

DAFTAR PUSTAKA

- Adenya, A. G., Anggraini, R., & Sari, D. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Amplop Misterius pada Pembelajaran PPKn Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 314–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.59435/menulis.v1i6.344>
- Adilah, A. N., & Minsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3026>
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., Putu, L., & Mahadewi, P. (2021). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (PBL) Pada Muatan IPA. *Junal Mimbar Ilmu*, 26(2), 214–224. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI> Multimedia
- Aprilia, L., Fauziah, N., Khofifah, N., Amalia, R. L., Orchidea, H. A., Habibah, K. M., Yulia, N. M., Nahdlatul, U., Sunan, U., & Bojonegoro, G. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Dan Kolaborasi Nusantara Jurnal Inovasi Dan Kolaborasi Nusantara*, 06(2), 281–290.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Ariyanti, N., Marleni, & Prasrihamni, M. (2022). Analisis Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas I di SD Negeri 10 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4).
- Astri, N. K. D., Wiarta, I. W., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 575–585. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4371>
- Ayu, G., Yeni', Kade, Suranata, Kadek, Yudiana, & Kadek. (2024). The Impact of Picture Card Media Oriented to Strengthening Character Education on Balinese Language Learning Outcomes in Elementary Schools. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 198–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.62071> The
- Cindy, N. L. C. R., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2021). Media Pop-Up Book Berbasis Literasi Muatan IPS Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungannya pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 2(5).
- Dewi Muliani, N. K., & Citra Wibawa, I. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar IPA Terbimbing. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 107–114.

<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v3i1.17664>

- Dewi, N. C. (2020). Pengembangan E-Learning Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 1–9.
- Diputra, K. S. (2025). Interactive E-Module Based on Differentiated PBL to Improve Critical Thinking Skills in Fractions in Grade IV Elementary. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 110–119. <https://doi.org/10.23887/jeu.v13i1.91707>
- Fatmawati, K., Jailani, M. S., Hasanah, J. A., & Efendi, R. (2023). Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas Modul Ajar Berbasis Kontekstual. *Primary Education Journal (Pej)*, 7(1), 20–28.
- Gorontalo, U. N., & Selatan, S. (2025). Pengembangan Game Edukasi Interaktif Berbasis Adobe Animate untuk Meningkatkan Pengenalan dan Pemahaman Hewan serta Habitatnya pada Anak Usia Dini. *Jurnal Multimedia Dan IT*, 36–41. <https://doi.org/10.46961/jommit.v9i1.1477>
- Gregory, R. J. (2000). Psychological testing: History, principles, and applications Boston, MA: Pearson. In *Global Edition*.
- Gusti Ayu Made Mia Arisandhi, I Made Citra Wibawa, & Kadek Yudiana. (2023). Flipbook: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 165–174. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.55034>
- Hakim, B. R., Ardiyanto, A., & Wijayanti, A. (2021). Analisis HOTS Pada Instrumen Penilaian Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 1(1), 246–254. <https://doi.org/10.26877/wp.v>
- Hakimi, A. T., & Anam, K. N. (2025). Pengaruh Media Animasi Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fisika SMA Negeri 2 Surabaya. *Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 39–45. <https://doi.org/10.70716/josme.v1i2.170>
- Hananda, E. A., Rasyono, R., & Yuliawan, E. (2023). Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pengenalan Olahraga Petanque pada Siswa SD/MI Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(2), 120–129.
- Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan Volume*, 10, 1600–1608. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3356>
- Harahap, M. H., & Tarbiyah. (2023). *Upaya meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPA pokok bahasan perubahan bentuk energi di Kelas IV SD Negeri 0204 Pembangunan Kabupaten Padang Lawas*. (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan).
- Ikstanti, V. M., & Yulianti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research (PJMSR)*, 2(1), 283–287.

<https://doi.org/https://doi.org/10.56916/pjmsr.v2i1.303>

- Imania, Nisa, K., Alvi Sopiah, S., Purwanti, Y., Kunci -Multimedia Interaktif, K., Storyline, A., & Belajar Siswa, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X Di SMA Negeri 16 Garut. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 98–106. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.1134>
- Jati, hasna salsabilla, Amalia, H., Putri, A. A., Faradillah, A., & Siswanto, rizki D. (2021). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa ditinjau dari Gender dalam Menyelesaikan Soal Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 2, 2–8.
- Kalsum, U., Takda, A., & Erniwat. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis HOTS Berbantuan iSpring Suite 10 pada Materi Getaran, Gelombang dan Bunyi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 9(2), 67–74.
- Ketut, N., Asmini, S., Rati, N. W., & Paramartha, W. E. (2025). Interactive Multimedia Based on Augmented Reality for Photosynthesis Material to Improve Science Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(2), 297–307. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v13i2.93922>
- Komang, N., Indah, A., Ayu, I. G., Agustiana, T., & Simamora, H. (2021). Integration of HOTS- Based Questions on the Theme “ The Beauty of Togetherness ” through Fun Thinkers Learning Media for Grade IV Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 471–478. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37807>
- Kurnianto, I., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Rimba terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2647–2659.
- Latifah, S., Yuberti, & Agestiana, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 11(1), 9–16. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v11i1.3851>
- Lestari, K. A., Suranata, K., & Bayu, G. W. (2022). Animated Video-Based Learning Media Assisted with Powtoon on Living Things Characteristics Topic. *International Journal of Elementary Education*, 6(3), 511–517. <https://doi.org/Animated Video-Based Learning Media Assisted with Powtoon on Living Things Characteristics Topic>
- Listiani, K. K., & Paramartha, W. E. (2025). Augmented Reality Based Flashcard Media to Improve Student Learning Outcomes on the Topic Water Cycle V Grade Elementary School. *International Journal of Elementary Education*, 9(1), 160–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ijee.v1i1.94634>
- Luh, N., Cahyani, P., & Jayanta, I. N. L. (2021). Digital Literacy-Based Learning Video on the Topic of Natural Resources and Technology for Grade IV Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 538–548. <https://doi.org/https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index Digital>

- Masykuri, N. M., Sa'adah, N. L., Putra, E. R., Setiawan, A., & Ani, F. W. N. (2025). Revolusi Digital Pembelajaran Anatomi: Implementasi Model ADDIE dalam Pengembangan Video Edukasi. *IPI : Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika*, 10(2), 1–23.
- Meidiani, N. M., Suastra, I. W., & Suarni, N. K. (2026). Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Murid pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 196–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3900>
- Mulyana, S., & Wati, M. S. (2025). Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Sumber Energi dan Perpindahan Panas Melalui Model Problem Based Learning di Kelas V MIN. *JODEL: Journal of Development Education and Learning*, 3(2), 273–277. <https://doi.org/10.35445/jodel.v1i1.1>
- Muzeliati, S. S. (2025). *Metode Penelitian Pendidikan* (Drs. Ukas). Gita Lentera.
- Nailu, I. A. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 6(1), 90–101.
- Nengah, N., Sri, C., Setiadi, D., Artayasa, I. P., & Lestari, T. A. (2025). Pengaruh Model Project Based Learning Berbantuan Media Animasi Interaktif Terhadap Kemampuan Computational Thinking Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(2).
- Nugroho, D. A., Khaerunisa, N., & Firdaussi, F. N. (2025). Implementasi Teknologi Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Anak usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 02(02), 117–143.
- Nurhalimah, & Fajri, L. A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Swishmax Terhadap peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI DKV Pada Mata Pelajaran Fotografi Digital di SMK PGRI Ciawigebang. <https://doi.org/10.14421/jpm.2024.245-250>
- Nurjanah, M., Fauzia, F., & Fatonah, S. (2021). Implementasi LOTS dan HOTS Pada Soal Tema 3 Kelas 1 MI/SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 3(September), 70–79. <https://doi.org/10.52647/jep.v3i2.36>
- Pakudu, R., Safaat, M., Pendidikan, F. I., Mandiri, U. B., & Gorontalo, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quizizz Development Of Interactive Learning Media Based On Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04(1), 56–83.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children* (M. Cook, Trans). New York: Internasional Universities Press.
- Piaget, J., & Inhelder. (1969). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Pradana, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Tranformasi Pendidikan*

- Dasar, 01(01), 33–39.
<https://doi.org/https://synergizejournal.org/index.php/JTPD/article/view/48>
- Pramana, K. T. Y. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis HOTS Dengan Liveworksheet Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Undergraduate Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Prasasti, K. A. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwalls Berbasis HOTS Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPA. *Undergraduate Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Pratiwi, N. I., & Kasriman. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 3(2), 524–532.
- Pridasari, F., & Anafiah, S. (2020). Analisis Kesulitan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Di Sdn Demangan Yogyakarta. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 6(2), 432–439. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i2.8054>
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Focus ACTION Of Research Mathematic*, 4(1), 77–90. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Putri, S. A., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Perubahan Energi Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 8(8), 97–103.
- Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahmawati, N. D., & Roesdiana, L. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis siswa sma pada materi turunan fungsi aljabar. *JES-MAT*, 8(1), 482–496. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.257>
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02).
- Ramadhan, S., Adnyana, P. B., & Julyasih, K. S. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Materi Bioteknologi Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 11(2), 1–16.
- Rati, N. W., Arnyana, I. B. P., Dantes, G. R., & Dantes, N. (2023). HOTS-Oriented e-Project-Based Learning: Improving 4C Skills and Science Learning Outcome of Elementary School Students. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(6), 959–968. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.6.1892>
- Rati, N. W., Lesmana, K. Y. P., Sudata, I. G. W., Dwiawati, K. A., & Esaputra, I. N. T. (2024). Unplugged Coding Untuk Pebelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Widina*.
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media

- Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Rizkianidaa, R., Wuryandhini, E., Suneki, S., & Tunjungsari, R. D. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Pada Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Ipas Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Pandeanlamper 1. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 2–8.
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.45180>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., & Maulidawanti, D. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.8021>
- Salsabila, F. N. (2024). Implementasi Pembelajaran Ipas Dalam Kurikulum Merdeka Di Mi Ma'arif Nu Pasir Kulon Kecamatan Karanglewas Kabupaten Banyumas. *Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(4), 3(2), 524–532.
- Saputra, J. R., & Putra, M. (2025). Pengembangan Median Buku Bergambar untuk Meningkatkan Pemahaman Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di SD. *Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan*, 07(1), 272–288.
- Sari, A. S. L., Pramesti, C., Suryanti, S., & Sidik, R. S. R. (2022). Pemahaman Konsep Siswa Ditinjau Dari Kecerdasan Matematis Logis. *Numeracy*, 9(2), 78–92. <https://doi.org/10.46244/numeracy.v9i2.1901>
- Sari, L. P. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa dan Dagang Kelas XI SMK Negeri 4 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 13(1), 44–52.
- Suarni, N. K. (2023). The Effect of the TBLA Method on Strengthening Teacher ' s QoP as a Contribution to Student Character Development. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*.
- Suarni, N. K. (2026). Model Discovery Learning Bermuatan Mind Mapping : Dampaknya terhadap Sikap Ilmiah dan Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 6(1), 208–218. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v6i1.3903> Model
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System*, 1–17.

- Sugiyono. (2012). *Statistik Untuk Penelitian.pdf* (pp. 1–370).
- Sugiyono. (2015). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta, Bandung. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i3.58022>
- Sulindra, I. G. M., Sentaya, I. M., Haris, A., Safitri, A., & Supriadi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis HOTS Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator Pada Mata Pelajaran Fisika. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 1–7.
- Sunami, M. A. dan A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Syaifudin. (2020). Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian pada Mata Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 106–118.
- Tabina, M. H. C., Mubarak, A. I., Sari, I. M., Nabela, A. Y., Fakhriyah, F., & Fajrie, N. (2024). Analisis Media Pembelajaran Interaktif Dalam Minat Belajar Siswa Kelas 5 SD 03 Tergo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 212–221.
- Tarigan. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 101816 Pancur Batu TP 2024/2025*.
- Tasrif. (2022). Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam pembelajaran social studies di sekolah menengah atas. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 10(1), 50–61. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v10i1.29490>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Upadani, N. M., Tri Agustiana, I. G. A., & Astawan, I. G. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun thinkers. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 450–458. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37730>
- Wahyuni, K. S. P., Candiasa, I. M., & Wibawa, I. M. C. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Mata Pelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 301–311. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.476
- Wahyuningsih, R. T., Astutik, H. S., & Triono, M. (2022). Pengembangan Instrumen Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dalam Pembelajaran Matematika Di SMP. *Theorema: The Journal Education of Mathematics*, 3(1), 20–26. <https://doi.org/10.36232/theorema.v3i1.2606>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep,

- Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9, 1220–1230.
- Wastriami, W., & Mudinillah, A. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 30–43. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v1i1.195>
- Widiastini, L. K. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Direct Instruction Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Ips. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 135. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25208>
- Widiastini, N. W. E., & Yudiana, I. K. E. (2021). Pembelajaran Daring Berbantuan Paired Storytelling terhadap Hasil Belajar Pengembangan Pembelajaran PKn Mahasiswa PGSD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 386–392. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.40052>
- Wijanarko, A. (2020). Implementasi Prinsip Animasi Straight Ahead Action pada Karakter Hewan Berbasis Animasi. *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1).
- Windasari, R., Lasmawan, I. W., & Kertih, I. W. (2024). *Strategi Efektif untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran IPS Bagi Guru Sekolah Dasar*. 7, 54–68.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yunita, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada mata pelajaran ipas siswa kelas iv di sdn sempusari 2*.
- Zahroh, F., Pgri, S., Astri, S., Stkip, A., Sumenep, P., Afrilia, Y., Alamat, S., Trunojoyo, J., & Sumenep, G. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.695>
- Zahroh, U. A., Rachmadyanti, P., & Syamsudin. (2024). Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Sekolah Dasar: Review Literatur. *Jurnal Tarbawi*, 14(1).
- Zidni. (2025). *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar* (Tesis Magister).