

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1), 32–45.
- Alfiana & Fathoni, Achmad. (2022). Kesulitan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran IPA Berbasis Etnosains di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3). 5721-5727. DOI: [10.31004/basicedu.v6i4.3123](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3123)
- Ali, Damsir., Syarifudin, Muhamad., & Bakhtiar, Nurhasanah. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 028 Rimbo Panjang Kecamatan Tambang. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 3(1). 1-7. <http://dx.doi.org/10.24014/idj.v3i1.8631>
- Amrullah, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(1), 1-10.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andi. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa di SMA Pondok Karya Pembangunan Jakarta Timur. *Jurnal Pendidikan Sejarah*.
- Arisandhi, G. A. M. M., Wibawa, I. M. C., & Yudiana, K. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.55034>
- Asmayanti, Astri., Cahyani, Isah., & Idris, Nuny Sulistiany. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*. 259-267.
- Astuti, A. T., Nur, B. M., & Hidayat, A. (2022). Analisis Usability dan User Experience E-Modul Interaktif Berbasis Isu Lingkungan Menggunakan UEQ. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(3), 325-334.
- Bektiarso, Singgih. (2016). Peran Pendidikan Sains dalam Membangun Literasi yang Berorientasi Budaya Bangsa Indonesia. *Jurnal Pembelajaran Fisika Universitas Jember*, Vol. 1. 611-622.

- Candiasa, I Made. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Desertasi Aplikasi ITEMA dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Perss.
- Candiasa, I. M. (2024). *Penyusunan Bahan Ajar Digital Materi Pelatihan Pekerti Dosen Muda Angkatan IV*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Dakhi, Agustin Sukses. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 8(2). 468-470.
- Damayanti, Ayu. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1). 99-108.
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Edisi 2 Revisi, cetakan I)*. Gava Media.
- Dewi, D. M. D. K., Mahadewi, L. P. P., & Jayanta, I. N. L. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 4(3), 306–317.
- Diergarten K. A., Mockel T., Nieding G., & Ohler, P. (2017). The Impact of Media Literacy on Children's Learning from Films and Hypermedia. *Journal Of Technical Education*, 21. 33-41.
<https://doi.org/10.1016/j.appdev.2016.11.007>
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48.
- Faizah, Silviana Nur. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2). 176-185.
- Farman, F., & Chairuddin, C. (2020). Pengembangan Media E-learning Berbasis Edmodo pada Materi Teorema Pythagoras. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 872. doi:10.24127/ajpm.v9i4.3114103
- Feriyanti, N. (2019). Pengembangan E-Modul Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan (AIJ) Berbasis Flipbook Creator. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 1(1), 1-10.
- Fitri, Amalia., Rasa, Anggayudha A., Kusumawardhani, Aldilla., Nursya'bani, Kinkin K., Fatimah, Kristianti., & Setianingsih, Nur Ilmi. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

- Ge'e, Ros Suryaningsih., & Dahlan Zaini. (2025). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2).
- Ginting, Meta Br. (2018). Membangun Pengetahuan Anak Usia Dini Melalui Permainan Konstruktif Berdasarkan Perspektif Teori Piaget. *Jurnal Caksana-Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Handika, Z. T. (2023). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124-140.
- Harefa, Darmawan & Sarumaha, Muniharti. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. PM Publisher.
- Harsiwi, Udi Budi & Arini, Liss Dyah Dewi. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU: Research & Learning in Elementary Education*, 4(4). 1104-1113. [10.31004/basicedu.v4i4.505](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505)
- Hasan, Muhammad., Milawati., Darodiat., et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, Fitria., & Nizar Muhamad. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1). 28-37.
- Hidayat, S., & Setyawan, R. (2021). Peran Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(2), 115-125.
- Hikmawati., I Wayan Suastra., Ketut Suma., & A. A. Isrti Agung Rai Sudiatmika., Endang Puji Astuti. (2024). The Effect of Ethnoscience Learning on the Development of Students Cognitive and Affective Aspects in Junior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPAS*. Volume 10, No 5. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7658>
- Irawati, Ilfa., Nasruddin., & Ilhamndi, Mohammad Liwa. (2021). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *J. Pijar MIPA*, 16(1). 44-48. DOI: [10.29303/jpm.v16i1.2202](https://doi.org/10.29303/jpm.v16i1.2202)
- Jampel, I. N., Fahrurrozi, F., Artawan, G., Widiana, I. W., Parmiti, D. P., & Hellman, J. (2018). Studying Natural Science in Elementary School Using NOS-Oriented Cooperative Learning Model with the NHT Type. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. <http://journal.unnes.ac.id/index.php/jpii>
- Jannah, F N Miftahul., Nuroso, H., Mudzanatun., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). 138-146.

- Kaniawati, Elsa., Mardani, Meisya Edlina., Lestari, Shania Nada., & Nurmilah, Ulan., Setiawan, Usep. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2). 18-32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Khairunnisa., Akbar, Muh. Rijalul., Usanto., Ningtyas, Seotiana., Aziz, Firman., Sepriano., Rini, Faiza., Suarya Putra, Nyoman Agus., Adhicandra, Iwan., Novita, Rini., Metra, Reko., & Junaidi, Satrio. (2023). *Multimedia Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia.
- Koyan, I Wayan. (2011). *Asesmen Dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Koyan, I Wayan. (2012). *Konstruksi Tes*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kristanti, N. N. D., Dantes, N., & Sariyasa. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 168-180.
- Kurniawan, A., & Arifin, Z. (2021). Uji Kelompok Kecil dan Efektivitas Modul IPA Terintegrasi Lingkungan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 200-210.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Laili, A., Wahyuni, E. S., & Susilo, B. (2019). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Kontekstual untuk Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 11(2), 150-160.
- Mardanti, N. P. A., & Abadi, I. B. G. S. (2021). Contextual Approach Animated Video in Science Material for Grade Fourth Elementary School Students. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 167–177.
- Marjuni, A & Harun, Hamzah. (2019). Penggunaan Multimedia Online dalam Pembelajaran. *JURNAL IDAARAH*, 3(2).
- Marlina, Leni & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1). 66-74.
- Marwah., Alfian, Muhammad., Tuasikal, Ammy Rila., Iswandi, Khayrul., & Trisnawati. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Mutimedia Interaktif. *JIEP: Journal of Islamic Education Papua*, 1(1), 143-160.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

- Mertasari, N. M. S., & Nurachma, S. (2021) *Pengujian Instrumen Penelitian Kuantitatif*. Rajawali Pers.
- Mertasari, Ni Made Sri., & Candiasa, I Made. (2022). Formative Evaluation of Digital Learning Materials. *Journal of Education Technology*, 6(3). 507-514.
- Mukti, Husnul., Suastra, I Wayan., & Aryana, Ida Bagus Putu. (2022). Integrasi Etnosains dalam Pembelajaran IPA. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(4). 356-362.
- Murti, Komang Guntur Wisnu & Margunayasa, I Gede. (2022). Character Education-Based Learning Video Media on Science Content for Fifth Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 6(3). <https://doi.org/10.23887/ijee.v6i3.44847>
- Muzakki, Ahmad., Zainiyati, Husniyatus Salamah., Rahayu, Dani Cahyani., & Khotimah, Husnul. (2021). Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1). 149-162. <https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>
- Nabila, Sahra., Wahyuni, Sri., Mu'minah, Siti., & Nasharuddin. (2025). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya dalam Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Indonesian Journal Of Education*, 2(1). 33-41.
- Nasution, Wahyudi Nur. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Perdana Publishing.
- Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Sngagement in Primary Science and Social Learning: The Feasibility of Contextual Interactive Video Media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(2), 372–379. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i2.91672>
- Nesbit, Jhon. C., & Leacock, Tracey L. (2009). Collaborative Argumentation in Learning Resource Evaluation. *Simon Fraser University (Canada)*.
- Nurgiyantoro, B. (2015). *Teori Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta.
- OECD. (2024). *PISA 2022 Technical Report*. OECD Publishing.
- Oktafiani, D., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Isu-Isu Kontemporer Bermuatan Pendidikan Karakter pada Mata Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540.
- Pagarra, Hamzah., Syawaluddin, Ahmad., Krismanto, Wawan., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Makasar: Badan Penerbit UNM.

- Pakpahan, Farida Hanum & Saragih, Marice. (2022). Theory of Cognitive Development By Jean Piaget. *Journal of Applied Linguistics*, 2(1).
- Pertiwi, Utami Dian & Firdausi, Umni Yatti Rusyda. (2019). Upaya Meningkatkan Literasi Sains Melalui Pembelajaran Berbasis Etnosains. *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)*, 2(1). 120-124.
- Pradnyawati, N. C., & Rati, N. W. (2023). Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the Form of Objects. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 255–264. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.63626>
- Pramana, D. D., Abadi, A., & Sujana, I. W. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 195-204.
- Pratiwi, N. P., & Setiawan, B. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Pembelajaran Menggunakan Cognitive Walkthrough dan Think Aloud. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 1-10.
- Prawiladilaga, D. A. (2015). *Prinsip Desain Pesan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Purnamasari, Susi., Marpuah, Siti., & Sunaryo, Ivandha. (2021). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Etnosains untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *EduBase: Journal of Basic Education*, 2(1). 9-18. <https://doi.org/10.47453/edubase.v2i1.284>
- Rahman, Sunarti. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR “Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0”*
- Ramadhan, Chandra., Senubekti, Mamok Andri., & Nurdiansyah, Nurdiansyah. (2025). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Media Interaktif Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, 4(2). 41-46.
- Rohman, N., Sutinah, S., & Widodo, E. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1-10.
- Rosiyani, Adela Intan., Salamah, Aqilah., Lestari, Chindy Ayu., Anggraini, Silva., & Ab, Winsi. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(30). 1-10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>

- Rukmana., Wakhyudin, Husni., Nuruliarsih., & Azizah, Mira. (2024). Memperkuat Literasi Teknologi melalui Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Media Kahoot di Kelas V Sekolah Dasar. *Madaniya*, 5(3). 790-796. <https://doi.org/10.53696/27214834.844>
- Ruslan, F., Mulyati, S., & Irwan. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mengurangi Beban Kognitif Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 1-12.
- Saleh, M. Sahib., Syahrudin., Saleh, Muh. Syahrul., Azis, Ilham., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: UREKA MEDIA AKSARA.
- Santika, D. G. A. W., Suarni, Ni Ketut., & Margunayasa, I Gede. (2025). Implementasi Teori Belajar Humanistik terhadap Optimalisasi Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 25(1).
- Sari, I. P., Sunarno, W., & Suparmi. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Isu Sosiosaintifik pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 8(1), 1-10.
- Schrepp, Martin., Hinderks, Andreas., & Thomaschewski, Jorg. (2017). Contruction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(4).
- Schrepp, Martin., Hinderks, Andreas., & Thomaschewski, Jorg. (2017). Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6).
- Setiawan, B., & Wardana, D. (2023). Pengaruh Desain Tampilan Awal Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 6(1), 80-90.
- Sihombing, R. P., Sudargo, F., & Setyaningrum, E. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17316-17326.
- Slabbert, C., de Lange, R. W., & Mason, H. (2022). Anthropomorphisms in Multimedia Learning: Do they Facilitate Learning in Primary School Learners?. *Cogent Education*, 9(1), 2034390. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2034390>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi, H., Syahbana, A., & Widodo, W. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Sains Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(2), 150-160.

- Sukarelawan, Moh. Irma., Indratno, Toni Kus., & Musvita Ayu, Suci. (2024). *Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- Sumarsono, Sony., Sabri, Indar., & Suryandoko, Welly. (2024). Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(2). 2071-2075. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3712>
- Suryani, Sri., Zainudin, Muhammad., & Anggraini, Ade Eka. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva untuk Menumbuhkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal EDUCATIO (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 10(2). 104-115.
- Sutianah, Cucu. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media.
- Sutopo, M., & Dwi, J. (2023). Integrasi Etnosains dalam Pembelajaran IPA: Tinjauan Teoretis dan Praktis. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(4), 701-710.
- Syafawani, Ummi Rasyida & Safari, Yusuf. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bnagku Sekolah Dasar. *KARIMAH TAUHID: Karya Ilmiah Mahasiswa Bertauhid*, 3(2). <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA Undiksha*, 11(1).
- Ulfah, Ulfah., & Arifudin, Opan. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen dan Pendidikan*, 2(1).
- Ulfah., & Arifudin, Opan. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1). 1-9
- Wahyuni, S., & Pantiwati, Y. (2021). Validitas E-Modul Biologi Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 7(1), 1-10.
- Wahyuni, S., Pantiwati, Y., & Haryanto. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 6(3), 320-330.
- Wedayanti, Luh Ari., & Wiarta, I Wayan. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Muatan Matematika Kelas IV SD. *Mimbar*

PGSD Undiksha, 10(1). 113-122.
<https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.46320>

- Widiana, I Wayan, I Ketut Gading, I Made Teguh & Putu Aditya Antara. (2020). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Rajawali Printing.
- Widiana, I Wayan. (2016). “Pengembangan Asesmen Proyek dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(2).
- Widiari, N. K. S., & Wiarta, I. W. (2024). Interactive Multimedia Based on Contextual Approach in Mathematics Subjects for Fourth Grade of Elementary Schools. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(2), 352–360.
<https://doi.org/10.23887/jp2.v7i2.81831>
- Widiastuti, Y. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(3), 250-260.
- Wijaya, I. W. R. A., & Kusuma, D. H. (2022). Pengujian Usability (Kemudahan Penggunaan) Aplikasi Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 5(1), 45-55.
- Wiriani, Wayan Tunti. (2021). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 2(1). 57-63.
- Yandi, Andri., Putrei, Anya Nathania Kani., & Putri, Yumna Syaza Kani. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1). 13-24.
<https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yulaika, T. A., & Sakti, H. M. (2020). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran Administrasi Umum untuk Siswa Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), 60-72.