

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(1), 69–81. <https://doi.org/10.34005/akademika.v12i01.2663>
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Agung, A. G., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan LKS Berbasis Inkuiri Terbimbing Mata Pelajaran IPA di SD Negeri 4 Kampung Baru. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 233-244.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Ardana, W., Sudirtha, I. G., & Wahyuni, D. S. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Interactive Conceptual Instruction (ICI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Jaringan Komputer Pada Siswa Kelas X/TKJ SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Pendidikan*, 2(3).
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- 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.
- Darmawan, M. H. P., & Sudarma, I. K. (2025). Interactive Learning Video Innovation Based on Problem-Based Learning to Improve Students' Metacognition in Grade IV of Elementary School. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 198–207. <https://doi.org/10.23887/jmt.v5i1.98243>
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPA Melalui Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Visual. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 238-252.
- Ditinjau, P. D., Sanjaya, A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teori Kognitif Piaget. *GeoScienceEd*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Djonomiarjo. (n.d.). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar. *Aksara*. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>

- Dua, I., Muriati, & Jamaluddin. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lanraki 1 Kota Makassar. *Jurnal IPA Terpadu*, 5(1).
- 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/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- Erander, S., Winarni, E., & Koto, I. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Materi Siklus Air Kelas V SD untuk Meningkatkan Berpikir Kritis. *Jurnal KAPEDAS*, 2(1).
- Ermawati. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Siswa Kelas V. *Pedagogia*, 3(2).
- Fadilah, A. D., Nurzakiyah, K. D. R., Kanya, N. D. A., & Setiawan, U. (n.d.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Febriani, E. A., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 21-25.
- Fernando, A., & Sarkity, D. (2023). Pengembangan Instrumen Uji Validitas dan Praktikalitas Media Pembelajaran IPA. *Pedagog. Hayati*, 6(2), 67-77.
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Efektivitas Pengecoh Soal. *Paedagogia*, 12(2), 199. <https://doi.org/10.31764/paedagogia.v12i2.4956>
- Fuadatus Sholihah, A., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Edutech*, 7.
- Handayani, S., Mulya, A., & Septia, N. (2025). Konsep Pendidikan Sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(1).
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasan, M., Supatminingsih, T., Mustari, A. M. I. S., Rijal, S., & Ma'ruf, M. I. (2020). *The Development Of Pocketbook Learning Media Based On Mind Mapping In Introductory Economics Course. Universal Journal of Educational Research*, 8(12B), 8274–8281.
- Hasanah, M. (2022). Penggunaan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS Kelas V MI Darul Huda Banjarmasin.
- Hasna, A. A., Prastanti, A. D., & Rahayu, H. S. (2024, August). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (Vol. 3, No. 1, pp. 416-423).

- Hidayat, R., & Anggraini, M. (n.d.). Penerapan Metode *Quality Function Deployment (QFD)* Dalam Pengembangan Produk *Cutteristic*. *Jurnal Teknik Industri UNISI*, 6(1).
- Hikmawati, H., Ramdani, A., Hadiprayitno, G., Muntari, M., & Haris, M. (2020). Pendampingan Peningkatan Mutu Pembelajaran IPA Melalui *Lesson Study for Learning Community (LSLC)* di SMP Kota Mataram. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 3, 777-783.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar.
- Isnaini, H., & Fanreza, R. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter di Sekolah. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 2(4).
- Isti, L. A., Agustiningasih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., Arrasyidi, L. A., & FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. (n.d.). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar.
- Janah, R., & Hidayati, N. (2025). Analisis Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP di Surabaya. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(1).
- Magdalena, I., Nadya, R., Prahastiwi, W., & Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III. *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, 3(2).
- Md Arta, I., Japa, I. G. N., & Sudarma, I. K. (2020). *Problem Based Learning* Berbantuan *Icebreaker* Berpengaruh Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 264–273.
- Mudanta, K. A., Astawa, I. D., & Jayanta, I. N. L. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2), 205–212. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40174>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Nashiroh, L., et al. (2020). Analisis Efektivitas Pembelajaran dengan Model N-Gain. *Jurnal ABC Pendidikan*, 4(3), 45–53.
- Nashiroh, P. K., Ekarini, F., & Ristanto, R. D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 43. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.22906>
- Nuraeni, W., Kurnianti, M., & Hasanah, U. (n.d.). Analisis Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Genta Mulia*.

- Nurani, A., Dwi, Y., & Yanto, A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD. FKIP UNMA.
- Ponza, P. E. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech*, 6.
- Prabawa, D. G. A. P., Sudarma, I. K., & Parmiti, D. P. (2022). PEMBUATAN MEDIA DIGITAL BERBASIS SEGMENTASI BAGI GURU-GURU SD DI GUGUS 3 KECAMATAN BULELENG. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 964.
- Purba, M. T. B. (2024). Pengembangan Media Papan Pintar Rantai Makanan pada Pembelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 105309 Rambung Baru (Skripsi). Universitas Quality.
- Purnama, B., Devi, G., & Riana, E. R. (n.d.). Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini.
- Safitri, E., & Titin. (2021). Studi literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi *Powtoon*. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Sagita, G. D. H., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan Media Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas Vii Di Sln Negeri Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 89-98.
- Saragih, E. M., & Sirait, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Plotagon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1005–1011. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1265>
- Sari, P. M., & Sumarli, S. (2019). Optimalisasi Pemahaman Konsep Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Dengan Metode *Gallery Walk* (Sebuah Studi Literatur). *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69-76.
- Satyawan, D., Nurjanah, S., & Sundari, L. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan *N-Gain Score*. *Jurnal XYZ Pendidikan*, 5(2), 99–105.
- Satyawan, I. M., Lasmawan, I. W., Artanayasa, I. W., Swadesi, I. K. I., & Yoda, I. K. (2023). *Development Of Interactive Multimedia in E-Learning*. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3468–3477. <https://doi.org/10.7752/jpes.2023.12398>
- Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Sintawati, S., et al. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Animasi terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *SIMPATI: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 116–127.

- Sudarma, I. K., & Jampel, I. N. (2018). Pengembangan blended learning tipe flipped classroom pada mata pelajaran seni budaya kelas XI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 134-146.
- Sudarma, I. K., & Prabawa, D. G. P. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Strategi Pembelajaran Online Bagi Guru-Guru SD Di Gugus 3 Kecamatan Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1561-1567.
- Sudarma, I. K., & Sudhita, I. W. R. (2015). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD BERBANTUAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3.
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). *The Application Of Information Processing Theory. International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application Of Information Processing Theory. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(10), 1043–1049. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2022.12.10.1718>.
- Sudarma, I. K., Pudjawan, K., & Prabawa, D. G. A. P. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Inovatif Berbasis Video Scribe Bagi Guru-Guru Sd Di Gugus 3 Kecamatan Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1657.
- Sudarma, I. K., Pudjawan, K., & Prabawa, D. G. A. P. (2020). Pelatihan strategi pembelajaran berorientasi multiple intelligences bagi guru-guru SD. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1494.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2022). Pelatihan strategi pembelajaran daring berbasis multiple intelligences bagi guru-guru SD di Gugus 3 Kecamatan Buleleng. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1112.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Suwatra, I. W. (2019). Pelatihan implementasi media pembelajaran berorientasi multiple intelligences melalui lesson study di taman kanak-kanak. In *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat* (pp. 538-543).
- Suherman, Rahmani, A., & Alpiani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(1), 1–7.
- 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 Setia Budhi (JPDS)*, 6(1), 1-7.
- Sumampun, N. S., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2022). Animated Video Approaching Contextual Learning in Natural Science Subject Class VII. *Journal of Education Research and Evaluation*, 6(3), 431–438. <https://doi.org/10.23887/jere.v6i3.48212>
- Surbakti, R. (2025). Pengaruh Metode Bermain Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V (Skripsi). Universitas Quality.

- Tampubolon, C. R. B., Sinaga, E. M., HS, D. W. S., Gaol, R. L., & Simarmata, E. J. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Pembelajaran 2024/2025. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 24-29.
- Tampubolon, S., Sianturi, H., Sitotus, J., Simbolon, Y., Siregar, R., & Tansliova, L. (2024). Penggunaan *Problem Based Learning* (PBL). *QISTINA*, 3(1).
- Tarigan, M. I. (2020). Analisis Kesulitan Siswa dalam Menjelaskan Materi Rantai Makanan (Skripsi). Universitas Quality.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Wardana, A., Juniarso, T., & Widya, A. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal Basicedu*, 8(5).
- Wardana, N. A. D., & Huda, N. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Kemandirian dan Pemahaman Konsep Pesawat Sederhana Kelas VIII SMPN 1 PAMEKASAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 257-271.
- Wijoyo, H. (2022). Analisis Teknik Wawancara (Pengertian Wawancara, Bentuk-Bentuk Pertanyaan Wawancara) dalam Penelitian Kualitatif Bagi Mahasiswa Teologi dengan Tema Pekabaran Injil Melalui Penerjemahan Alkitab. *Academia. edu*, 1-10.
- Wirawan, I. K. Y. A. P., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan e-modul berbasis Problem Based Learning untuk mata pelajaran IPA siswa kelas VII semester ganjil. *Teknologi Pendidikan*, 8.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140–146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269-279.
- Yulianti, N., Azizah, M., Sofiati, R. N., & Nuroso, H. (n.d.). Analisis Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbasis PBL.
- Yuniarto, D. (2025). Scratch-chain: Pengembangan Media Scratch MIT. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*, 1(6), 26–40. <https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i6.4>