

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan (Digitalisasi dan Aplikasinya)*.
- Agung, A. A. G. & Jampel, I. N. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agastya, D. N., K. & Sujana, I. W. (2023). Learning Video Media in Natural and Social Science Subjects for Fourth-Grade Elementary School. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 20–30. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.54601>.
- Agung, R., Hita, I., Lubis, F., Patimah, S., Jakarta, I., Balikpapan, S., Pasir, G., Tendea, J., Sari, T., Kota, B., Balikpapan, K., Timur, K., Madina Sragen, S., III No, G., HOS Cokroaminoto, J., Teguhan, D., Wetan, S., Sragen, K., Sragen, K., Hulu, K. (2023). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Dribbling Permainan Bola Basket. *Journal on Education*, 05(04), 12648–12658.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada tingkat SD. Muftadi: *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80. <https://bit.ly/4kxUMbn>.
- Alfandi, F., Adri, H. T., & Kholik, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video dalam Pembelajaran IPA Pada Siswa SDN Sukagalih 03. <https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri>.
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). Pengembangan Media Flipbook pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Fabel pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- Anggrayni, M., & Putri, S. R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka di Kelas IV SDN 09 Sitiung. 4(2), 631–637. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal.
- Ariawan, I. K., Restu, I. P., Adi, P., & Suwiwa, I. G. (2023). Articlein fo Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Menggunakan Model ADDIE pada Materi Passing Control Sepak Bola. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 11(3), 245–251. <https://doi.org/10.23887/jiku.v11i3.66639>.
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., Wulandari, I. G. A. A., Pendidikan, J., & Konseling, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. 4.

- Br. Siahaan, F., Harahap, L., H. Sinaga, L., Agustina, N., & Febriana, I. (2025). Analisis Kesalahan Berbahasa pada Buku Matematika Diskrit Berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(2), 169–179.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1534>.
- Cahyo, S., Sumarno, A., Andri, N., Program, S., Pendidikan, D., & Program, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif IPA untuk Meningkatkan Literasi Lingkungan Siswa Sekolah Dasar.
- Dan, P., Teknis, P., Belajar, K., Bagi, M., Belajar, P., Pendidikan, K., & Kebudayaan, D. (n.d.). Pemanfaatan Media Pembelajaran.
- Desmirasari, R., & Oktavia, Y. (2022). ALINEA: *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran* |114 Pentingnya Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi 1. 02(01), 201–206. <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea>.
- Dharmayani, N. P. A. G., Agung, A. A. G., & Wiyasa, I. K. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Efektif Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.54767>.
- Endang, E. (2022). Meningkatkan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Fabel Siswa melalui Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match. 2(3).
- Fananti, N., Afryaningsih, Y., Nurcahyo, M., A. Nahdlatul Ulama Kalbar, U., & Barat, K. (2022). Pengembangan Vidio Pembelajaran Interaktif pada Tema 6 Subtema 3 Energi Alternatif Pembelajaran 1 Kelas III Sekolah Dasar. *In Edunity: Kajian Ilmu Sosial dan Pendidikan* (Vol. 1, Issue 02).
- Farhan, M., & Utama, A. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif: Integrasi Short Video Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar. 4(2), 907–917.
- Fitriani, N. L. P., & Yudiana, K. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Wondershare Filmora pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 73–83. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.43386>.
- Galuh, D. K., S. & Agustika, G. N. (2023). Contextual-Based Mathematics Learning Videos on Fifth-Grade Fraction Material. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.57953>.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing History Principles and Applications*. Pearson.
- Gulo, F., Laia, A., & Kalvintinus, N. (2022). *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/Kohesi>.
- Halid, E., Putri, M., Wirasty, R. B., Rahayu, Z. R., & Marta, R. A. (2025). Pelatihan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dalam Penulisan Spanduk dan Baliho di Percetakan Roza 6 Suku Kota Solok *Training on General Indonesian Spelling Guidelines in Writing Banners and Billboards at Roza Printing 6 Suku of Solok City*. In Edisi Januari (Vol. 6, Issue 2).
- Handayani, L., Dwijonagara, S., & Muhajirin, M. (2024). Penggunaan SIDONA dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Fabel. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(3), 1434–1444. <https://bit.ly/45pmxyw>.

- Hartini, Y., Apriliya, S., Saputra, E. R., & Mulyadi, S. (2023). Evaluasi Program Gerakan Literasi Baca Tulis di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 110–120. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v11i1.42891>.
- Helmi, T. D. (2022). Struktur dan Kaidah Kebahasaan Kumpulan Cerita Fabel dalam Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas VII J-LELC *Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*.
- Hidayat, F., Marisa, C., & Hilaliyah, H. (2023). Internalisasi Profil Pelajar Pancasila untuk Sekolah Dasar melalui Pendekatan Sastra Anak. Prosiding Konferensi Berbahasa Indonesia Universitas Indraprasta PGRI, 18–28. <https://doi.org/10.30998/kibar.27-10-2022.6294>.
- Hoerudin, C. W. (2022). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Al-Amar (JAA)* (Vol. 3, Issue 1).
- Kasturi, L. I., Istiningsih, S., & Tahir, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Siswa Kelas V SDN 2 Batujai. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 116–122. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.432>.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan. (n.d.).
- Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (n.d.).
- Khulafatuzzahra, I., Arni, Y., Rianti, D. N., & Fathier, S. C. (2024). Tentang Pengenalan Sistem Tata Surya Sekolah Dasar Kelas Tinggi di Sumatera Selatan. In *Education Achievement: Journal of Science and Research* (Vol. 5). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jsr>.
- Kristiantari, M. R. (2021). *International Journal of Elementary Education Efforts to Improve Learning Motivation and Understanding in Early Children Through Serial Picture And Hand Puppet*. 5(4), 537–546. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>.
- Kristiantari, M. G. R., Agung, G., & Negara, O. (2023). *Paragraph Writing With Sentence Cards Media On Indonesian Language Learning Of Sixth Grade Students*.
- Kristiantari, M. G. R., Widiana, I. W., & Artawan, G. (2023). Enhancing the ability to write poetry and creative thinking skills with rural nature-inspired contextual approach. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 12(2), 761–770. <https://doi.org/10.11591/ijere.v12i2.23194>.
- Lakapu, D. E., Lakapu, A., Taloim, D., Sitasi, C., Lakapu, :, & Taloim, &. (2023). Pengembangan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Bangun Ruang Bola bagi Siswa SD.Asimtot: Jurnal Kependidikan Matematika. In *Jurnal Kependidikan Matematika* (Vol. 167, Issue 2).
- Laura, S. D., & Sujana, I. W. (2022). Video Interaktif Berbasis Problem Solving sebagai Media Pembelajaran Unik bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 96–107. <https://bit.ly/3S11xBq>.

- Lumbantoruan, Y., & Naibaho, D. (2023). Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*.
- Lubis, I., S. Lamsari, M., Sahara Hasibuan, A., & Tulsofah Siregar, S. (2022). Kegiatan Memperkenalkan Tanda Baca Kepada Anak SD 200220 Kelas IV di Kelurahan Ujung Padang.
- Mayu, S., P. & Zulfadhli. (2025). Struktur dan Fungsi Sosial Cerita Rakyat Dongeng Fabel Klasik Masyarakat Minangkabau di Nagari Balah Hilia Lubuk Alung Kecamatan Lubuk Alung Kabupaten Padang *Pariaman Structure And Social Function of Folklore Classic Fables of The Minangkabau Community In Nagari Balah Hilia Lubuk Alung District Padang Pariaman Regency* (Vol. 4, Issue 1).
- Mailida, (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.
- Marlina, Wahab, A. dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran SDMI (Marlina, M.Pd., Dr. Abdul Wahab, M.Si. etc.) (z-lib.org).pdf.
- Mulyati, S. (2022). Kemampuan Siswa dalam Penggunaan Huruf Kapital dan Tanda Baca pada Penulisan Karangan Deskripsi. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2495–2504. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2395>.
- Nafisatus, I., Sutomo, M., & Mashudi, J. (2022). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Model ADDIE. In *Jurnal Studi Pendidikan Islam* (Vol. 5, Issue 2).
- Nasfovi, S., & Desak, P. P. (2023). Interactive Learning Videos Based on Problem-Based Learning in Mathematics for Eighth Graders. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 177–186. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.51440>.
- Natharani, C. I. D., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Optimizing Student Engagement 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>.
- Nuraini, B. T., & Agung, A. A. G. (2022). Video Cerita Bergambar Digital pada Tema Tumbuhan Sub Tema Sayuran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 173–182. <https://bit.ly/43cTwVn>.
- Nurul, R., Bundu, P., Prima, B., & Hermuttaqien, F. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif pada Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV UPT SD Negeri 2 Rappang *Articl The Effect Of Using Interactive Video Media On online Learning On Science Learning Outcomes For Fourth Grade Students Of UPT SD Negeri 2 Rappang*.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia., (n.d.).
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Menteri Pendidikan Nasional. (n.d.).

- Permendikbud Nomor 50 Tahun 2015 Tentang Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia. (n.d.).
- Purnamasari, A., & Hartono, W. J. (2023). Pentingnya Penggunaan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. In *Jotika Journal in Education* (Vol. 2, Issue 2).
- Priantini, D. A. M. M. O. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model CORE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Terintegrasi Tema 1 Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jipbs.v12i1.42154>.
- Rahayu, L., Dewi, R., S. & Hakim, Z. (2023). Edukasi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi Doratoon pada Pembelajaran Di Kelas V Sekolah Dasar (Vol. 15, Issue 2). <http://journal.ummg.ac.id/nju/index.php/edukasi>.
- Rahmadani, R. dan N.S. Bina. 2021. Statistik Penelitian Pendidikan. Cetakan Ke-1. Jakarta: Kencana.
- Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan pada Manusia.
- Rahmawati, R., Khaeruddin, & Amal, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 29–38. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.163>.
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (*Predict Observe Explain*) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2267>.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., Afgani, M. W., Fatah Palembang, U., H Fikri, J. K., Kemuning, K., Palembang, K., & Selatan, S. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Rambe, W. A., Musdi, E., Suherman, S., & Asmar, A. (2024). Pengembangan Video Interaktif Menggunakan Model Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 13(2), 394. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v13i2.8538>.
- Ratnathatmaja, I. M., & Sujana, I. W. (2022). Video Pembelajaran Interaktif Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPS. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 127–135. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.46605>.
- Renza, M. A., Affandi, L. H., & Setiawan, H. (2022). Pengembangan Media Gambar Berseri pada Materi Keterampilan Menulis Teks Narasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 445–451. <https://bit.ly/4kfSYnK>.

- Ringkasan Permohonan Perkara Nomor 21 /PUU-VII/2009 tentang UU SISDIKNAS & UU BHP (Pembebanan Biaya Pendidikan Kepada Masyarakat). (n.d.).
- Risamasu, P. V. M., & Pieter, J. (2024). Jurnal Pendidikan Fisika Undiksha Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik.
- Salsabillah, O. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Interaktif Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Bagian Tubuh Hewan Beserta Fungsinya Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. In *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* (Vol. 2, Issue 6). <https://bit.ly/4mxEMYS>.
- Saputri, R. D., & Setyowati, H. (2022). Tokoh dan Penokohan serta Nilai Moral dalam Cerita Fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(1s), 195–214. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.390>.
- Setyawati, N. K., Japa, I. G., N. Gading, I. K., Kunci, K., Pembelajaran, V., Hita Karana, T., & Serap, D. (2022). Media Video Pembelajaran Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Daya Serap Siswa Kelas V Sekolah Dasar Articleinfo. 10(3), 489–500. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3>.
- Sina, I., Agung, A. A. G. & Tegeh, I. M., (2024). Problem Based Learning Animation Videos in Third Grade Indonesian Language Lesson Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 288–297. <https://bit.ly/4dxE8Xh>.
- Sirait, W. H., & Sitohang, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Sparkol Videoscribe pada Tema 8 Kelas IV SDIT Muhammadiyah 01 Kotapinang. In *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora* (Vol. 2, Issue 4). <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.
- Situmorang, E. F., & Tegeh, I. M. (2024). *Animated videos based on problem-based learning on social sciences subjects for sixth grade of elementary school*. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 169–176. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.64664>
- Sudrajat, S., Rinjani, N., Hasanah, U., & Bangsa, U. B. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pendidikan Jurinotep*, 3(2), 121–240. <https://doi.org/10.46306/jurinotep.v3i2>.
- Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar di Indonesia. *Journal Of Social Science Research*, 4, 14043–14057.
- Sugiyono, D. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta, Bandung.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha, 1-17.
- Suwendra, W., Putu, N., Intania, C., Agung, A., & Agung, G. (2022). Video Animasi Berbasis Inquiri Terbimbing Tema Diriku Sub Tema Tubuhku untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 488–497. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.58219>.

- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan Syamsiani STIT Misbahul Ulum Gumawang. *Bahasa dan Pendidikan*, 2(3).
- Tantri, D. A., Agung, A. A. G. & Adrianus. (2023). Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 100–109. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.57719>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan* (Vol. 148). Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model*.
- Titik, H. Trianto, A., & Kosasih, E. (n.d.). Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Bahasa Indonesia/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Trisna, I. P., Semara, A., Agung, A., & Agung, G. (2021). Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas IV. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(1), 2021.
- Ulumi, D., I. Sujaini, H., Perwitasari, A., & Novriando, H. (2023). *ABSYARA: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat Peningkatan kualitas pengajaran di Era Digital melalui Pelatihan Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif*. 4(2). <https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.24251>.
- Umar. (2023). Penggunaan Media Video Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Hukum Coulomb pada Siswa Kelas IX-B Mts Negeri 2 Kutai Kartanegara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia. (n.d.).
- Vahini, P., Sudiarta, I., Sariyasa, Pendidikan Matematika, J., & Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, F. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek pada Google Classroom. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1).
- Wahyu, H., & Asteria, P. V. (2023). Pengembangan Video Interaktif Etika Bertamu Berbasis Plurikultural Bagi Pemelajar Bipa Madya.
- Warju, Ariyanto, S. R., Soeryanto, & Trisna, R. A. (2020). Analisis Kualitas Butir Soal Tipe Hots pada Kompetensi Sistem Rem Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1).
- 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>.
- Wissang, I. O., Pande, R., & Deta, B. (2023). Pendampingan Menulis Cerita Fabel Berbasis Kearifan Budaya Lamaholot di SMPS Ratu Damai, Flores Timur. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2), 389–401. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i2.2771>.

Yuliastrin, A., Rian, V., Silvina, E., & Yovita. (2023). Pengembangan Instrumen untuk Mengukur Keterampilan Kreatif pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 285–292.

<https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i2.1307>.

Yulismayanti, & Harziko. (2022). Analisis Penggunaan Tanda Baca pada Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Iqra Buru (*Analysis of the Use of Punctuation Marks in Student's Thesis of Indonesian Language Education Study Program of Iqra Buru University*). *Uniqbu Journal of Social Sciences*.

