibonacci*, 04(I).
- Ningsih, N. P. A., Astawan, I., Gede, & Rati, N. W. (2022). ARTICLE INFO Animated Video Media with Contextual Approach on Social Science Subject

- in Fourth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 412–421. <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.53418>
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (n.d.). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1, 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Nur Amalia, R., Setia Dianingati, R., & Annisaa, E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden Terhadap Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan Dan Perilaku Swamedikasi. *Generics : Journal of Research in Pharmacy Accepted : 4 Mei*, 2(1).
- Nur Sa'diyyah, F., Mania, S., & Suharti. (2021). Pengembangan Instrumen Tes Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Komputasi Siswa. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(1), 17–26. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i1.17-26>
- Nuryani, S., Hamdani Maula, L., & Khaleda Nurmeta, I. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/jpdf>
- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375–384. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47545>
- Purba, P., Rahayu, A., & Murniningsih, M. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(2), 136–152. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>
- Purwanti, P., Diana, R., Mulyadin, M., Yusup, F., & Fauzi, R. N. (2024). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 67–73. <https://doi.org/10.59395/jitp.v4i2.98>
- Rindiasari, Hidayat, Yuliani, P. R., Hidayat, W., & Yuliani, W. (2021). Uji validitas dan reliabilitas angket kepercayaan diri. *Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 4(5), 367. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i5.7257>

- Robianto, R., Andrianof, H., & Salim, E. (2022). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar) Pada Perancangan Ebrochure Sebagai Media Promosi Berbasis Android. In *Jurnal Sains Informatika Terapan (JSIT)* (Vol. 1, Number 1).
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. In *Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 3, Number 2). <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Sangi, S. S., & Bata, J. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar*, 08(03).
- Sari, I. P., Batubara, I. H., Hazidar, A. H., & Basri, M. (2022). Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(4), 209–215. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i4.142>
- Satriana, M., Haryani, W., Sutriany Jafar, F., Maghfirah, F., Dewi Nurliana Sagita, A., & Ananda Septiani, F. (2022). Media Pembelajaran Digital dalam Menstimulasi Keterampilan Literasi Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 408–414. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.51579>
- School, M. A. (2023, August 28). Mengenal Sistem Organ Tubuh Manusia dan Fungsinya. *Altaglobalschool.Com*.
- Sinaga, A. V. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 06(01), 2836–2846. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP)*. <https://jurnalcentekia.id/index.php/jhpp>
- Sulistiyowati, T., & Kristanto, A. (2024). Pengembangan media video animasi tentang pembentukan tanah bagi siswa kelas v SD Negeri Singowangi Kec. Kutorejo Kab. Mojokerto.
- Swarmahardika, I. K. P., & Widiana, I. W. (2024). Interactive Learning Media Based on Augmented Reality to Improve Elementary School Grade V Students' Understanding of the Water Cycle Concept. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(2), 351–359.
- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International*

Multidisciplinary

Research.

<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>

- Toriqul, M., Dosen, A., Al, S., Banjarbaru, F., & Pai, P. (2019). *ADDABANA Jurnal Pendidikan Agama Islam Penelitian Evaluasi Pendidikan*. 2(2), 66–75.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2024). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar.
- Yoga, I. D. G. A. K., & Tegeh, I. M. (2024). Media Augmented Reality 3D Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 339–349.
- Yogi, I., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Media Video Pembelajaran IPAS Berbasis Model Inkuiri Terbimbing Materi Perubahan Wujud Zat. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 111–123.
- Yuliasuti, R., & Soebagyo, J. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Matematika Terapan pada Materi Matriks. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2270–2284. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.811>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). *Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran* (Vol. 4, Number 2).
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023a). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023b). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zahroh, F., Astri, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>

Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>

