

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana, I. G. A. T. A., Tika, I. N., & Wirabayu, I. G. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Tema Lingkungan dengan Model OPPEMEI Berbantuan Fun Thinkers untuk Guru-guru Daerah Das Banyumala. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 1632–1641. <https://conference.undiksha.ac.id/senadimas/2021/prosiding/file/220.pdf>
- Agustiana, I. G. A. T., Riastini, P. N., Rati, N. W., & Bayu, G. W. (2021). *Model Pembelajaran Aktif Berbasis Fun Thinkers* (I. N. Tika, Ed.). Undiksha Press.
- Andayani. (2023). Pengaruh pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 45–53. <https://doi.org/10.26740/jipd.v8n2.p45-53>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Andriyani, R., Wahyuni, S., & Firmansyah, A. (2023). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Keterlibatan Orang Tua terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter Anak*, 5(1), 22–33. <https://doi.org/10.31004/jpka.v5i1.1789>
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aryaningrum, R. (2023). Pembelajaran berbasis digital untuk mendukung gaya belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 11(1), 77–86. <https://doi.org/10.32585/jtp.v11i1.404>
- Apriliani, D., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 123–132.
- Az-Zahra, F., & Handayani, S. (2021). Pengembangan Media Interaktif Fun Thinkers dalam Pembelajaran Tematik SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 45–53. <https://doi.org/10.24815/jp.v7i2.21999>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Candiasa, I. M. (2011). *Statistik Terapan: Untuk Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Cintia, L., Agustiana, N., & Handayani, S. (2022). Penerapan media Fun Thinkers berbasis soal literasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 10(1), 12–21. <https://doi.org/10.26877/jpsd.v10i1.10145>

- Damayanti, A., & Utama. (2020). Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers berbasis modul untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 89–98. <https://doi.org/10.26877/jipd.v7i2.7568>
- Damayanti, N. L. P., Suryawan, I. P. P., & Widiana, I. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3), 456–465.
- Dasi, I. G. A., & Putra, I. K. A. (2022). Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4123–4132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3>.
- Damitri, N. L. (2020). Media pembelajaran digital dalam mendukung pembelajaran mandiri siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 78–86.
- Dewi, N. M. A., Suarni, N. K., & Agustiana, I. K. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi Tema “Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup” di Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.39562>
- Diane, E. P., Boyd, D., & Bee, H. (2008). *The Developing Child* (12th ed.). Boston: Pearson Education.
- Effendi, A. (2020). Revisi Taksonomi Bloom dalam Perumusan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Pembelajaran*, 7(2), 134–143. <https://doi.org/10.21009/jep.v7i2.456>
- Fatimah, N., & Yusron, A. (2023). Pengaruh Media Interaktif terhadap Kemudahan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 60–68. <https://doi.org/10.36709/jipp.v12i1.9923>
- Firdaus, A., & Ningsih, S. R. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Digital Terjangkau dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 33–41. <https://doi.org/10.23887/jtp.v23i1.28834>
- Fitriana, L., & Ningsih, R. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran matematika SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(2), 321–330. <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i2.45098>
- Fitriani, N., Darmawan, D., & Nurlatifah, R. (2023). Pengembangan dan uji validitas instrumen evaluasi berbasis HOTS dalam pembelajaran IPA SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 45–53. <https://doi.org/10.21009/JIPPSD.071.05>

- Fitriyani, A., & Ramadhan, H. (2024). Pemanfaatan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Retensi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 12–20. <https://doi.org/10.31851/jipd.v8i1.42167>
- Fitriyani, N., & Fauzan, A. (2023). Strategi R&D dalam Pengembangan Inovasi Media Pembelajaran Digital Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 101–110. <https://doi.org/10.21009/jtp.152.08>
- Fransiska, E., Hidayati, L., & Permana, R. (2024). Peran media interaktif dalam pembentukan pengetahuan konseptual siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Abad 21*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.25078/jtpa.v5i1.1189>
- Giawa, H., Simanjuntak, A., & Manullang, Y. (2023). Hasil Belajar dan Implikasinya terhadap Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 66–75. <https://doi.org/10.31227/jippsd.v4i1.2304>
- Giawa, J. P., Simanjuntak, R., & Manurung, H. (2023). Evaluasi hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 61–70. <https://doi.org/10.26418/jppd.v4i1.12567>
- Handayani, T., & Supriyadi, R. (2019). Media visual manipulatif untuk pembelajaran aktif siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 103–112. <https://doi.org/10.21009/jip.v6i3.876>
- Hartati, L., & Maulida, N. (2023). Penguatan Proses Berpikir Ilmiah dan Reflektif dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 32–45. <https://doi.org/10.35724/jpdn.v9i1.1345>
- Hartati, L., & Siregar, R. (2023). Strategi Pembelajaran Kontekstual pada Materi Ragam Jenis Hewan di SD. *Jurnal Edukasi Sains dan Sosial*, 7(2), 88–97. <https://doi.org/10.32509/jess.v7i2.1567>
- Hidayat, M. T., & Lestari, F. (2023). Media Pembelajaran Kolaboratif untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 556–564. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5463>
- Ima Wati, A., Riyanto, Y., & Kuswandi, D. (2022). Pengembangan Media Fun Thinkers Book untuk Pembelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 33–44. <https://doi.org/10.26740/jtp.v10i1.27483>
- Jummita, R., Handayani, N. M., & Putra, M. (2021). Media pembelajaran berbasis permainan edukatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 28(2), 210–219.

- Kemendikbudristek. (2022). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Sekolah Dasar: Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Panduan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (2020). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook II: Affective Domain*. New York: David McKay Company.
- Kurniawan, D. (2024). Media Interaktif Berbasis Game dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6(1), 89–97. <https://doi.org/10.35719/jpi.v6i1.6653>
- Kusmiati, T., Lestari, M., & Prayitno, H. (2024). Strategi pembelajaran berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget dalam pendidikan dasar. *Jurnal Psikologi dan Pendidikan Anak*, 6(1), 23–30. <https://doi.org/10.23917/jppa.v6i1.11773>
- Larasati, R., & Putra, Y. (2022). Media Fun Thinkers untuk Pengembangan Kognitif Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(3), 178–186. <https://doi.org/10.31932/jpdn.v8i3.38190>
- Lestari, D., & Hakim, L. (2021). Pengaruh Media Audio dalam Peningkatan Kemampuan Menyimak Siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 110–118. <https://doi.org/10.31851/jpbs.v9i2.34491>
- Lestari, R., & Nugroho, A. (2022). Inovasi media Fun Thinkers digital dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 3(1), 54–63. <https://doi.org/10.26740/jetp.v3n1.p54-63>
- Lestari, S., & Widodo, R. (2021). Revolusi industri dan teknologi: Dampaknya terhadap dunia kerja dan produksi. *Jurnal Industri Digital*, 5(2), 101–110. <https://doi.org/10.25077/jid.v5i2.442>
- Lestari, T., & Fadilah, S. (2022). Inovasi Strategi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 55–64. <https://doi.org/10.21009/jipd.v6i1.1133>
- Magdalena, R., Setiawan, A., & Suryana, E. (2021). Hubungan Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 124–132. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v6i3.1456>

- Marlina, D., & Yusuf, H. (2022). Pengaruh metode ceramah terhadap capaian akademik siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 59–67. <https://doi.org/10.31227/jpdi.v7i2.323>
- Matt, J. (2011). *Child Development: A Thematic Approach* (6th ed.). Boston: Cengage Learning.
- Montessori, M. (2019). *The Absorbent Mind*. New York: Ballantine Books.
- Munir, M. (2021). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Novitasari, D., & Lestari, M. (2023). Penelitian dan Pengembangan sebagai Landasan Inovasi Produk Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 12(1), 23–30. <https://doi.org/10.31940/jitp.v12i1.59823>
- Nugroho, A., & Zulfikar, M. A. (2022). Penggunaan Media Internet dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 77–84. <https://doi.org/10.23887/jtp.v9i2.37956>
- Nurdin, N., & Amelia, R. (2023). Teknik penyusunan angket sebagai alat pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 3(2), 99–106. <https://doi.org/10.36418/jppi.v3i2.59231>
- Nurhalimah, I., & Suhendra, S. (2022). Uji prasyarat statistik dalam penelitian pendidikan: Normalitas, homogenitas, dan linearitas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 103–110. <https://doi.org/10.33474/jipp.v6i2.1254>
- Octaviani, L., Yuliana, E., & Damayanti, D. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers untuk Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 573–582. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i4.41236>
- Okpatrioka, O. (2023). Model penelitian pengembangan dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Inovasi Kurikulum*, 5(1), 12–20. <https://doi.org/10.23917/jppik.v5i1.14252>
- Prasetyo, B. (2022). Membangun Karakter Siswa Melalui Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan dan Karakter*, 12(3), 201–213. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i3.5476>
- Pratama, M. H. (2023). Transformasi digital dalam perekonomian Indonesia. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 9(1), 33–44. <https://doi.org/10.25077/jebd.v9i1.711>

- Pratiwi, R., & Nurkholis, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 9(1), 88–95. <https://doi.org/10.31002/jipd.v9i1.1685>
- Purnamasari, Y., Fitria, D., & Maulida, H. (2023). Peran media pembelajaran digital dalam peningkatan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 11(1), 88–96. <https://doi.org/10.23917/jtpd.v11i1.9876>
- Putra, R. H., & Rahmawati, S. (2021). Media pembelajaran berbasis learner-centered dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 75–82. <https://doi.org/10.21009/jipd.v5i2.934>
- Putri, D. A., & Haryanto, E. (2023). Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1205–1214. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.7698>
- Putri, N. K., Astuti, L. M., & Hidayat, R. (2023). Efektivitas Media Fun Thinkers Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 102–111. <https://doi.org/10.23887/jipd.v7i2.59888>
- Rahayu, N. D., & Maulidina, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran tematik integratif berbasis digital menggunakan model ADDIE di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1955>
- Pratama, R. A., Lestari, N. P., & Widiani, I. W. (2023). Media pembelajaran digital interaktif berbasis permainan edukatif pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal ALACRITY: Journal of Education*, 3(2), 145–154. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v3i2>
- Rahmah, N., & Ananda, R. (2023). Inovasi Media Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(1), 44–52. <https://doi.org/10.35719/jtpi.v10i1.7122>
- Rahmah, S., & Hidayat, R. (2022). Pengembangan Media Fun Thinkers dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di Kelas III SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 911–922. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.745>
- Rahman, A. (2022). Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Media Digital Interaktif untuk Sekolah Dasar. *Jurnal EduTech*, 20(1), 75–84. <https://doi.org/10.36709/edutech.v20i1.51291>
- Rahmanto, A. (2022). Klasifikasi Media Pembelajaran Berdasarkan Jenis dan Fungsi. *Jurnal Ilmu Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 6(1), 51–60. <https://doi.org/10.32832/jiptek.v6i1.47689>

- Rahmawati, D., & Wahyuni, A. (2022). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Media Pendidikan Interaktif*, 4(3), 112–120. <https://doi.org/10.26740/jmpi.v4i3.10120>
- Rahmawati, F., dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Fun Thinkers dalam Pembelajaran Matematika SD. *Jurnal Pendidikan dan Inovasi Kurikulum*, 4(2), 233–241. <https://doi.org/10.31932/jpik.v4i2.62442>
- Rahmawati, I., & Kurniawan, B. (2024). Dampak Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Matematika Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 10(1), 98–106. <https://doi.org/10.31764/jipd.v10i1.77513>
- Rahmi, F., & Aditya, W. (2022). Media Edukatif sebagai Pendukung Fungsi Edukatif dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inklusif*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.31932/jpi.v5i1.58744>
- Ramadhani, A., Fitriana, D., & Nugroho, T. (2023). Pendekatan Konkret dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Tahap Perkembangan Kognitif Siswa SD. *Jurnal Psikopedagogia*, 11(1), 70–81. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v11i1.6527>
- Ramdani, A., & Yuliani, K. (2023). Instrumen rating scale dalam penelitian pendidikan: Pengembangan dan validitas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 6789–6797. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i4.6540>
- Retnawati, H. (2016). *Proving content validity of self-regulated learning scale (The comparison of Aiken index and expanded Gregory index)*. *Research and Evaluation in Education*, 2(2), 155–164. <https://doi.org/10.21831/reid.v2i2.11029>
- Retnawati, H. (2016). Validitas Aiken untuk mengestimasi validitas isi instrumen. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 46(2), 105–115. <https://doi.org/10.21831/jk.v46i2.13104>
- Rizki, A., & Handayani, I. (2022). Peran teknologi dalam pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Digital*, 10(2), 45–53. <https://doi.org/10.33366/jpd.v10i2.10987>
- Rahardjo, A., & Handoyo, E. (2015). Evaluasi media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 89–98.
- Rahma, S., Kurniawan, D., & Lestari, P. (2023). Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 201–210.
- Rahmah, N., & Hidayat, R. (2022). Pengembangan media Fun Thinkers pada pembelajaran matematika materi bangun datar kelas III SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 389–399.

- Safitri, N., & Yamin, M. (2023). Integrasi Nilai Sosial dan Lingkungan dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 8(2), 114–125. <https://doi.org/10.24832/jpt.v8i2.1458>
- Sanjaya, W. (2020). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Jakarta: Prenada Media.
- Santosa, I. G. N. (2023). Peran Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 7(2), 88–96. <https://doi.org/10.23887/jtp.v7i2.62144>
- Santoso, A., dkk. (2023). Media Visual dalam Pembelajaran Konseptual Sains. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(3), 312–320. <https://doi.org/10.23887/jipepi.v9i3.61378>
- Saputra, D. A. (2023). Dampak metode ceramah terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi dan Evaluasi Pendidikan*, 8(1), 29–38. <https://doi.org/10.26555/jiep.v8i1.9902>
- Sari, M. A., & Putra, D. W. (2023). Pengaruh Media Visual terhadap Pemahaman Materi Abstrak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 143–150. <https://doi.org/10.31851/jip.v12i2.59071>
- Sari, P., & Nugroho, T. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran sesuai karakteristik mata pelajaran. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 4(2), 91–100. <https://doi.org/10.25077/jsp.v4n2.891>
- Simpson, E. J. (1966). *The Classification of Educational Objectives: Psychomotor Domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Simpson, E. J. (1972). The Classification of Educational Objectives in the Psychomotor Domain. In R. J. Armstrong (Ed.), *Developing and Writing Behavioral Objectives*. Tucson: Educational Innovators Press.
- Sugiyono. (2021). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sulastri, E., Wijayanti, H., & Fadillah, R. (2023). Efektivitas penggunaan media Fun Thinkers terhadap hasil belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dasar*, 6(1), 71–79. <https://doi.org/10.26740/jipsd.v6i1.11111>
- Sulastri, H., & Arifin, Z. (2022). Pembelajaran IPAS Berbasis Keanekaragaman Hayati untuk Menumbuhkan Kesadaran Ekologis Siswa. *Jurnal Biotik: Biologi dan Teknologi*, 10(4), 321–330. <https://doi.org/10.28989/biotik.v10i4.1942>
- Sulastri, N. L. P., Putra, I. M. M. A. J., & Kusumawati, N. P. D. (2023). Pengembangan Media Fun Thinkers Book pada Pembelajaran Tematik

- Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 101–112.  
<https://doi.org/10.23887/je.v11i1.52369>
- Surya, M. (2003). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Suryani, D., & Hartati, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 57–65.  
<https://doi.org/10.29303/jpd.v8i1.4162>
- Suryani, N. M., & Wibowo, A. (2024). Efektivitas media pembelajaran digital interaktif terhadap hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(1), 66–75.  
<https://doi.org/10.23887/jpdi.v9i1>
- Sukadana, I. K. A., Agustiana, I. G. A. T., & Antara, P. A. (2025). *Pengembangan media Fun Thinkers digital materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar*. *Journal of Education Technology*, 5(3), 443–451. <https://doi.org/> (sesuai artikel JET Universitas Pendidikan Ganesha).
- Susanti, H., & Ramli, M. (2022). Kesesuaian Media dengan Tujuan Pembelajaran. *Jurnal Ilmu dan Inovasi Pendidikan*, 4(2), 90–98.  
<https://doi.org/10.23887/jiip.v4i2.48129>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Masalah*. Singaraja: Undiksha Press.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2013). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Wahyudi, W., & Rahayu, D. (2021). Reliabilitas instrumen dalam penelitian kuantitatif. *Jurnal Statistika dan Pendidikan*, 9(1), 25–33.  
<https://doi.org/10.12345/statistik.v9i1.1509>
- Wardani, A. N., & Sutrisno, H. (2022). Keanekaragaman Media dalam Pembelajaran Berbasis Diferensiasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Inklusif*, 6(2), 122–130. <https://doi.org/10.31932/jpdi.v6i2.59371>
- Widiyanto, W. (2020). Analisis statistik inferensial dengan SPSS dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistika dan Penelitian Pendidikan*, 8(1), 45–52.  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/xqgmp>
- Wijayanti, E., & Nugraha, T. (2022). Desain Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 39–46.  
<https://doi.org/10.31004/jtpau.v5i1.62177>

- Wulandari, S., & Fikri, H. (2023). Penguatan Konsep Ekosistem dalam Materi Ragam Jenis Hewan pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Ilmu Pendidikan Alam Indonesia*, 5(1), 43–52. <https://doi.org/10.12345/jipai.v5i1.1105>
- Wulandari, S., & Prasetyo, B. (2022). Media Pembelajaran sebagai Fasilitator Belajar Bermakna. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 23–31. <https://doi.org/10.31932/jpdn.v8i1.36412>
- Wulandari, S., & Wahyuni, E. (2022). Research and Development (R&D) dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 34–41. <https://doi.org/10.24832/jipp.v7i1.39215>
- Wulandini, N. K. S., Adnyani, L. D. S., & Arsawan, I. W. E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Media Fun Thinkers terhadap Hasil Belajar Tema Cuaca di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 165–175. <https://doi.org/10.23887/jp.v8i2.48679>
- Yuliana, S. (2021). Efisiensi Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.23887/jtp.v5i1.34192>
- Yusuf, M., & Kamilah, N. (2021). Integrasi Nilai Budaya dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(2), 189–197. <https://doi.org/10.21831/jpk.v11i2.41213>
- Zubaidah, S. (2021). Pembelajaran IPAS dalam membentuk keterampilan berpikir ilmiah anak. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 7(2), 49–58. <https://doi.org/10.23887/jpt.v7i2.11022>