

Daftar Pustaka

- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Abidin, A. M. (2022). Penerapan teori belajar behaviorisme dalam pembelajaran (Studi pada anak). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 1–8. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>
- Adi Prastowo, N. K., Handayani, A. N., & Arif Widodo, B. (2023). Pengembangan video interaktif pada materi dampak sosial informatika kelas VII SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik*, 3(12). <https://doi.org/10.17977/um068.v3.i12.2023.1>
- Agustini, K., Santyasa, I. W., & Tegeh, I. M. (2022). Quantum flipped learning and students' cognitive engagement in achieving their critical and creative thinking in learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 17(18), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Ajri, A. S., & Diyana, T. N. (2023). Pengembangan video berbasis problem based learning berbantuan liveworksheets untuk mengoptimalkan keterampilan pemecahan masalah. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3(1), 223.
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Aras, I. (2019). Teori elaborasi sebagai strategi pengorganisasian isi materi pembelajaran matematika. *Mathematic Education And Aplication Journal*, 1(1), 26.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION*, 3(1). <https://doi.org/10.37058/diffraction.v3i1.4416>
- Arifin, Z., Made Tegeh, I., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Independent learning through interactive multimedia based on problem based learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244–253. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2022). Video pembelajaran berbasis microlearning pada muatan IPAS. *Jurnal Mandala Pendidikan*, 3(2), 123–135. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i2.63538>
- Arsyad, N., Adinda Rezeky Anggriani, dan, Matematika, J., Mipa, F., & Negeri Makassar, U. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis visual basic untuk siswa kelas VIII SMP. *Issues in Mathematics Education*, 5(2). <http://www.ojs.unm.ac.id/imed>
- Arumanita, D. M., Susanto, H., & Rahardi, R. (2018). Kemampuan pemecahan masalah siswa SMP Negeri 1 Papar pada materi bangun ruang. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 4(2). <https://doi.org/10.29407/jmen.v4i2.12106>
- Asni, E., & Hamidy, M. Y. (2017). Manfaat dan hambatan Problem-Based Learning (PBL) menurut perspektif mahasiswa baru di Fakultas Kedokteran Universitas Riau. *Jurnal Ilmu Kedokteran*, 4(2). <https://doi.org/10.26891/jik.v4i2.2010.95-101>
- Assulamy Hafif, Disma Dwi Ria Ibt, Sulistyaningrum Fitri, Aunurrahman, & Warneri. (2024). Mata pelajaran informatika dalam kurikulum merdeka pada pendidikan kesetaraan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7.

- Awwalina, N. M., & Indana, S. (2022). Pengembangan video interaktif berbasis QR code untuk melatih literasi sains siswa kelas X SMA pada materi ekosistem. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3). <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p712-721>
- Azizah, S. N. (2021). Media pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits. *Jurnal Literasi Sosiologi*, 6(1).
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean: Adding an adjective rating scale. *Journal of Usability Studies Archive*, 4, 114–123.
- Barr, V., & Stephenson, C. (2011). Bringing computational thinking to K-12. *ACM Inroads*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.1145/1929887.1929905>
- Blake, R. J. (2020). *Brave new digital classroom: Technology and foreign language learning* (3rd ed.). Georgetown University Press.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction* (4th ed.). New York, NY: Longman.
- Borhan, M. T. (2012). Problem Based Learning (PBL) in Malaysian higher education: A review of research on learners experience and issues of implementations. *ASEAN Journal of Engineering Education*, 1(11).
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Brown, H. D. (2021). *Teaching by principles: An interactive approach to language pedagogy* (4th ed.). Pearson Education.
- Chapelle, C. A., & Sauro, S. (Eds.). (2020). *The handbook of technology and second language teaching and learning*. Wiley-Blackwell.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Dari, R. T. U., & Sudatha, I. G. W. (2022). Upaya meningkatkan semangat belajar siswa melalui video berorientasi discovery learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 205–214. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.43966>
- Daryanto. (2010). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dudeney, G., Hockly, N., & Pegrum, M. (2020). *Digital literacies: Research and practice in language learning*. Routledge.
- Ellis, R. (2021). Task-based language teaching and the role of technology. *Language Teaching Research*, 25(3), 324–343.
- Fatihah, K., Viono, T., & Ambarwati, A. (2023). Pengembangan video interaktif berbasis gamifikasi pada pembelajaran teks fabel. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 6(4), 945–958. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i4.728>
- Firdaus, R., Surur, M., & Seituni, S. (2023). The effectiveness of using interactive multimedia in solving problems for class VIII MTS Nurul Jadid students in informatics learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 299–311. <https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.50554>
- Fitriani, R., Fitria, A., & Syafitri, V. A. (2023). Pengembangan video pada materi diferensial parsial mata kuliah fisika matematika I menggunakan aplikasi flip pdf professional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS) 2023*, 112–120.
- Gagné, R. M., Briggs, L. J., & Wager, W. W. (1992). *Principles of instructional design* (4th ed.). Fort Worth, TX: Harcourt Brace Jovanovich College Publishers.

- Goh, C. C. M., & Burns, A. (2020). *Teaching speaking: A holistic approach*. Cambridge University Press.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles and applications*. Pearson Education.
- Gusrianto, R., & Rahmi, U. (2022). Pengembangan video pada mata pelajaran informatika berbasis kurikulum merdeka belajar untuk kelas VII SMP. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2.119703>
- Harmer, J. (2020). *The practice of English language teaching* (6th ed.). Pearson Education.
- Hubbard, P. (2020). Technology-enhanced language learning: Where do we go from here? *Language Teaching*, 53(3), 321–334.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan video dengan model pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>
- Ivane, D. P., & Dewi, N. R. (2022). Kajian teori: Kemampuan pemecahan masalah siswa SMP ditinjau dari self-regulated learning pada pembelajaran preprospec berbantuan TIK. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 290–296.
- Josapat Eleaser, I Made Teguh, & I Komang Sudarma. (2023). Problem-based learning-oriented animated learning videos in fifth-grade elementary school science content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 97–106. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.58728>
- Juliyanto, E. (2017). Model pembelajaran ipa dengan pendekatan inkuiri berbasis proyek untuk menumbuhkan kompetensi menyelesaikan masalah. *Indonesian Journal of Science and Education*, 1(1).
- Juniarta, P. P., Mudarta, I. M., Wardana, M. A. K., Warpala, I. W. S., Santyasa, I. W., & Suartma, I. K. (2025). Evaluasi penerapan model pembelajaran problem based learning dan project based learning dalam perkuliahan fisika dasar prodi S1 pendidikan IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 8, 105.
- Kessler, G. (2021). Teaching with technology in the digital age: Challenges and strategies. *Journal of Language Teaching and Learning*, 11(2), 12–29.
- Khairunnisa, Husna Zain, M., & Syam, H. (2025). Problem based learning: Konsep, karakteristik, dan fondasinya. *Jurnal Edu Research Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 6(1).
- Khoirul, A., Sitompul, N. C., & Hartono. (2022). Pengembangan video sejarah SMK berbasis problem based learning (PBL) pada materi orde baru kelas X. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 2(4). <https://doi.org/10.58737/jpled.v2i4.72>
- Khusnah, N., Sulasteri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*, 6(2). <https://doi.org/10.15575/ja.v6i2.9603>
- Kim, S., Park, H., & Lee, J. (2023). Simulated conversations in language classrooms: Building speaking confidence through interaction. *TESOL Quarterly*, 57(2), 355–372.
- Komang Sudarma, I., Ilia, W., & Sukmana, Y. (2021). Improving children's cognitive ability through information processing theory-based digital content. *International Journal of Elementary Education*, 6(1).

- Lastri, Y. (2023). Pengembangan dan pemanfaatan bahan ajar video dalam proses pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3). <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Levy, M., & Stockwell, G. (2020). *CALL dimensions: Options and issues in computer-assisted language learning* (2nd ed.). Routledge.
- Lin, W. (2024). Role-based learning in digital language labs: Improving fluency through simulation. *Computer Assisted Language Learning*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.1123456>
- Liu, H., & Zhang, D. (2022). Using voice-activated apps for speaking practice: A study on learner perceptions. *CALL-EJ*, 23(2), 45–60.
- M. Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Vol. 1). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mamolo, L. A. (2022). Students' evaluation and learning experience on the utilization of Digital Interactive Math Comics (DIMaC) mobile app. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 2(2). <https://doi.org/10.25082/amler.2022.02.006>
- Margolis, A. A. (2020). Zone of proximal development, scaffolding and teaching practice. *Cultural-Historical Psychology*, 16(3). <https://doi.org/10.17759/chp.2020160303>
- Martha, A. S. D., Santoso, H. B., Junus, K., & Suhartanto, H. (2020). A scaffolding design for pedagogical agents within the higher-education context. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3369255.3369267>
- Marti, N. W., Suharta, I. G. P., Agustini, K., & Sudarma, I. K. (2023). The effectiveness of Micro Videocontent to improve students' learning outcomes in database learning. *Synesis*, 15(2), 444–458. <https://seer.ucp.br/seer/index.php/synesis/article/view/2713>
- Maulidiyah, H., Mustaji, & Susarno, L. (2023). video dalam mata pelajaran informatika untuk upaya meningkatkan kemampuan computational thinking dan literasi digital. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1). <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5523>
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369>
- Melyastiti, N. M., Agung, A. A. G., & Sudarma, I. K. (2023). video 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>
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Bagus, I., Arta, A., Margiyono, W., Ferdinandus, S., Atrik, S. F., Mayasari, H., Tri, N., Saptadi, S., Purwati, H., Ridhani, J., Munandar, H., Tandirerung, V. A., Hamdani, H., & Aina, M. (2023). *Teknologi pendidikan*. Solok: Sada Kurnia Pustaka.
- Muiyah, P., Aminatun, D., Nasution, S. S., Hastomo, T., & Tryana. (2020). Pengertian model pembelajaran. *Journal GEEJ*, 7(2).
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif jean piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1). <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nasmansyah, W. N., Smaragdina, A. A., Gunawan, A. W., Akbar, I. P. F., Sari, A. Y., Fauziah, N., & Wardhani, E. R. (2024). *Pengembangan video pembelajaran analisis*

- data pada mata pelajaran informatika kelas VII SMP. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2115–2126. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.2210>
- Nation, I. S. P., & Newton, J. (2020). *Teaching ESL/EFL listening and speaking* (2nd ed.). Routledge.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–136). Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Ningrum, P. A., & Rohim, A. (2023). Pengembangan video interaktif berbasis canva dengan pendekatan PMRI untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(02). <https://doi.org/10.52166/wp.v5i02.5629>
- Nirmayani, L. H. (2021). Model pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) sesuai pembelajaran abad 21 bermuatan Tri Kaya Parisudha. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 378–385. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/39891>
- Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>
- Parwati, N. N., Suharta, I. G. P., & Sudatha, I. G. W. (2023). TPACK theoretical correspondence with learning variables and its application effectiveness in learning. *Journal of Pedagogy and Education Science*, 2(3). <https://doi.org/10.56741/jpes.v2i03.402>
- Prawiradilaga, D. (2015). *Prinsip desain pembelajaran (Instructional design principles)*. Jakarta: Kencana.
- Putra, D. M. D. U., Kusuma, A. S., Willdahlia, A. G., & Pande, N. K. N. N. (2024). Evaluasi usability video basis data menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(2), 1800–1809. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i2.2764>
- Rahma Gita, D., Dewati, M., & Nenden Mulyaningsih, N. (2022). Pengembangan video fisika berbasis problem based learning untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Fisika*, 7(1).
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) digital mata pelajaran informatika kelas VII SMP N 7 Bukittinggi. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 7(1).
- Ramadanu, F., Simanjuntak, H., & Ria Sitorus, F. (2023). Buku cerita gambar sebagai media peningkatan minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.34012/bip.v4i1.2708>
- Richards, J. C. (2022). *Key issues in language teaching*. Cambridge University Press.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rijal, A., Umam, K., & Nugroho, Z. (2024). Desain pembelajaran scaffolding berbantuan media digital pada mahasiswa calon guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.8952>
- Risma, A., Isnarto, & Hidayah. (2019). Kemampuan pemecahan masalah matematika dalam menyelesaikan soal cerita berdasarkan langkah polya. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 234–241.
- Rosa, P. H. P. (2023). Peningkatan kesiapan guru informatika kabupaten magelang untuk mengimplementasikan mata pelajaran informatika dalam kurikulum merdeka. *Abdimas Altruus: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 29–36. <https://doi.org/10.24071/aa.v6i1.5856>

- Rosidin, U., & Kusdianita, S. (2019). *Evaluasi dan asesmen pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Salaberry, R. (2020). *Assessing speaking in context: Theory and practice*. Multilingual Matters.
- Salfia, E. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis video interaktif menggunakan model pembelajaran berbasis masalah pada materi integral SMA kelas XII. *Jurnal Riset Ilmu Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.56495/jrip.v1i1.62>
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Santyasa, I. W. (2014). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran fisika*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Setyohati, M. A. D. (2023). Pemanfaatan handphone untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi perangkat keras jaringan komputer. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 531–537. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.554>
- Shoimin, A. (2014). *68 Model pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sireger, A. M. (2018). Efektifitas pendekatan konstruktivisme terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di SMP Negeri 5 Sipirok. *Jurnal MathEdu (Matematika Education Journal)*, 1(3).
- Suartama, I. K. (2025). Micro-video problem-based learning in English subjects for grade II elementary school. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 8(1), 54–62. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/85691>
- Sudira, P. (2012). *Filosofi dan teori pendidikan vokasi dan kejuruan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudarma, I. K., Apsari, P. L., & Bayu, G. W. (2024). Pengaruh model problem based learning berbantuan media tangram terhadap kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV sekolah dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 6(4). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7350>
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain pesan kajian analitis desain visual teks dan image*. Yogyakarta: Graha Ilmu & Undiksha Press.
- Sudijono, A. (2013). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyaningsih, D., Haryanto, M., Nyoman, N., & Sarmi, N. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem based learning (PBL) terhadap peningkatan kemandirian dan keterampilan. *Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v5i2.363>
- Supardan, H. D. (2019). Teori dan praktik pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1).
- Suyadnya, I. G. B., Agustini, K., & Sudarma, I. K. (2024). video berbasis problem based learning pada mata pelajaran informatika kelas X sekolah menengah atas. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(4), 542–551. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i4.83614>

- Taufan, A., Astutik, S., Mujib, M. A., Nurdin, E. A., & Apriyanto, B. (2023). Pengembangan video interaktif berbasis aplikasi canva pada materi pengelolaan sumber daya alam indonesia siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 11(2). <https://doi.org/10.23887/jjg.v11i2.61947>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. Bloomington, IN: Indiana University.
- Thornbury, S. (2021). How to teach speaking. Pearson Longman.
- Trianto. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. Jakarta: Kencana.
- Uno, H. B., & Mohamad, A. (2012). Teknologi pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ulvah, S., & Afriansyah, E. A. (2016). Kemampuan pemecahan masalah matematis siswa ditinjau melalui model pembelajaran SAVI dan konvensional. *Jurnal Riset Pendidikan*, 2(2).
- Wang, X., & Chen, J. (2021). Learner engagement in interactive language learning environments. *Interactive Learning Environments*, 29(7), 995–1012.
- Warpala, I. W. S., Wilandari, P. A. D., & Parwati, N. N. (2024). video matematika berbantuan augmented reality melalui problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.82400>
- Warschauer, M., & Kern, R. (Eds.). (2021). Network-based language teaching: Concepts and practice. Cambridge University Press.
- Wicaksono, D., & Suradika, A. (2022). Desain pembelajaran berbasis teori konektivisme: Kertas kerja evaluasi kurikulum di Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Jurnal Perspektif*, 2(1).
- Widiyoko, S. E. P. (2012). Teknik penyusunan instrumen penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wulandari, C. Y., & Sulistyowati, R. (2022). Pengembangan video interaktif berbasis flip pdf professional mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di sekolah menengah kejuruan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.3027>
- Yoga Matin Albar, Wardah, Muchammad Noerharyono, & Sodik, J. (2025). Integrasi desain instruksional dalam pengembangan video ilmu tekstil untuk meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 4480–4485. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2125>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep dasar pembelajaran. Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam, 1(1). <https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>
- Zai, A., Lase, F., Harefa, A. T., & Harefa, A. (2024). Penggunaan teknik umpan balik (feedback) dalam membangun kualitas belajar siswa. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Zhao, Y., & Liu, M. (2023). Enhancing speaking skills with AI-assisted pronunciation tools. *Language Learning & Technology*, 27(1), 14–29.
- Zuhri, I., & Sumaryati, S. (2022). Tinjauan aksiologi terhadap aliran psikologi behaviorisme. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jfi.v5i2.41392>