

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, K., & Astuti, T. (2024). The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3155–3165. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7513>
- Aini, Z. N., & Wahyuni, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Materi Dynamic Block Dalam Autocad Elemen Desain Pemodelan Bangunan XI DPIB di SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Bangunan*, 3(2), 117–128. <https://doi.org/10.17509/jptb.v3i2.63739>
- Amalia, M., Pratama, M. V., Pratiwi, N. A., & Fujiarti, A. (2024). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 SD. *JURNAL JENDELA PENDIDIKAN*, 4(01), 39–47. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.689>
- Amorim Neto, R. D. C., Golz, N., Polega, M., & Stewart, D. (2022). The Impact of Curiosity on Teacher–Student Relationships. *Journal of Education*, 202(1), 15–25. <https://doi.org/10.1177/0022057420943184>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arimbawa, G. P. A., Wisna Ariawan, I. P., & Parwati, N. N. (2024). Pengembangan Virtual Lab Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP Kelas VIII Pada Mata Pelajaran Matematika. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 046. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p046>
- Armina Rangkuti & Yahfizham Yahfizham. (2023). Pengenalan Algoritma Pemrograman Dasar dalam Konteks Pembelajaran Pemrograman Awal. *Konstanta : Jurnal Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(4), 223–237. <https://doi.org/10.59581/konstanta.v1i4.1714>
- Arsyad, M., Mujahiddin, & Syakhrani, A. W. (2024). The Efficiency of Using Visual Learning Media in Improving the Understanding of Science Concepts in Elementary School Students. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 4(3), 775~787.
- Astafiria, N. S., & Bayu, G. W. (2021). Digital Learning Media Assisted by Quizizz Application (METALIQ) on Science Content of Ecosystem Topic for Sixth Grade Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 485. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.39539>
- Aybirdi, N., Efe, H., & Şal, Ç. A. (2023). The Impact of Flipped Learning on L2 Learners' Achievements: A Meta-Analysis. *Shanlax International Journal of Education*, 11(S1-Jan), 41–60. <https://doi.org/10.34293/education.v11iS1-Jan.5891>

- Ayuningtias, N. K. A. T., Sudiana, I. N., & Putrayasa, I. B. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Transfer Energi Antar Makhluk Hidup untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 191–201.
- Birgili, B., Seggie, F. N., & Oğuz, E. (2021). The trends and outcomes of flipped learning research between 2012 and 2018: A descriptive content analysis. *Journal of Computers in Education*, 8(3), 365–394. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00183-y>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=-xFivgAACAAJ>
- Chebotib, N., & Ongety, K. (2022). Effects of the flipped learning approach on students' academic achievement in secondary schools in Kenya. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)*, 12(6), 1–10. <https://doi.org/10.9790/7388-1206030110>
- Cok. Istri Raka Marsiti, Santyasa, I. W., Sudatha, I. G. W., & Sudarma, I. K. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Subelemen Hidangan Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jptkundiksha.v20i1.52749>
- Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR*, 615–619.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- Dewi, N. P. D. M., & Agustika, G. N. S. (2022). E-LKPD Interaktif berbasis Etnomatematika Jejahitan Bali pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 94–104. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45350>
- Dewi, S. M., Nur Ds, Y., Sa'diah, T. L., Sa'adah, H. M. R., & Harmawati. (2024). Wordwall Media with a Gameshow-Quiz Type to Increase Students' Interest in IPAS Learning at Elementary School. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(2), 312–320. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i2.78681>
- Dilla, N. (2023). Model Flipped Classroom Berbantuan Google Classroom terhadap Hasil Belajar Matematika. *JOURNAL OF MATHEMATICS LEARNING*

INNOVATION (JMLI), 1(2), 135–150.
<https://doi.org/10.35905/jmlipare.v1i2.3651>

Emilia, Azizah, N., & Azmi, M. R. (2023). Konsep dan Falsafah Teknologi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(1), 61–71.

Eneda, A. A., & Dr. (Mrs.), V. C. U. (2024). *Effect of Multimedia Instruction on Students' Achievement in Biology in Public Senior Secondary Schools in Agbani Education Zone of Enugu State, Nigeria*.
<https://doi.org/10.5281/ZENODO.10682817>

Fahmizar, A. (2020). *Pengenalan Konsep Coding Untuk Anak Menggunakan Game Berbasis Dekstop*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83.
<https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>

Fitriyah, I., & Wulandari, F. E. (2023). *Effect of Monopoly Media on Cognitive Learning Outcomes of Science for Grade V Elementary School Students: Pengaruh Media Monopoli terhadap Hasil Belajar Kognitif IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.21070/ups.2298>

Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications*. Pearson.
<https://books.google.co.id/books?id=YrgeoAEACAAJ>

Hariyanto, H., Marsono, M., & Prasetya, D. D. (2023). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik dengan Pengembangan Fasilitas Belajar.Id Google Sites sebagai Sumber Media Belajar Interaktif dalam Mendukung Hybrid Learning. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 817–828.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i4.2846>

Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172.
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>

Herianto, Wilujeng, I., & Lestari, D. P. (2022). Effect of Interactive Multimedia E-Books on Lower-Secondary School Students' Curiosity in a Science Course. *Education and Information Technologies*, 27(7), 9619–9639.
<https://doi.org/10.1007/s10639-022-11005-8>

I Dewa Ngakan Made Widnyana Artha, Anak Agung Gede Agung, & Alexander Hamonangan Simamora. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPAS. *Jurnal*

- Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(3), 327–338.
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i3.84831>
- Ismawati, Desak Putu Parmiti, & I Gde Wawan Sudatha. (2023). Interactive Learning Media in Fifth-Grade Indonesian Elementary School Subjects. *International Journal of Elementary Education*, 7(1), 143–153.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v7i1.57911>
- Isnaini, S. N., Firman, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–51.
<https://doi.org/10.24929/alpen.v7i1.183>
- Istyadji, M., Yulinda, R., Amalina, D., & Fahmi. (2022). Validity and Practicality of Articulate Storyline Learning Media on Environmental Pollution Materials for Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(6), 2599–2604. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i6.1639>
- Jannah, M., Apriandi, D., & Andari, T. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site Interaktif untuk Meningkatkan Adversity Quotient Matematis Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(1), 293. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i1.8330>
- Kavaz, S., & Kocak, O. (2024). The Effect of the Online Flipped Learning Model on Secondary School Students' Academic Achievement, Attitudes Towards Their Mathematics Course, and Cognitive Load. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 22(8), 1709–1737.
<https://doi.org/10.1007/s10763-024-10455-5>
- Ketut Sri Puji Wahyuni, I Made Candiasa, & I Made Citra Wibawa. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476
- Khasanah, S. U., & Setiawan, B. (2022). Penerapan Pendekatan Socio-Scientific Issues Berbantuan E-LKPD pada Materi Zat Aditif untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 10(2), 313–319.
- Kholifahtus, Y. F., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 143–151. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p143-151>
- Kresnadi, K. A., I Gede Margunayasa, & I Wayan Widian. (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>
- Lase, N.K., & Zai, N. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Contextual Teaching and Learning pada Materi Sistem Ekskresi Manusia di Kelas VIII SMP Negeri 3 Idanogawo. *Jurnal Pendidikan Minda*, 3(2), 99–113.
- Lestari, I. W., Hardoko, A., Hudiyono, Y., Rambitan, V. M. M., & Maasawet, E. T. (2025). *Development of E-LKPD Based on Google Sites with PBL Model in Achieving Scientific Literacy on the Human Excretory System Subject for XI Grade Students*. 11(8).
- Mahardika, A. I., Purba, H. S., & Permana, A. (2022). The development of web-based interactive learning media on static electricity materials with tutorial model. *Kasuari: Physics Education Journal (KPEJ)*, 5(1), 1–18.
- Martiningsih, N. M. S., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2024). Discovery Learning Berbantuan Online LKPD terhadap Keterampilan Menyimak Bacaan dan Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 205–217. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.79905>
- Ma'rufah, S., & Wisanti. (2023). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik-Elektronik (E-LKPD) Lumut Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. 12(1).
- Maya, Y. (2020). Penggunaan Blended Learning pada Pembelajaran Era Industri 4.0. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 31–38. <https://doi.org/10.30743/bahastra.v4i2.2416>
- Mayer, R. E. (2017). Using Multimedia for E-Learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 33(5), 403–423. <https://doi.org/10.1111/jcal.12197>
- Meilisa, R., & Pernanda, D. (2020). Model Pembelajaran Flipped Classroom pada Mata Kuliah Algoritma dan Struktur Data. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 571–577. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.26928>
- Meiliyani, R., Fitria, H., & Puspita, Y. (2021). Pengaruh Sertifikasi dan Kinerja Guru terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Journal of Education Research*, 2(1), 6–14. <https://doi.org/10.37985/jer.v2i1.39>
- Nabela, N. W., & Bayu, G. W. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 342–352. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48605>
- Ni Luh Putu Indah Maharani, Ni Wayan Suniasih, & Gusti Ngurah Sastra Agustika. (2024). E-LKPD Berbasis Inkuiri pada Muatan IPA Materi Cahaya dan

- Sifatnya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(1), 60–68. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.77093>
- Nishom, M., Sasmito, G. W., & Wibowo, D. S. (2023). Pengenalan dan Pemanfaatan Ilmu Coding untuk Melatih Kemampuan Berpikir bagi Guru dan Peserta Didik. *JPP IPTEK (Jurnal Pengabdian Dan Penerapan IPTEK)*, 7(1), 63–70. <https://doi.org/10.31284/j.jpp-iptek.2023.v7i1.3310>
- Nja, C. O., Orim, R. E., Neji, H. A., Ukwetang, J. O., Uwe, U. E., & Ideba, M. A. (2022). Students' attitude and academic achievement in a flipped classroom. *Heliyon*, 8(1), e08792. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08792>
- Parwati, N. N., Suharta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). TPACK Theoretical Correspondence with Learning Variables and Its Application Effectiveness in Learning. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 2(03), 244–256. <https://doi.org/10.56741/jpes.v2i03.402>
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Pratiwi, U. E., Herowati, H., & Hidayat, J. N. (2024). Model PBL Berbasis PAIKEM terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi*, 2(1), 233–244. <https://doi.org/10.24929/snapp.v2i1.3143>
- Prista, D., Sumarmi, S., Mutia, T., Utaya, S., & Bernadi, A. I. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Game-Based Learning Berbantuan Live Worksheets pada Materi Pemetaan. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(12), 1380–1395. <https://doi.org/10.17977/um063v3i12p1380-1395>
- Purnomo, P. E. A., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Peran Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2001–2015. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2286>
- Puspitasari, R. D., & Mulkiyah, U. (2023). Analysis in Using Learning Media to Increase Student Motivation of Learning Physics. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 2(3), 258–264. <https://doi.org/10.54012/jcell.v2i3.132>
- Ramadhani, P., Damris, M., & Sukmono, T. (2022). Pengembangan e-LKPD Arthropoda berbasis Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil belajar: (Development of Arthropoda e-LKPD based on Constructivism Approach To Improve Learning Outcomes). *BIODIK*, 8(2), 118–127. <https://doi.org/10.22437/bio.v8i2.17179>

- Retta, A. M., Isroqmi, A., & Nopriyanti, T. D. (2020). Pengaruh Penerapan Algoritma terhadap Pembelajaran Pemrograman Komputer. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 2(2), 126–135. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v2i2.4125>
- Risamasu, P., & Pieter, J. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha*, 14(1), 443–453. <https://doi.org/10.23887/jjpf.v14i1.75941>
- Ristanti, I., Apriliya, S., & Muslihin, H. Y. (2025). Utilizing Google Sites to Improve Reading Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3), 727–740. <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.14305>
- Rosmita, I. G. A. A. M., Suja, I. W., & Tika, I. N. (2024). E-LKPD Berbantuan Video Pembelajaran Kimia Bermuatan Budaya Lokal Bali untuk Meningkatkan Model Mental dan Literasi Digital. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2), 193–204. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.81620>
- Santosa, M. H., & Wahyuni, S. (2024). “Bitmoji is Cool!”: Exploring the Secondary English Teachers’ Narratives Using Digital Avatar-based Pedagogical Agent. *Journal of Education Technology*, 8(3), 451–461. <https://doi.org/10.23887/jet.v8i3.76632>
- Santyasa, I. W., Agustini, K., & Pratiwi, N. W. E. (2021). Project Based E-Learning and Academic Procrastination of Students in Learning Chemistry. *International Journal of Instruction*, 14(3), 909–928. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14353a>
- Saputri Saputri & Yahfizham Yahfizham. (2023). Analisis Study Komperatif Bubble Sort Dan Selection Sort Pada Algoritma Dan Pemograman Berdasarkan Seleksi Pengurutan. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, 1(6), 151–161. <https://doi.org/10.61132/arjuna.v1i6.305>
- Sariani, L. D., & Suarjana, I. M. (2022). Upaya Meningkatkan Belajar Matematika Melalui E-LKPD Interaktif Muatan Matematika Materi Simetri Lipat dan Simetri Putar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 164–173. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.46561>
- Sekarsari, K., Susanti, V. D., & Samsudin. (2024). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Peserta Didik SMKN 5 Madiun Melalui Penerapan Problem Based Learning Berbantuan e-LKPD Liveworksheet. *MATH LOCUS: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(2), 117–127.
- Septonanto, D., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2024). Pengembangan Media E-LKPD Liveworksheet Soal HOTS untuk Memperkuat Hasil Belajar Siswa

- Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 124–138.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2315>
- 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.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>
- Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. (Eds.). (2014). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (4th ed.). Springer New York. <https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5>
- Suartama, I. K., Sudarma, I. K., Sudatha, I. G. W., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Susiani, K. (2024). Student engagement and academic achievement: The effect of gamification on case and project-based online learning. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 18(3), 968–982.
<https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i3.21349>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suhendra, I. W., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Menggunakan Bahan Ajar Digital untuk Siswa. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 59–78.
<https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-4>
- Wahyuni, D., & Zulyusri, Z. (2023). Meta-Analisis Validitas Penggunaan LKPD Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1485–1491. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1496>
- Walidah, Z., Wijayanti, R., & Affaf, M. (2020). The Effect of Learning Model Flipped Classroom (FC) on Learning Outcomes. *Edumatica : Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 71–77.
<https://doi.org/10.22437/edumatica.v10i2.10546>
- Waraga, S. S., Abdjul, T., & Odja, A. H. (2023). Development of Google Sites-Assisted Learning Devices on Vibrations and Waves Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(8), 6101–6110.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i8.4275>
- Warpala, I. W. S. (2023). The Comparison Of Students' Critical Thinking Skill By The Implementation Of Think Pair Share And Student Teams Achievement Division Cooperative Learning Model In Biology Instruction At SMAN 2 Singaraja. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 17(1), 1–11.

- Widiana, I. W., Parwata, I. G. L. A., Jampel, I. N., & Tegeh, I. M. (2024). The needs of a metacognitive-based learning model in elementary schools. *Nurture*, 18(2), 394–403. <https://doi.org/10.55951/nurture.v18i2.627>
- Wirawan, K. A., Agustini, K., & Tegeh, I. M. (2023). Pengaruh Pembelajaran Daring Dengan Google Meet Dan Technological Pedagogical Dosen Terhadap Prestasi Belajar Dengan Minat Belajar Sebagai Variabel Mediasi. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 13(2), 125–137. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v13i2.2458
- W.P. Putra, I.M. Gunamantha, & I.N. Sudiana. (2023). Pengembangan E-LKPD HOTS dalam Meningkatkan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 169–180. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2177
- Xi, J., & Lantolf, J. P. (2021). Scaffolding and the Zone of Proximal Development: A Problematic Relationship. *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 51(1), 25–48. <https://doi.org/10.1111/jtsb.12260>
- Yulianti, L., Prahasti, P., & Sari, V. N. (2020). A Aplikasi Sarana Prasarana Pendidikan Pada SMKN 4 Kota Bengkulu Menggunakan Pemrograman Visual Basic. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 16(2). <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i2.1143>
- Yuniarti, A., Titin, Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional dan Media Digital dalam Pembelajaran. *Jutech: Jurnal Educational Technology*, 4(2), 84–95.
- Zidan, Z., & Supriatno, B. (2023). Learning Model Innovation Analysis: Flipped Classroom Integration with Microlearning. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 8(2), 129–136.
- Zulemil, P. A., & Wulandari, F. T. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web melalui Google Sites pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 289–298.