

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Adelia, S., Harini, B., & Maharani, S. D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Kekayaan Budaya Indonesiaku Bagi Siswa Kelas IV SDN 149 Palembang. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 583–589. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i3.1326>
- Adnyana, I. K. S. (2024). Implementasi Pendekatan Deep learning dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Retorika*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/10.37478/rjpbsi.v5i2.5304>
- Aeni, T. N. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1), 326–335. <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i1.4501>
- Agetania, N. L. P., Widiastini, N. W. E., Marlinda, N. L. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2025). Pengaruh Metode Debat Terhadap Partisipasi Belajar Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 368–381. <https://doi.org/10.31571/jpkn.v9i1>
- Ainumila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan Media Interaktif Powerpoint untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan Di Sekolah Dasar. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2), 67–79. <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.39441>
- Akhmad Fadjeri, & Anisa Dwi Nurchayati. (2022). Pengujian Validitas pada Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1), 26–33. <https://doi.org/10.37729/jpse.v8i1.1955>
- Alsedis Sidok, M., Dhema, M., & Bergita Anomeisa, A. (2023). Analisis Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(4), 443–455. <https://doi.org/10.46799/jsa.v4i4.573>
- Amelia, R., Izzah, S. N. R., Hikmah, M. A., & Bakar, M. Y. A. (2025). Memahami Gaya Belajar Siswa: Kunci Keberhasilan Personalisasi Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(1), 287–300. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i1.3276>
- Andini, N. P. M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 2(1), 41–51. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44839>
- Angraini, F., Fauzi, A., & Sobri, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Sasambo Berorientasi pada Pemahaman Literasi Budaya Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 629–636. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8822>
- Aryanto, S., Meliyanti, Amelia, D., Maharbid, D. A., Gumala, Y., & Gildore, P. J. E. (2025). Pembelajaran Literasi dan Numerasi Melalui Deep learning: Pendekatan Transformasional di Sekolah Dasar. *Journal of Professional Elementary Education*, 4(1), 1–120. <https://doi.org/10.46306/jpee.v4i1>

- Asrawi, S. H., & Astutik, H. S. (2026). Efektivitas Media Puzzle Manipulatif dalam Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Siswa Sekolah Dasar pada Materi Bangun Datar: Systematic Literature Review. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 6(2), 997–1012. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i2.4452>
- Astindari, T., Jannah, R., Muhtar, W., Dewi, S. N., & Aditia, M. (2024). Penerapan pembelajaran interaktif melalui media pembelajaran inovatif berbasis game Blooket tingkat SD/MI di Desa Trebungan. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.47668/join.v3i2.1372>
- Bano, V. O., Marambaawang, D. N., & Njoeroemana, Y. (2022). Analisis Kriteria Butir Soal Ujian Sekolah Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Waingapu. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(1), 145. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i1.660>
- Binti, K., & Murniyati. (2021). Peran Teori “Discovery Learning” Jerome Bruner dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 2(2), 103–130. <https://doi.org/10.54150/thawalib.v2i2.20>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darma, I. W. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline 3 Pada Materi Siklus Air Kelas V Sd (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*). [Catatan: Karya ini berbentuk Disertasi/Tesis, umumnya belum memiliki DOI resmi]
- Dewi, A. R., Maily, M. E. W., Safitri, F. N. C., Zaitunnah, P. N., Mala, Z. L., & Sutrisno. (2025). Deep learning dalam Pembelajaran MI Tinjauan Literatur dalam Meaningful Learning Mindful Learning dan Joyful Learning. *Jurnal Kemimpinan & Pengurusan Sekolah*, 10(2), 584–592. <https://doi.org/10.34125/jkps.v10i2.580>
- Dewi, I. M., & Setyasto, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sistem Pernapasan Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(5), 2300–2308. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i5.7030>
- Epik, Y., Elihami, E., & Setiawan, D. (2025). Peningkatan Kemampuan Literasi melalui Pembelajaran Deep learning pada Siswa Kelas IV UPT SDN 8 Pinrang. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 8(1), 421–431. <https://doi.org/10.30605/cjpe.8.1.2025.5620>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Farid, A., & Sudarma, K. (2022). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Kelompok Melalui LKPD Berbasis Cooperative Learning Tipe Two Stay Two Stray. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 126–134. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.42138>

- Fatma, N., & Ichsan. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di SD Muhammadiyah. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 50–59. <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>
- Fitriani, A., & Santiani. (2025). Analisis Literatur: Pendekatan Pembelajaran Deep learning dalam Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Nusantara (JINU)*, 2(3), 50–57. <https://doi.org/10.61722/jinu.v2i3.4357>
- Fitroh, I. (2025). Deep learning: Strategi Inovatif dalam Penguatan Literasi Sejarah Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1973–1979. <https://doi.org/10.31004/jpion.v4i3.680>
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Ginting, A., & Tumanggor, E. (2022). Peningkatan Ketrampilan Mahasiswa Teknik Elektro Dalam Pemahaman Media Pembelajaran Bahasa Inggris Mahasiswa Teknik Elektro Program Studi Teknik Listrik Politeknik Negeri Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 15(3), 1–12. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/abdiilmu/article/view/4153>
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133–143. <https://doi.org/10.23887/iji.v2i3.50951>
- Hardianto, H., & Pongsimpin, A. (2022). Aplikasi Sebagai Media Interaktif Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Bugis Berbasis Flash. *Jurnal Literasi Digital*, 2(1), 66–71. <https://doi.org/10.54065/jld.2.1.2022.117>
- Hartono, H., Kusumastuti, E., Pratiwinindya, R. A., & Lestar, A. W. (2022). Strategi Penanaman Literasi Budaya dan Kreativitas bagi Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Tari. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5476–5486. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2894>
- Hendrayani, I. G. A. P. S., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11986–12000. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1643> [DOI ditambahkan]
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Kusuma, A. S., Parwati, N. N., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2024). *Buku Ajar Analisis Desain Sistem Informasi Berbasis Tri Hita Karana* (Efitra, Ed.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Lailiyah, F., & Istianah, F. (2020). Pengembangan Media Komik Siklus Air untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 89–99.
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>
- Laksana, D. N. L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Berbasis Budaya Lokal untuk Siswa SD Kelas Rendah. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 012. <https://doi.org/10.17977/um038v7i12024p012>
- Lestari, I. D., Ratnasari, D., & Usman. (2022). Profil Kemampuan Literasi Bahasa, Literasi Budaya dan Kewargaan Pada Mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>
- Lubis, R. R., & Rambe, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Guru SD Swasta PAB 10 Sampali. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 86–94.
- Mailani, E., Rarastika, N., Saragih, H. A., Butar, G. J. P., & Tarigan, O. G. (2025). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD Melalui Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Deep learning dan Media Interkatif. *Journal Educational Research and Development*, 1(4), 417–424. [
- Marlina, I., Soepudin, U., & Ayu Ratna Gumilar, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 6(2), 187–204. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v6i2.152>
- Marpelin, N. K. S., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2023). Interactive Multimedia Based on Project-Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Application on the Topic of the Human Digestive System. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 504–515. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.59645>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Melyastiti, N. M., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2023). E-Modul Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 82–92. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i1.58538>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & 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>
- Murti, I. G. W. P., & Handayani, D. A. P. (2022). Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 403–414.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49598>
- Mutmainnah, N., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Implementasi Pendekatan Deep learning terhadap Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 858–871.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23781>
- Nabila, S. M., Septiani, M., Fitriani, & Asrin. (2025). Pendekatan Deep learning untuk Pembelajaran IPA yang Bermakna di Sekolah Dasar. *Primera Educatia Mandalika: Elementary Education Journal*, 2(1), 9–20.
<https://jiwpp.unram.ac.id/index.php/primera>
- Nafi'ah, J., & Faruq, D. J. (2025). Conceptualizing Deep learning Approach in Primary Education: Integrating Mindful, Meaningful, and Joyful. *Journal of Educational Research and Practice*, 3(2), 225–237.
<https://doi.org/10.70376/jerp.v3i2.384>
- Nasrullah, M., Adib, H., Misbah, M., Syafrawi, & Sahibudin, M. (2021). Dale's Theory dan Brunner's Theory (Analisis Media dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Keislaman*, 8(2), 225–238.
<https://doi.org/10.32505/jouska.v8i2.3364>
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 227.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32726>
- Natacy, T. D., Handoyo, E., Aricindy, A., & Armaidi, I. E. (2026). Systematic Literature Review: Media Digital Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa SD. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 10(1), 201–228.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v10i1.2039>
- Nugrahaeni, N., Riyanto, Y., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pop Up Book Berbasis Budaya Lokal Papua Barat untuk Meningkatkan Pengetahuan Umum Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 306–320.
<https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2457>
- Nurjanah, S. A., Yuliati, Y., & Mahpudin, M. (2025). Pengembangan Media Interaktif Bermuatan Keloma pada Topik Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 167–186. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.32867>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329.
<https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Pratiwi, K. I. A. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Dengan Orientasi Masalah Lingkungan Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Ekosistem Kelas V Sd (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).

- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika Kelas II SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85–94. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32220>
- Purnamasari, S., Fitri Azkia Fahmi Suhendi, & Zulfah, N. L. N. (2022). Implementasi Education for Sustainable Development (ESD) dalam pembelajaran IPA di Kabupaten Garut: sebuah studi pendahuluan. *JKPI: Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 1(2), 7–12.
- Purnomo, F. S. (2022). Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–50. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>
- Putra, A., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Behavioristik adlam Penerapan Pembelajaran. *Khazanah Pendidikan*, 17(2), 1. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i2.17835>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Rahmah, N. W., & Aly, H. N. (2023). Penerapan Teori Behaviorisme dalam Pembelajaran. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(1), 153–164. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i1.5425>
- Ramadhan, A. (2025). Pengaruh Meaningful, Joyful, dan Mindful Learning Sebagai Pilar Deep learning terhadap Hasil Belajar: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 6(2), 151–158. <https://doi.org/10.62159/jpt.v6i2.1736>
- Rasvani, N. L. A., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran aplikasi maca (materi pecahan) berorientasi teori belajar ausubel muatan matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 74–81. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v9i1.34241>
- Rohmah, K., & Murtini, I. (2025). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Terintegrasi Deep learning Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 758–770. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.579>
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Rahma, A. R., Maria, S., Supriatna, S., & Wahyuningtyas, T. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN 6 Nagrikaler. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 10–17.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. 6(2), 194–202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sari, A. W., & Arta, D. J. (2025). Implementasi Deep learning: Suatu Inovasi Pendidikan. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 13(1), 121. <https://doi.org/10.61689/waspada.v13i1.727>
- Sari, M. E., Tegeh, I. M., & Widiastini, N. W. E. (2024). Developing Critical Thinking in Pancasila Education: The Impact of Animation-Based

- Video Media on Elementary Students. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(2), 207–216. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i2.91793>
- Sari, P. K., & Mutiara, C. (2022). Cultural Diversity Interactive Multimedia to Improve Cultural Literacy and Citizenship of Elementary School Students. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 333–344. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i3.109>
- Sesrita, A., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Persepsi Siswa terhadap Literasi Budaya melalui Permainan Tradisional Petak Umpet Flashcard. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79900>
- Silahudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162–175. <https://doi.org/10.70688/idaarotululum.v4i02%20Desember.244>
- Siswoyo, A. A., Pratama, D. J., Patriana, M. P., Puspita, W. P. D., Nizar, R. C., & Fikri, A. (2023). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Upaya Pengenalan Literasi Digital dan Literasi Budaya. *Sinergi Riset Dan Inovasi*, 1(1), 123–130. <https://doi.org/10.31938/psnsri.v1i1.521>
- Sudarma, I. K. (2023). Video Pembelajaran Berbasis Microlearning pada Muatan IPAS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(2), 75–83. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Sudarma, I. K. (2025). Efektivitas Media Video Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Cooperative Tipe STAD pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1), 78–87. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4819
- Sudarma, I. K., Santyasa, I. W., & Sudatha, I. G. W. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Elemen Pengolahan Makanan dan Minuman Sub Elemen Hidangan Soup. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 35–45. <https://doi.org/10.23887/jptkuniksha.v20i1.52749>
- Sudarma, I. K., & Wiraha, M. A. (2023). Augmented Reality-Oriented Problem-Based Learning in Natural Science Materials. *International Journal of Elementary Education*, 7(3), 458–466. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i3.60618>
- Sujarwadi, A., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pentingnya Literasi Budaya dan Kewarganegaraan pada Siswa Sekolah Dasar di Era Globalisasi. *Sintaksis: Publikasi Para Ahli Bahasa Dan Sastra Inggris*, 2(1), 127–135. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v2i1.280>
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 131–144. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1206>
- Suriaman, Nurgiansah, T. H., Hariyadi, S., Rachman, F., & Hendri. (2024). Media Pembelajaran dengan Pandang: Efektivitas Media Pembelajaran

- VAK (Visual Auditory Kinestethic) pada Mata Pelajaran PPKn. *AURELIA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 3(2), 1773–1779.
- Susandi, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Model Deep learning Pendidik Di Sekolah Dasar. *ALAINA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 95–101. <https://doi.org/10.61798/alaina.v2i2.247>
- Suwandi, Putri, R., & Sulastri. (2024). Inovasi Pendidikan dengan Menggunakan Model Deep learning di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Dan Politik (JPKP)*, 2(2), 69–77. <https://doi.org/10.61476/186hvh28>
- Syach, D. C. M. A., & Listyaningsih, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google classroom Kelas X pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Tambakboyo Tuban. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 11(4), 788–798.
- Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1516–1525. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3003>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/10.17509/e.v1i2.23754>
- Thoriqul, H., & Endro, S. (2023). Hubungan Antara Teori Perkembangan Kognitif Piaget dan Teori Belajar Bruner. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 2(1), 54–66. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v2i1.58>
- Tohar, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 210–228. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Triwardhani, I. J., Mulyani, D., & Pratama, R. (2023). Literasi Budaya Lokal bagi Anak di Desa Jatisura. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1818–1827. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3962>
- Utami, N. L. T. A. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pjbl Dengan Orientasi Kesehatan Masyarakat Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Kelas V Sd* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia.

- Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305.
<https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589>
- Wibawa, I. M. C., Margunayasa, I. G., & Widiastini, N. W. E. (2024). Needs Analysis: Development of Contextual Approach Learning Tools Based on Local Balinese Wisdom. *Journal of Education Technology*, 7(4), 734–741. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.69933>
- Wibowo, G., Gunawan, D., & Mardiana, D. (2025). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Mendalam (Deep learning) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 144–158.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i3.27960>
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38376>
- Widiastini, N. W. E., & Agustika, G. N. S. (2024). Dampak Penerapan Pembelajaran Berbasis Kasus terhadap Hasil Belajar Calon Guru Sekolah Dasar dalam Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 286–294. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.84407>
- Widiastini, N. W. E., & Yudiana, I. K. E. (2021). Dampak Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Mahasiswa. *Maharot: Journal of Islamic Education*, 5(1), 73. <https://doi.org/10.28944/maharot.v5i1.579>
- Widiastuti, A., Alwasi, F. T., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2023). Literasi Budaya dan Kewargaan Sebagai Upaya Mempertahankan Kebudayaan di Tengah Kemajemukan Masyarakat Indonesia. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(1), 83–90.
<https://doi.org/10.61132/semantik.v2i1.192>
- Widiastini, N. W. E., Laksana, M. A. D., & Tegeh, I. M. (2025). Balinese Art-Oriented Digital Comic Media for Pancasila Education Subjects to Improve Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Instruction*, 6(1), 65–76. <https://doi.org/10.23887/iji.v6i1.96842>
- Widiastini, N. W. E., Rati, N. W., & Sukmayasa, I. M. H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TKN Berbantuan Komik Digital Terhadap Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV SDN 4 Banyuasri. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(02), 182–191. <https://doi.org/10.62097/ad.v7i02.2541>
- Widiastini, N. W. E., Sari, M. E., & Tegeh, I. M. (2024). Developing Critical Thinking in Pancasila Education: The Impact of Animation-Based Video Media on Elementary Students. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(2), 207–216. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i2.91793>
- Wijaya, A. A., Haryati, T., & Wuryandini, E. (2025). Implementasi Pendekatan Deep learning dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran di SDN 1 Wulung, Randublatung, Blora. *Al on Education Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 451–457.
<https://doi.org/10.31004/irje.v5i1.1950>
- Zafirah, Z., Wijaya, M. A., & Rohyana, H. (2025). Strategi Deep learning Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JOEBAS: Journal of*

- Education Bani Saleh*, 1(1), 36–45.
https://banisalehjurnal.ubs.ac.id/index.php/fip_jurnal_pgsd/article/view/95
- Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). Konsep Dasar Mengenai Teori Belajar Kognitif Serta Tahapannya Menurut Para Ahli dan Implikasinya Didalam Pembelajaran. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 60–68.
<https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.452>
- Zikrun, A. Q., Sudarma, I. K., & Jayanta, I. N. L. (2023). Pengembangan Modul Digital Praktik Mengajar Berbasis Masalah pada Mata Kuliah Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.61496>
- Zulqadri, D. M., & Nurgiyantoro, B. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Literasi Digital Siswa Kelas V SD/MI. *Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 25(1), 103–120.
<https://doi.org/10.17933/iptekkom.25.1.2023.103-120>

