

DAFTAR PUSTAKA

- Aaqilah, F. S., & Setyowulan, A. (2025). *Strategi Visual Desain Karakter Dalam Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia*. 4(1), 65–76. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16794987>
- Aisyah, S., R, M. H., Syahputri, D., P, H. H., & M, W. E. (2021). *Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Masa Pandemi*. 3(2), 65–74. <https://doi.org/10.17509/edsence.v3i2.39729>
- Anggara, I. G. A. S., & Yusa, I. M. M. (2024). Penerapan 12 Prinsip Animasi Pada Film Animasi 2d Berjudul Pedanda Baka. *Jurnal Nawala Visual*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.35886/nawalavisual.v6i1.607>
- Agustini, K., Putrama, I. M., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). *Applying Gamification Technique and Virtual Reality for Prehistoric Learning toward the Metaverse*. 13(2). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.2.1802>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (n.d.). *Digital Learning Media Innovation and Learning Experience: Creating Interactive Flipbook for Vocational Student*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315537>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Ratminingsih, N. M., & Ariadi, G. (2023). *The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum*. 14(1), 77–88.
- Agustini, S. (2016). Membangun Karakter Siswa Melalui Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. 219–228. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.8625>
- Arizky, D. F. (2021). *Nyai Ageng Serang : Panglima Perang dan Penasehat Spiritual Pangeran Diponegoro dalam Perang Jawa, 1825-1830*. Skripsi Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora. Institut Agama Islam Negeri Salatiga. <http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/id/eprint/10402>
- Astana, C. B., Maulana, W. I., Syafiq, A., Damarinytas, C. P., Christiyanto, N. A., Wijayanti, F., Sari, R. N., Dasri, W., Suparti, T., Yuliani, N., Prihadi, A. A., Aninda, F. D., & Kartini, V. P. (2022). Sejarah tokoh dan pelaksanaan pendidikan perempuan di Indonesia. Lakeisha.
- Bashori, M., Safitri, R. D. E., Witasari, N., Samsudin, A., Cahyono, R. A., & Rohman, M. M. (2025). *Perempuan sebagai Pahlawan: Rekonstruksi Peran dan Pemetaan Digital Pahlawan Perempuan Indonesia*. 7924–7947. <https://doi.org/10.24815/jr.v8i4.50974>
- Cahyaningtyas, A. (2020). *Pembelajaran Menggunakan Augmented Reality Untuk Anak Usia Dini di Indonesia*, 8(2), 120–130. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Djafar, M., Maligana, W., & Rochmawati, I. (2022). Desain Video Animasi 2 Dimensi Kisah Perjuangan Martha Khristina Tiahahu. *Jurnal Penelitian Mahasiswa Desain : Divagatra*, 2(02), 257–272. <https://doi.org/10.34010/divagatra.v2i2.8319>
- Dianti, N. P., Lyesmaya, D., & Nurasiah, I. (2023). Pengembangan Modul Ajar Sejarah Berbasis *Augmented Reality* di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(1), 119–129. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7812>
- Duchowski, A. T., & Duchowski, A. T. (2020). ScienceDirect Using Using Pose

- Pose Estimation Estimation to to Map Map Gaze Gaze to to Detected Detected Fiducial Fiducial Markers Markers. *Procedia Computer Science*, 176, 3771–3779. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.09.010>
- Fadila, F., & Fitriyeni. (2024). Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4).
- Febriana, I. P. A. P., Subawa, I. G. B., & Sindu, I. G. P. (2025). Pengembangan *Augmented Reality* Pengenalan Sejarah Monumen Napak Tilas Perjuangan I Gusti Ngurah Rai di Karangasem. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 15(1). 26-39. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v15i1.4847
- Fujiyati, I., Sunarso, A., & Isdaryanti, B. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran IPAS materi tata surya melalui aplikasi *Augmented Reality* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4).
- Garz, J. (2021). *An Overview of Twenty-Five Years of Augmented Reality in Education*. <https://doi.org/10.3390/mti5070037>
- Ginting, A. A., & Nopriadi. (2021). Aplikasi *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Comasie*, 05(02), 19–28. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejurnal>
- Hadi, K., & Sustianingsih. (2015). Ensiklopedia pahlawan nasional. Media Pressindo.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hermawan, H. D., Probowasito, T., Saputri, A., Rahayu, D. P., & Taufani, N. K. P. (2021). Studi Kelayakan dan Perancangan Arbook Indonesian History: Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan *Augmented Reality*. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2359–2371. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1213>
- Isnaeni, R., Radia, E. H., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa di Sekolah Dasar Abstrak*. 3(2), 304–313. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281>
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. 3(14), 12. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kamasi, N. V. V., & Nangoy, S. M. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Sulawesi Utara Berbasis *Augmented Reality*. *Explore: Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 14(2), 212. <https://doi.org/10.36448/jsit.v14i2.3352>
- Khaerul Khamzah, M., Nurdin, H., & Rizal, A. (2025). *Nilai-nilai perjuangan pahlawan nasional sebagai sumber pembelajaran IPS di sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 11–21.
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK.
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2024). *Daftar Pahlawan Nasional Indonesia*. Jakarta: Kemensos RI.
- Khamzah, K., Kuswanto, J., Aziza, R. F. A., & Frobenius, A. C. (2025). Pengembangan game edukasi berbasis Android untuk pengenalan tokoh pahlawan nasional Indonesia. *Journal of Information System Management*

- (JOISM), 6(2), 142–147. <https://doi.org/10.24076/joism.2025v6i2.1942>
- Kimberly, A. (n.d.). *Cut Meutia Berjuang Sampai Akhir Hayat*. Pahlawan Nasional.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., Mohammad, R., & Yassin, T. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Inverted : Journal of Information Technology Education*, 2(1), 2022. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>
- Kristian, M., Fitri, I., & Gunaryati, A. (2020). Implementation of *Augmented Reality* for Introduction To Android Based Mammalian Animals Using The Marker Based Tracking Method. *Jurnal Informatika Dan Sains (JISA)*, 03(01), 1–6. <https://doi.org/10.31326/jisa.v3i1.623>
- Latief, M., Lahinta, A., & Hasan, M. P. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi di SMK*. 20(1), 77–88. <https://doi.org/10.37031/jt.v20i1.234>
- Mahnun, N. (2012). *Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam, 37(1), 27–35. <https://doi.org/10.24014/an-nida.v37i1.310>
- Mahendra, Z., & Sukardiyono. (2024). Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *motion graphic* untuk meningkatkan motivasi dan penguasaan materi fisika fluida statik untuk peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 11(2), 67–77. <https://doi.org/10.21831/jpf.v11i2.22105>
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Martínez, M., Cristina, C., & Jesús, P. (2024). A new listener - centered directional attenuation sound model for *Augmented Reality* environments. *Multimedia Tools and Applications*, 83(23), 63851–63874. <https://doi.org/10.1007/s11042-023-17943-w>
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Mertayasa, I. N. E., Agustini, K., & Subawa, I. G. B. (n.d.). *Developing Digital Learning Media Based on Cognitive Style for Multimedia Technology in Practicum Learning*. <https://doi.org/10.4108/eai.27-11-2021.2315631>
- Mertayasa, I. N. E., Subawa, I. G. B., & Pradnyana, I. K. A. (2025). *Gamifikasi dalam Kelas Informatika : Strategi Inovatif untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*. 14, 258–264. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v14i2.104108>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 06(01), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muslim, N. F. (2021). *Biografi Maria Walanda Maramis: Sejarah Perjuangan Dan Perannya Dalam Pendidikan Kaum Perempuan Di Minahasa 1917-1923* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Jakarta).
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif*. Jurnal Edukasi dan Teknologi, 9(1), 60–70. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga dengan Metode

- Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *Jurikom (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v7i2.1944>
- Nastiti, M. D., Mustaziri, & Tompunu, A. N. (2021). Animasi 2D (*Motion Graphic*) sebagai media pembelajaran mata kuliah etika profesi. *Jurnal EL Sains*, 3(1), 37–42. <https://doi.org/10.30996/elsains.v3i1.5428>
- Nihwan, L. (2018). *Siti Walidah Ibu Bangsa Indonesia* (L. A. Mayani, Ed.). Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Nurfaidah, L., Hartono, D., & Sari, W. (2023). Pengaruh penggunaan *Augmented Reality* terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(4), 233–242.
- Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. 3, 243–255.
- Nurhayati, S., Lestari, D., & Wulandari, A. (2023). Analisis kesulitan siswa dalam memahami materi sejarah di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPS*, 8(2), 59–69.
- Nurliana, N., Manus, M., Ohorella, GA. M., A., R., & Irsyam, T. W. M. (1986). *Peranan Wanita Indonesia di Masa Perang Kemerdekaan 1945-1950*.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Pewara, A. (1991). *Malahayati: Singa Betina dari Aceh*. Karya Anda.
- Novaliendry, D., Subagia, A., Sriwahyuni, T., Wattimena, F. Y., Yang, S. R. C., & Jaya, P. (2021). Designing *Augmented Reality-Based Computer Devices Learning Media on Android Platform*. 7, 568–576. <https://doi.org/10.2991/ahe.k.210205.095>
- Novia Rahmawati, P., Riyanto, Y., & Kunci, K. (2023). Pengembangan Media Android *Augmented Reality* Smart Card (Aa) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4, 687–700. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.338>
- Park, C., Cho, H., Park, S., Jung, S., & Lee, S. (2022). *Strategy for Creating AR Applications in Static and Dynamic Environments Using SLAM- and Marker Detector-Based Tracking*. <https://doi.org/10.32604/cmcs.2022.019214>
- Piaget, J., & Inhelder, B. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Pradana, Y., & Aditya, R. (2020). Pembuatan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pahlawan Nasional. 02(2019), 21–24.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Prasetya Putra Nugraha. (2021). Sekolah Guru Bangsa (Sgb) Politeknik Harapan Bersama Sebagai Upaya Dalam Menanamkan Jiwa Nasionalisme. *Jurnal Randai*, 2(1), 58–66. <https://doi.org/10.31258/randai.2.1.p.58-66>
- Pratama, J., Julyance, Z., & Indah, T. (2025). *The Influence of 3D Animation Videos on 2D Video Projections in IT Learning Among Students in Batam City*. 10(2), 112–118.
- Pokhrel, S. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah Dasar. *Ayan*, 15(1), 37–48.

- <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.664>
- Purnama, H., & Alfian, A. N. (2021). Penerapan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Android di SD Negeri Jatimulya 11. *Informatics for Educators and Professionals*, 6(1), 21–32. <https://doi.org/10.51211/itbi.v6i1.1664>
- Putra, P. (2019). *7 Tokoh Nasional Sumatera Barat di Bidang Pendidikan dan Pers* (R. Oktaria, Ed.). Petualang Literasi.
- Putu Sastra Krisna Yana, Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i3.69586>
- Ramadhan, W., Prastowo, A., & Nebres, K. J. (2023). Evaluating the implementation of natural and social science learning (IPAS) in the independent primary school curriculum. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(1), 118–139. <https://doi.org/10.22437/gentala.v8i1.24893>
- Risdayanti. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa Smk Ma'arif Makassar. Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rizky, F., & Yuliani, E. (2024). Kelemahan media konvensional dalam pembelajaran IPS sekolah dasar dan alternatif digital interaktif. *Jurnal Pendidikan Sosial Dasar*, 5(2), 112–124.
- Rochmah, N. L., Martono, S., & Yuan Yurisma, D. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 47–56. <https://doi.org/10.37802/candrarupa.v3i1.664>
- Roe, Y. T. (2020). Biografi Para Wanita yang Mencintai dan Dicintai Soekarno Sang Putera Fajar. *Jurnal Sajatratun Pendidikan Sejarah Universitas Flores*, 04(01), 9–21.
- Rohani, S. (2019). *Media pembelajaran: konsep dan pengembangannya dalam pendidikan modern*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saifullah. (2012). *Laksamana Keumalahayati* (Sudirman, Ed.). Balai Pelestarian Sejarah dan Nilai Tradisional.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Santrock, J. W. (2017). *Educational Psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Sari, A. A., & Wibowo, A. M. (2022). Implementasi nilai-nilai kejujuran raden ajeng kartini di SMPN 3 Madiun. 12(2), 195–204. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v12i2.13300>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. <https://www.ueq-online.org/>
- Selamet, N. K., Sanjaya, D. B., & Swastika, N. (2025). Problem Based Learning in Civics Education as an Effort to Improve Fifth Grade Elementary School Students' Understanding of Pancasila Character Values. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 8(2), 141–149. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v8i2.98317>
- Sorowajan, J., & No, B. (2020). Pengembangan Media Audio “ Smart English

- Today ” Untuk Siswa Smp Di Daerah Pinggiran Yogyakarta Development of “ Smart English Today ” Audio Media for Junior High School Students in Fringe Area of Yogyakarta. November, 89–102.*
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheila, E. L. (n.d.). Biografi R.A. Kartini: Habis gelap terbitlah terang.
- Surjono, H. D., Muhtadi, A., & Wahyuningsih, D. (2017). *The Implementation of Blended Learning in Multimedia Courses for Undergraduate Students in Indonesia*. 7(10). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2017.7.10.972>
- Susanto, H., & Pramita, D. (2023). *Implementasi Augmented Reality pada pembelajaran IPS berbasis tematik di sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 14(3), 55–68.
- Suyadi, N. A., Zaki, A., Sitepu, A., Andrea, K., & Ikhwan, A. (2023). Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia. *Jurnal Sains Dan Teknologi (JSIT)*, 3(1), 6–11. <https://doi.org/10.47233/jsit.v3i1.446>
- Syachruraji, A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di*. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i01.39651>
- Tanaga, S. (2024). *Ensiklopedi Tokoh Nasional: Dewi Sartika*. Nuansa Cendekia.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Tetep, T., Ismail, A., & Nasrulloh, I. (2023). The use of learning media-based *Augmented Reality (AR)* to improving integrated science and social studies literacy. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 13(3). <https://doi.org/10.23960/jpp.v13.i3.202328>
- Virdaus, V. R., & Fernando, F. (2025). Perancangan Media Informasi Mengenai Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Perempuan. *Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 249–255.
- Wahyuni, D. S., Koehler, T., Saari, E. M., & Sindu, I. G. P. (2025). *Examining The Role Of Augmented Reality Interactivity On Student Performance : Mediating Effects Of Visuospatial And Auditory Knowledge*. 14(2), 200–212.
- Wahyuni, D. S., Sindu, I. G. P., Arsa, I. K. S., & Sanatang. (2025). *Examining Effect of Augmented Reality Attributes on Student Vocational Equity through Experience of Ephemeral Elevation, Bespoke Personalization Knowledge, Transversal Skills*. *Interactive Technology and Smart Education*, 22(3), 424–447.
- Widiastuti, A., Hidayat, B., & Fadli, M. R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Visualisasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA*. 7(1), 1–8.
- Windy Tri Cahyani Putri, Suprayitno. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar Windy Tri Cahyani Putri Abstrak*. 1–13.
- Wina Puspita Sari ; Andi. (2024). Fajar Historia Representasi Peran Wanita pada Buku Teks Pembelajaran Sejarah. 8(2), 301–313. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i2.26228>
- Yana, P. S. K., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (Karmapati)*, 12(3), 165–

176. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i3.69586>
- Yanti Fitriyanti, Syarip Hidayat, Seni Apriliyaseni, dan Y. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Tokoh Pahlawan Indonesia untuk Kelas Tinggi SD. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2016(3), 1–2. <https://doi.org/10.17509/jpp.v24i3.77776>
- Yılmaz, R. M. (2023). Effects of using cueing in instructional animations on learning and cognitive load level of elementary students in science education. *Interactive Learning Environments*, 31(3), 1727–1741. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1857784>
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi mata pelajaran IPA dan IPS dalam kurikulum merdeka dalam upaya penguatan literasi sains dan sosial di sekolah dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>

