

## DARTAR PUSTAKA

- Aditya, I. P. K., Suarjana, I. M., & Sari, N. M. D. S. (2025). Hand Puppet Media to Improve Indonesian Language Learning Outcomes of Grade III Elementary School Students. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 6(1), 167–173. <https://doi.org/10.23887/mpi.v6i1.94075>
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi Spss)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, L. T., Riastini, P. N., & Sari, N. M. D. S. (2026). Inovasi Media Kartu Yoga Pretzel Games Terintegrasi Social Emotional Learning pada Pembelajaran Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11, 79–92. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v11i101.42156>
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/jpp.v38i1.30698>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Artayana, I. W. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Permainan Edukasi Materi Siklus Air Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Asih, & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(4), 799–808. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i4.799-808>
- Astuti, I., Raharja, E. P., & Asrul. (2022). Pop-Up Book untuk Mendorong Minat Belajar Peserta Didik Kelas V. *Jurnal Genesis Indonesia (GJI)*, 1(1), 33–41. <https://doi.org/10.56741/jgi.v1i101.18>
- Azhura, P. D., Mustikasari, A., Laily, C. A. N., Mahardika, I. K., Yusmar, F., Firdausi, S., & Astuti, S. R. D. (2024). The Role of Learning Media in Educational Components to Enhance Students. *International Journal of Education, Information Technology, and Others (IJEIT)*, 7(4), 213–219. <https://jurnal.peneliti.net/index.php/IJEIT/article/view/11141>
- B, A. U., Jannati, P., Malahati, F., Qathrunnada, & Shaleh. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>
- Barbara, N. K. R., & Bayu, G. W. (2021). Powtoon-Based Animated Videos as Learning Media for Science Content for Grade IV Elementary School.

*International Journal of Elementary Education*, 6(1), 29–37.  
<https://doi.org/10.23887/ijee.v6i1>

- Basumatary, D., & Maity, R. (2023). Effects of Augmented Reality in Primary Education: A Literature Review. *Hindawi Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023(1), 1–20. <https://doi.org/10.1155/2023/4695759>
- Castyana, B., Aghfironindra, D., Rahayu, T., Anggita, G. M., & Ali, M. A. (2021). Pengaruh penggunaan video pembelajaran pada pendidikan jasmani terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (JOPI)*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.54284/jopi.v1i1.1>
- Chandra, M. P., Rasimin, & Lubis, M. A. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid. *JUANG: Jurnal Wahana Konseling*, 6(2), 109–119. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/juang/article/view/13191/7709>
- 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>
- Ekaprasetya, S. N. A., Salsabila, S. R., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 3987–3992. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3487/2970>
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 1(2), 93–97. <https://scispace.com/pdf/media-pembelajaran-berbasis-teknologi-sebagai-inovasi-1tomzouo6c.pdf>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/IPAS-BS-KLS%20IV.pdf>
- Fitri, F., & Ardipal. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
- Fransiska, A., & Yuliana. (2019). Pengaruh Kepemimpinan General Manager terhadap Disiplin Kerja Karyawan di Rocky Plaza Hotel Padang. *Jurnal Pendidikan Dan Keluarga*, 11(2), 156–165. <https://doi.org/10.24036/jpk/vol11-iss02>
- Frick, T. W. (2020). Education Systems and Technology in 1990, 2020, and Beyond. *TechTrends*, 64(5), 693–703. <https://doi.org/10.1007/s11528-020-00527-y>

- Handayani, N. L. P. A. E., Bayu, G. W., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). Media Video Pembelajaran pada Muatan IPA Topik Perubahan Energi. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 420–426. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39732>
- Hidayah, N. C., Fajriyah, K., & Kartinah. (2023). Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Media Gambar Siswa Kelas 2 SDN Sawah Besar 01. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 3966–3976. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1239>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Wawancara, Kuesioner, dan Observasi* (Mahir Pradana, Ed.; 1st ed.). Eureka Media Aksara. [https://www.researchgate.net/publication/382052387\\_Wawancara\\_Kuesioner\\_dan\\_Observasi](https://www.researchgate.net/publication/382052387_Wawancara_Kuesioner_dan_Observasi)
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analissi Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal WANIAMBEY: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126–134. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Isdamayani, Agustina, R., Lestari, S. S., Hajar, S., & Nasution, Y. A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD IT Al-Furqon Madina. *Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)*, 2(1), 185–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.61930/pjpi.v2i1>
- Isnaini, S. N., Firman, & Desyandri. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51. <https://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/183/74>
- Jamaliyah, R., & Wulandari, N. F. (2022). Implementasi Video Pembelajaran berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN Purworejo. *Jurnal Equation Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(1), 41–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/equation.v5i1.5727>
- Julianti, N. K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Virtual Book pada Muatan IPAS Kelas V di Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Katarina, N., Asril, N. M., & Sari, N. M. D. S. (2026). Pengembangan Komik Digital Berbasis CTL untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Dajan Peken. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 7(1), 1182–1193. <https://doi.org/https://doi.org/10.47827/jer.v7i1.2223>
- Kertiari, L. P., Bayu, G. W., & Sumantri, M. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(3), 335–347. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v3i3.26982>

- Kisno, K., & Fatmawati, N. (2023). Difusi Inovasi Aplikasi Quiver 3-D Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 29–48. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.9929>
- Komar, A., & Winarsih, N. (2020). Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Kebonsari Kulon 3 Kota Probolinggo Tahun Ajaran 2020-2021. *Al-Fikru Jurnal Pendidikan Dan SAINS*, 1(2), 237–248. <https://doi.org/https://doi.org/10.55210/al-fikru.v1i2.517>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Laili, A. R., Setyawati, I. A., Kurniawati, N. S., & Dewi, N. R. (2023). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Pada Anak Usia 6-11 Tahun Terhadap Hukum Kekekalan Luas. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 6, 440–444. <https://journal.unnes.ac.id/sju/prisma/article/download/66886/23865/>
- Laksemi, A. A. A., Kristiantari, M. G. R., & Bayu, G. W. (2025). Flipbook Digital Dwibahasa Berbasis Satua Bali Meningkatkan Motivasi dan Pemahaman Kosakata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 9(2), 375–383. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v9i2.101057>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Luvita, F. D., & Nurmainira. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Aplikasi CapCut di Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, 07(01), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v7i1.1332>
- Mahardika, N. K. P. J., Riastini, P. N., & Sari, N. M. D. S. (2026). Aplikasi Belajar STEM SIMADE Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Authentic Research*, 5(1), 1125–1138. <https://doi.org/10.36312/ydek7736>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13, 116–152. <https://media.neliti.com/media/publications/340203-teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-00d2756c.pdf>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153. <https://riset-iaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(2), 101–109. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>
- Mulyadin, Sari, N. M. D. S., Widiastini, N. W. E., Hafidzin, M., Sudiana, I. N., &

- Putrayasa, I. B. (2025). Innovation in Fiction Text Learning Models Based on Humanistic Values For Strengthening Literacy Critical Learners. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 16(2), 282–294. <https://doi.org/10.47625/fitrah.v16i2.1191>
- Murtiyasa, B., & Anisyawati, F. A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran yang Berorientasi pada Peningkatan Minat Belajar. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(2), 986–999. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i2.4710>
- Nasution, F. Hilmy., Sabina, Iryanova., Puspitasari, P., Daffa, M. F., & Yusnaldi, E. (2023). Penerapan Pembelajaran IPS Pada Tingkat MI/SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32140–32151.
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). Pemikiran Konstruktivisme dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–5. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/527>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1338>
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. <https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Parni. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96–105. <https://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/download/501/399>
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Pramita, A. R., Nugraheni, A., Sagita, R., & Aprilyana, D. (2024). Permasalahan dalam Pembelajaran Kurangnya Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(3), 1056–1060. <https://doi.org/10.47233/jpdk.v2i3>
- Prasanti, N. P., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2023). The Guided Inquiry Learning Model Aided by Audiovisual Media Improves Students' Mathematics Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 6(2), 247–254. <https://doi.org/10.23887/jp2.v6i2.61707>

- Priyono, C. D., Sok, V., & Souza, F. (2024). The Use of Augmented Reality in History Education: A Study on Conceptual Understanding Effects. *Journal Neosantara Hybrid Learning*, 2(3), 470–483. <https://doi.org/10.70177/jnhl.v2i3.1613>
- Putranadi, K., Wahyuni, D. S., & Agustini, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan dan Ekskresi Manusia untuk Kelas XI IPA di SMA Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 300–310. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>
- Rahayu, S. P., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2020). Hubungan Sikap Peduli Sosial dan Sikap Tanggung Jawab dengan Kompetensi Pengetahuan IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 97–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v3i1.24325>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Ramadhani, R., & Bina, N. S. (2021). *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS* (edisi ke-1). Kencana. <https://share.google/3BbdEL7ZOc2blDP7D>
- Rellia, M. (2022). The Use of Augmented Reality in Teaching Geography at Primary Level. *European Journal of Alternative Education Studies*, 7(1), 44–55. <https://doi.org/10.46827/ejae.v7i1.4174>
- Resnawati, P., Arifin, M. H., & Hendriyana. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(1), 2614–5480. <https://doi.org/10.18860/jpips.10v1i.22541>
- Riana, Waruwu, A., & Harefa, N. A. J. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Meaningful Instructional Design (MID) pada Materi Menganalisis Isi Drama Kelas XI SMA Negeri 1 Gido Tahun Pembelajaran 2021/2022. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 16(4), 968–980. <https://doi.org/https://doi.org/10.46576/wdw.v16i4.2448>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2024). Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara dan Kuesioner. *Jisosepol: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. <https://samudrapublisher.com/index.php/JISOSEPOL>
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2022). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif* (3rd ed.). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58. <https://jurnal.umpwr.ac.id/jpd/article/view/2237>

- Sari, A. W., Rostikawati, T., & Purnamasari, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Pembelajaran Subtema Keteraturan yang Menakjubkan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 551–561. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1606>
- Sari, E. R., Onde, M. L. O., & Gali, A. K. (2023). Pengaruh Komunikasi Guru terhadap Minat Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah Dan Pesantren*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v2i01.241>
- Sari, F. M., Hadiati, R. N., & Sihotang, W. P. (2023). Analisis Korelasi Pearson Jumlah Penduduk dengan Jumlah Kendaraan Bermotor di Provinsi Jambi. *Multi Proximity: Jurnal Statistika Universitas Jambi*, 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.22437/multiproximity.v2i1.25568>
- Sari, N. M. D. S., Suastra, I. W., Arnyana, I. B. P., & Wibawa, I. M. C. (2025). The Role of Science Education in Developing 21 st-Century Competencies, Specifically Critical Thinking Skills. *Indonesian Journal of Instruction*, 6, 646–660. <https://doi.org/10.23887/iji.v6i3.106038>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simanora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Simanullang, K., Gultom, V. V., & Syahrial. (2024). Meningkatkan Minat Siswa dalam Belajar Menggunakan Metode Role-Playing pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1328–1336. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7316>
- Sinaga, D. Y., Simangunsong, R. Y., Simajuntak, A., Sinaga, F., Sinaga, Y. P., Hutagalung, W., Simbolon, U. G., Sitindaon, L. M., & Maharani, N. (2025). Mengembangkan Minat Belajar Siswa untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika SD Kelas Tinggi. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(03), 1550–1560. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03.5430>
- Siswanto, S., & Arbani, Z. A. (2021). Pengaruh Minat Belajar, Kompetensi Profesional Guru, dan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Daring. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 9(2), 213–222. <https://doi.org/10.21831/jamp.v9i2.43188>
- Sudirman, Kondolayuk, M. L., Sriwahyuningrum, A., Cahaya, I. M. E., Astuti, N. L. S., Setiawan, J., Tandirerung, W. Y., Rahmi, S., Nusantari, D. O., Indrawati, F., Fitriya, N. L., Aziza, N., Kurniawati, N., Wardhana, A., & Hasanah, T. (2023). *Metodologi Penelitian 1* (Suci Haryanti, Ed.). Media Sains Indonesia. [https://www.researchgate.net/publication/371988490\\_Metodologi\\_Penelitian\\_1\\_Deskriptif\\_Kuantitatif](https://www.researchgate.net/publication/371988490_Metodologi_Penelitian_1_Deskriptif_Kuantitatif)

- Suhardi, I. (2022). Perangkat Instrumen Pengembangan Paket Soal Jenis Pilihan Ganda Menggunakan Pengukuran Validitas Konten Formula Aiken's V. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4158–4170. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3519>
- Sulaiman, U. (2022). *Pembelajaran IPS SD/MI* (Mihrani, Ed.; 1st ed.). Rajawali Pers. <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/23249/1/Pembelajaran%20IPS%20SD-MI.pdf>
- Sunardin, Kilawati, A., & Kasma, S. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(4), 899–912. <https://doi.org/https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i4.1822>
- Suroiya, M., & Prasetya, S. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. *SOSEARCH: Social Science Educational Research*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/sosearch.v1n2.p93-104>
- Susilawati, E., Koimah, S. M., Hafis, A., Aulia, R., & Marasabessy, A. C. (2022). Eksplorasi Sejarah Masuknya Hindu-Buddha di Nusantara: Pengaruh dan Perkembangan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Universitas Pamulang*, 2, 41. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/gnp/article/download/46774/2379/107748>
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8096–8102. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.30132>
- Trisnayani, N. N. A., Suartama, I. K., & Sari, N. M. D. S. (2025). Improving Student Learning Outcomes through Interactive Learning Videos on Plant Parts for Fourth Grade Elementary School Students. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 8(1), 210–220. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v8i1.100710>
- Usmaini, B. A., Teguh, I. M., & Sudarma, I. K. (2025). Efektivitas Media Video Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Cooperative Tipe STAD pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 78–87. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v15i1.4819](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4819)
- Utama, I. K. D. A. B., Renda, N. T., & Bayu, G. W. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar Materi Globalisasi Siswa Kelas VI SD dengan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(3), 466–475. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v26i3.39964>
- Utami, L., Festiyed, Ilahi, D. P., Ratih, A., Lazulva, & Yenti, E. (2024). Analisis Indeks Aiken untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Scientific Habits of Mind. *Journal of Research and Education Chemistry*, 6(1), 59–67. [https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6\(1\).17430](https://doi.org/10.25299/jrec.2024.vol6(1).17430)

- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/6187/5167/11729>
- Wijaya, I. W. A. K., & Dartini, N. P. D. S. (2023). Media Video Permainan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Tema Diriku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(1), 77–83. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i1.45708>
- 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.v5i2.1074>
- Yustisio, K. P., Sudarma, I. K., & Bayu, G. W. (2022). Interactive Powerpoint Learning Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 210–219. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.49520>
- Zaharah, F., Husna, M., Sa'bani, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How to Develop dalam Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 3(2), 46. <https://doi.org/10.58192/insdun.v3i2.2065>
- Zai, Y. P., Lase, A., Lahagu, A., & Harefa, Y. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 407–417. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2378>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 46363–46369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>