

524/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/12/JANUARI/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *NEARPOD*
BERBASIS PENDEKATAN MULTIMODALITAS PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Delia Maharani
2003377

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

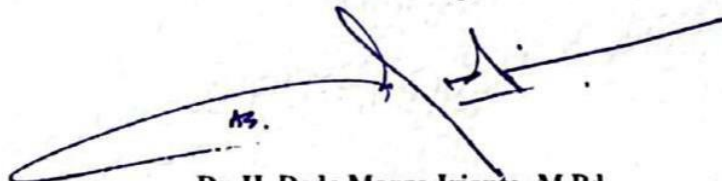
DELIA MAHARANI

2003377

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *NEARPOD*
BERBASIS PENDEKATAN MULTIMODALITAS PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd.

NIP 196201061986031004

Pembimbing II



Dr. Yusuf Tri Herlanbang, M.Pd.

NIP 920200819900323101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *NEARPOD*
BERBASIS PENDEKATAN MULTIMODALITAS PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

Delia Maharani

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Delia Maharani 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Nearpod* pada Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klain dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2024

Yang membuat pernyataan

Delia Maharani

NIM 2003377

MOTTO

“Hidup hanyalah sebuah perjalanan, jangan dipikirkan endingnya tapi nikmati prosesnya”

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan." -Q.S Al Insyirah: 5-6

KATA PENGANTAR

Segala puji hanyalah milik Allah SWT, Tuhan semesta alam yang maha luas yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Nearpod* Berbasis Pendekatan Multimodalitas pada Pembelajaran IPA Materi Gaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Peneliti menyadari ini terwujud atas izin dan ridha Allah SWT.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital *Nearpod* pada materi gaya untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mendapatkan Ijazah Strata-1 pada Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu, peneliti berharap skripsi ini dapat dijadikan sebagai suatu rujukan atau referensi dalam bidang pengembangan media pembelajaran di dunia Pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik materi maupun fasilitas yang membantu kelancaran. Peneliti memohon maaf atas keterbatasan dan kekurangan yang dalam membuat skripsi ini. Oleh sebab itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun, untuk pernaikan di kemudian hari. Semoga yang telah dibuat dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, Januari 2024

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, dengan mengucapkan Syukur kepada Allah SWT karena atas izinnyaskripsi ini dapat terselesaikan. Shalawat serta salam semoga selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan umatnya. Aamiin Yaa Rabbal'Alamin.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu/Bapak:

1. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 skripsi, yang telah memberikan arahan, saran, motivasi, serta semangat agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 skripsi sekaligus pembimbing akademik yang telah memberikan arahan, saran, motivasi, serta semangat agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Seluruh Dosen dan Staff Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah mendidik, memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman.
7. Hana Yunansah, S.Si., M.Pd. dan Dr. Rendi Restiana Sukardi, M.Pd., selaku Ahli Materi yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Dr. Kurniawati, M.Pd., dan Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku Ahli Bahasa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Nurul Hidayah, M.Pd., dan Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., selaku Ahli Media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibuku tercinta Turini dan Bapakku tercinta Nono Suharno, S. Pd., merupakan dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa, cinta, dukungan dan segala bentuk yang telah diberikan,

sehingga penulis merasa terdukung dalam segala keputusan yang diambil. Terima kasih selalu memperjuangkan dan memberikan kehidupan yang layak untuk penulis. Sehat selalu dan hiduplah lebih lama lagi sehingga dapat menemani dan menyaksikan pencapaian-pencapaian penulis ke depannya. Semoga Allah SWT memberikan keberkahan di dunia dan akhirat kelak, karena telah menjadi sosok orangtua terbaik bagi penulis.

11. Kakak-kakakku tersayang Rian Kardianni, Roni Ganjar, S.IP., M.M., Sugih Candra Kayat, S.IP., M.IP., Imas Siti Julaeha, Faisyal Rizki Muharam, S.Kom., Sarah Rahmatika, S.Ab. yang selalu memberikan dukungan moril, materiil, semangat, motivasi yang tiada habisnya kepada peneliti. Yang senantiasa menjadi salah satu penguat penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan keponakanku tersayang Ridho Putra Permana dan Radela Putri Permana yang telah memberikan semangat, motivasi kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Karena merekalah yang menjadikan penulis tidak menyerah di tengah perjalanan dan dapat menyelesaikan perkuliahan ini hingga akhir.
12. Sang kekasih, yang telah berkontribusi banyak dari awal hingga akhir dalam penulisan skripsi ini. Senantiasa menemani, mendengarkan semua keluh kesah dikala penulis mendapatkan cobaan, rintangan yang dialami ketika proses pengerjaan skripsi yang tidak mudah ini. Senantiasa menjadi penyemangat tiada henti sehingga penulis tidak menyerah dan dapat menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi *support system* terbaik bagi penulis.
13. Teman terbaikku sekaligus teman seperjuanganku Aulia Nur Jannah, Latifah Meynawati dan Putri Salma yang senantiasa mendukung, memberikan semangat, dan selalu siap sedia mendengarkan keluh kesah penulis dari awal perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi ini.
14. Kelas D PGSD 2020 yang telah menemani, memberikan pengalaman yang berharga.
15. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL *NEARPOD*
BERBASIS PENDEKATAN MULTIMODALITAS PADA
PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Delia Maharani

NIM 2003377

ABSTRAK

Dampak perkembangan teknologi di dunia, menjadikan berbagai perubahan dalam segala bidang tidak terkecuali di dalam bidang Pendidikan. Perubahan pada bidang Pendidikan harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi dengan gaya belajar siswa sehingga dapat hidup beriringan. Di SDN 220 Gumuruh proses pembelajaran sudah memanfaatkan digital, namun hanya menggunakan power point (PPT) berisi full teks saja. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang berbagai gaya belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi. Maka dibuatlah tujuan dari penelitian ini yaitu agar dapat mengetahui bagaimana rancangan media pembelajaran yang dikembangkan, hasil kelayakan dari berbagai ahli dan respon dari pengguna. Metode yang digunakan yaitu D&D tipe 2 menurut Richey & Klein yang memiliki enam tahapan yaitu: 1) *Identify the problem*, 2) *Describe the objectives*, 3) *Design & develop the artifact*, 4) *Test the artifact*, 5) *Evaluate testing result*, 6) *Communicate the testing results*. Didapatkan sebuah hasil kelayakan ahli materi sebesar 0.8 dengan kategori “Sangat Valid”, hasil kelayakan ahli bahasa sebesar 0.8 dengan kategori “Sangat Valid”, hasil kelayakan ahli media sebesar 0.9 dengan kategori “Sangat Valid”. Sedangkan hasil respon Guru dan Siswa sebesar 91,52% dengan kategori “Sangat Praktis”. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital Nearpod pada materi Gaya kelas IV SD dapat dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Multimodalitas, Pembelajaran IPA

DEVELOPMENT OF NEARPOD DIGITAL LEARNING MEDIA BASED ON A MULTIMODALITY APPROACH TO LEARNING STYLE MATERIALS FOR GRADE IV PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Delia Maharani

NIM 2003377

ABSTRACT

The impact of technological developments in the world has resulted in various changes in all fields, including in the field of education. Changes in the education sector must be adapted to technological developments and student learning styles so that they can coexist. At SDN 220 Gumuruh the learning process uses digital, but only uses power point (PPT) containing full text. So there is a need for learning media that can support various student learning styles by utilizing technology. So the aim of this research was to find out how the learning media design was developed, the feasibility results from various experts and responses from users. The method used is D&D type 2 according to Richey & Klein which has six stages, namely: 1) Identify the problem, 2) Describe the objectives, 3) Design & develop the artifact, 4) Test the artifact, 5) Evaluate testing results, 6) Communicate the testing results. Obtained a material expert feasibility result of 0.8 in the "Very Valid" category, a language expert feasibility result of 0.8 in the "Very Valid" category, a media expert feasibility result of 0.9 in the "Very Valid" category. Meanwhile, the response results from teachers and students were 91.52% in the "Very Practical" category. So it can be concluded that the Nearpod digital learning media in class IV elementary school style material can be declared feasible and practical to use.

Keywords: Learning Media, Multimodality, Science Learning.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
HAK CIPTA	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Manfaat Penelitian.....	6
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL NEARPOD BERBASIS PENDEKATAN MULTIMODALITAS PADA PEMBELAJARAN IPA MATERI GAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.2 Pembelajaran Berbasis Digital	18
2.3 Multimodalitas.....	22
2.4 Multimedia Interaktif.....	24
2.5 Pembelajaran IPA di SD	26
2.6. Penelitian yang Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian.....	33
3.2 Prosedur Penelitian.....	33
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	36

3.4	Teknik Pengumpulan Data	37
3.5	Instrumen Penelitian.....	38
3.6	Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Temuan Penelitian	52
4.2	Pembahasan	80
4.2.1.	Pengembangan Media Pembelajaran Digital <i>Nearpod</i>	80
4.2.2.	Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Digital <i>Nearpod</i>	83
4.2.3.	Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Digital Nearpod Berbasis Pendekatan Multimodalitas	84
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		87
5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Implikasi.....	87
5.3	Rekomendasi	88
DAFTAR PUSTAKA.....		89
LAMPIRAN.....		98
BIODATA PENULIS.....		224

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Penskoran V-aiken	38
Tabel 3. 2 Instrumen Penelitian	38
Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru Kelas IV.....	39
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa	40
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	41
Tabel 3. 6 Instrumen Tanggapan Validator Ahli Materi.....	42
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	43
Tabel 3. 8 Instrumen Tanggapan Validator Ahli Bahasa	43
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media Pembelajaran	44
Tabel 3. 10 Instrumen Tanggapan Validator Ahli Media	45
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Angket Guru	46
Tabel 3. 12 Instrumen Tanggapan Penilaian Guru	46
Tabel 3. 13 Kisi-Kisi Angket Siswa	48
Tabel 3. 14 Instrumen Tanggapan Penilaian Siswa.....	48
Tabel 3. 15 Teknik Analisis Data	49
Tabel 3. 16 Kriteria Validitas Aiken V.....	50
Tabel 3. 17 Kriteria Praktikalitas	51
Tabel 4. 1 Garis Besar Program Media (GBPM)	53
Tabel 4. 2 Storyboard.....	54
Tabel 4. 3 Identitas Validator	68
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Materi	68
Tabel 4. 5 Hasil Revisi	69
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Bahasa	71
Tabel 4. 7 Hasil Revisi	72
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Media	73
Tabel 4. 9 Hasil Respon Siswa	76
Tabel 4. 10 Hasil Respon Guru	77
Tabel 4. 11 Hasil Analisis SWOT	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model D&D tipe 2	34
Gambar 4. 1 Pembuatan Cover Video.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Menyisipkan elemen, teks dan audio	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Merekam video.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Pembuatan akun	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Pemilihan pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Pengunggahan materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Penyisipan pertanyaan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Pembelajaran di Kelas	75
Gambar 4. 9 Pengisian Angket.....	76
Gambar 4. 10 Hasil Jawaban Siswa di Nearpod	76
Gambar 4. 11 Bukti Submit Artikel.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing	98
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	101
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian.....	102
Lampiran 4 Buku Bimbingan Skripsi	103
Lampiran 5 Surat Permohonan Judgement/Expert Ahli Materi	107
Lampiran 6 Surat Persetujuan Validator Ahli Materi	109
Lampiran 7 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	111
Lampiran 8 Surat Permohonan Judgement/Expert Ahli Bahasa	117
Lampiran 9 Surat Persetujuan Validator Ahli Bahasa.....	119
Lampiran 10 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	121
Lampiran 11 Surat Permohonan Judgement/Expert Ahli Media	127
Lampiran 12 Surat Persetujuan Validator Ahli Media	129
Lampiran 13 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	131
Lampiran 14 Modul Ajar	139
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Guru	174
Lampiran 16 Hasil Angket Respon Siswa	182
Lampiran 17 Hasil Wawancara Guru.....	186
Lampiran 18 Hasil Wawancara Siswa	189
Lampiran 19 Hasil Evaluasi Siswa	193
Lampiran 20 Hasil LKPD Siswa.....	194
Lampiran 21 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	198
Lampiran 22 Hasil Perhitungan V-aiken	199
Lampiran 23 Hasil Perhitungan Praktikalitas	200
Lampiran 24 Lembar Artikel.....	202

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimodal terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i1.1920>
- Adrian, Q. J., & Apriyanti. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Matematika untuk Anak SD Kelas 1 dan 2 Berbasis Android. *Jurnal TEKNOINFO*, 13(1), 51–54.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/20173>
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Ami, R. A. (2022). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(2), 1936–148. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i2.105>
- Andika, I. P. W., & Yudiana, K. (2022). Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Linktree Meningkatkan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif pada Materi Macam-Macam Gaya Muatan IPA Kelas IV. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.47635>
- Aprilia, D. A., Zuliani, R., Rini, C. P., & Unaenah, E. (2020). Pengembangan LKS Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Pondok Pucung 01 Kota Tangerang Selatan. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1). <http://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE>
- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Keagamaan*, 5(1).
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. . PT. RajaGrafindo Persada .
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital dalam Pembelajaran Daring di masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*. Semarang.
- Astuti, N. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jenga Modifikasi untuk Materi IPA Macam-Macam Gaya dan Pemanfaatannya Kelas IV SDN Lenteng Agung 03. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 83–95.

- Aulia, M. I., Ahmadi, Rahman N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32.
- Aulia, U., & Baalwi, M. A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Nearpod pada Tema 6 Subtema Perubahan Energi Kelas III MI Roudlotul Mushlihin Sukodono. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS)*, 1(2).
- Az-zahra, S. D., Hartati, S., & Yuliawati, A. (2023). Keterampilan Berfikir Kritis Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan Menggunakan Model DLPS Berbantuan Media Nearpod. *Gunung Djati Conference Series*, 30.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif* (Tim Fatawa Publishing, Ed.). Fatawa Publishing.
- Budijanto, J. B., & Setyaningsih, Y. (2022). Dimensi-dimensi autentik multimodalitas sosial-semiotik pembelajaran afiksasi dalam morfologi kontekstual (Authentic dimensions of socio-semiotic multimodality affixation learning in contextual morphology). *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 8(2), 238–254. <https://doi.org/10.22219/kembara.v8i2.21743>
- Bundu, P. (2006). *Penilaian Keterampilan Proses dan Sikap Ilmiah dalam Pembelajaran Sains SD*. Depdiknas.
- Burton, R. (2019). A review of Nearpod – an interactive tool for student engagement. *Journal of Applied Learning and Teaching*, 2(2), 95–97. <https://doi.org/10.37074/jalt.2019.2.2.13>
- Cerya, E., Afdal, Z., & Susilowibowo, J. (2021). MELDIGANSI (Media Pembelajaran Digital Akuntansi) Berbasis Android Bagi Siswa SMA. *Jurnal Ecogen*, 4(4), 559–567. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/index>
- Dewi, P. Y. A., Kusumawati, N., Pratiwi, E. N., Sukiastini, I. G. A. N. K., Arifin, M. M., Nisa, R., Uslan, Widyasanti, N. P., Kusumawati, P. R. D., & Masnur. (2021). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI* (Fairiz Tariza, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Diyati, N Z. (2022). *Pengembangan Buku Digital pada Materi Wujud Benda Berorientasi Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar* [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Elvinas, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8.

- Elvinas, R., & Erita, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Tematik untuk Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Nearpod di Kelas III Sekolah Dasar. *Urnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1296–1307.
- Faishol, R., Mashuri, I., Ramiati, E., Warsah, I., & Laili, H. N. (2019). Pendampingan Belajar Siswa melalui Pembelajaran Multimodal Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 59–70. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v3i2.261>
- Fajri, T. A. (2018). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1).
- Fajri, T. A. (2020). Pentingnya Penggunaan Pendekatan Multimodal dalam Pembelajaran. *Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai Dan Pembangunan Karakter*, 2(1), 57–72.
- Fakhrurrazi. (2019). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir* , XI(1), 85–99.
- Fatira, M., Ferawati, Darmayani, S., Aripudin, O., Nendissa, S. J., Anggaraeni, F. D., Hidana, R., Marantika, N., Arisah, N., Ahmad, N., Febriani, R., & Handayani, F. S. (2021). *Pembelajaran Digital*. Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Faustina, A. N., Putri, A. C. A. K., Berliani, N. S., Bhagaskoro, S. A., & Thohir, A. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Gaya pada Siswa Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 46–58. <https://doi.org/10.33603/.v6i1.7901>
- Fauziah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Edpuzzle terhadap Materi Gaya untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kelas IV SD*. [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Feni, S. S. A., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan LKPD Interaktif Materi Gaya Dalam Kehidupan Sehari-hari Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Universitas Kanjuruhan Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(1), 490–496. <https://conference.unikama.ac.id/artikel/>
- Feri, A., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Nearpod. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 418–426. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.33127>
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 08(02), 240–249.

- Firmansyah, M. B. (2019). Literasi Multimodal Bermuatan Kearifan Lokal Serta Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 10(1), 60–68.
- Firmansyah, M. B. (2023). *Model Pembelajaran Multimodal Bermuatan Ekonomi Kreatif* (Rayanto Yudi Hari, Ed.). Aqilian Publika.
- Fitriani, R. A., Aeni, A. N., Azizah, R. N., & Ramadhanty, A. R. (2023). Pengembangan E-Book BUDINKAH (Buku Digital Infaq dan Sedekah) sebagai Media Pembelajaran PAI untuk Siswa Kelas VI SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 812. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2091>
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Penyajian Kontek Edukasi atau Pembelajaran Digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 5(4), 1006–1013. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i4.609>
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.522>
- Handayani, E., & Nugraha, B. S. (2019). Multimedia Interaktif Pengenalan Gamelan Jawa “E-Gamel” Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi (DASI)*, 18(3), 49–54.
- Hardianto, D. (2019). Penerapan Prinsip Desain Multimedia untuk. *Alam Prosiding Konferensi Internasional “ICT in Education For Peace”*, 1(3).
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, & Tuti, K. H. (2021). *Media Pembelajaran* (T. Media, Ed.; 1st ed.). Penerbit Tahta Media Group.
- Hermawan, B. (2019). Multimodality: Menafsir Verbal, Membaca Gambar, dan Memahami Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 13(1), 19–28.
- Imania, K., & Bariah, S. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 5(1).
- Indah, W. (2019). Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. PT. Diva Press.
- Irianto, D. M., Nadiroh, & Nuryadin, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran dan Hasil Belajar IPA Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Lingkungan Hidup. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Lingkungan Dan Pembangunan*, 16(02), 122–142. <https://doi.org/10.21009/plpb.162.05>

- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Isnaini, Sunimaryanti, & Andre, L. (2021). Assessment Principles and Practices Quality Assessments in A Digital Age. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 287. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i2.112711>
- Istiqlal, M. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Kasturi, R. (2021). *Penerapan Pembelajaran Multimodal Pada Masa Pandemi Covid 19*.
- Kayati, A. N. (2022). Pemanfaatan Teks Multimodal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Literasi Peserta Didik. *Sandibasa: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1).
- Kinanti, R. A., Abidin, Y., & Kurniawan, D. T. (2023). Keberterimaan Media Multimodalitas Berbasis Website dalam Perspektif Guru: Tinjauan The Utaut Model. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kurniasih, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Dalam Pelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 3(4), 285–293. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Kurniawati, I. D., & Nita Sekreningsih. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Double Click: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Laila, A., Sinar, S., & Zein, T. (2021). Hubungan Inter-Semiotik Teks Verbal dan Visual Pada Nasi Hadap-Hadapan. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1). <http://journal.umsu.ac.id/sju/index.php/bahterasia>
- Mahnun, N. (2019). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1).
- Manurung, H., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Analisis Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 138 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 6024–6037.

- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Masfufah, I., Abidin, Y., & Kurniawan, D. T. (2023). Pengembangan Media Multimodalitas Berbasis WEB dalam Mengenal Bentuk Bangun di Kelas Rendah Jenjang Sekolah Dasar. *Euclid*, 10(3), 450–462.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 539–546. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.134>
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Miftah, M. (2022). Model dan Format Media Pembelajaran Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Materi Ajar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 312–320. <https://doi.org/10.54259/diajar.v1i3.977>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(3), 412–420.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Munandar, T., & Ahmad, M. (2022). E-Modul Berbasis Nearpod pada Materi PPKn Kelas 2 Tema Hidup Rukun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.48503>
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta.
- Mustika, Z. (2019). Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. In *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* (Vol. 1, Issue 1).
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bina Aksara.
- Nispiah, N., & Alwin. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif Nearpod terhadap hasil belajar. *Jurnal Georafflesia*, 8(1).
- Nugroho, L. P., & Imron, M. (2021). Implementasi Aplikasi RPG Maker VX Ace Sebagai Sarana Game Edukasi Tiga Ragam Bahasa di SMP Negeri 2 Purbalingga. *Jurnal Sistem Informasi Kaputama*, 5(1), 83–88.
- Nurdyansyah, N., & Amalia, F. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Universitas Muhammadiyah Sidoaro*.

- Nurhamidah, D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod dalam Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Pena Literasi*, 4(2), 80–91. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/penaliterasiEmail>
- Nurmasita, Ismail, M., & Fauzan, A. (2022). Penerapan Pembelajaran Aplikasi Nearpod pada Mata Pelajaran PPKn di MTsN 2 Mataram. *Agustus*, 4(2), 308–318. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/manazhim>
- Nursidрати, Salahuddin, M., & Komalasari, L. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Matriks Pada Materi Perkalian Matriks. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 223–228.
- Okta, S., Winarni, E. W., & Muktadir, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis NHT pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Gaya untuk Siswa Kelas IV SD. *Kajian Pendidikan Dasar*, 2(2), 370–382. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Permana, E. P., & Nourmavita, D. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(02), 79–85.
- Pratiwi, A. D., & Wahyuni, E. S. (2019). Potensi Aplikasi Zoom Cloud Meetings dalam Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional FKIP*. <https://www.researchgate.net/publication/343859632>
- Pratiwi, M. E., Imbar, K., & Prawiradilaga, D. S. (2022). Pemanfaatan Prinsip Personalisasi Belajar dalam Pembelajaran Daring pada Mata Kuliah Designing E-Learning. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 56–62. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.07>
- Ramadhan, N. B., Japar, M., & Raharjo. (2021). Perbedaan Hasil Belajar PPKn dengan Menggunakan Aplikasi Zoom dan Nearpod di SMAN 61 Jakarta. *Civics: Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 06(02), 204–212.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Parama Publishing. www.nuhamedika.gu.ma
- Richey R C, & Klein J D. (2007). *Design and Development Research*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Safitri, A., & Kabiba. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1).

- Sahidah, N., Kirana, T., & Suryanti. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teks Multimodalitas untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD/MI. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(1), 370.
- Sappaile, B. I. (2007). Pengembangan Standar Tenaga Kependidikan. *Buletin BNSP: Media Komunikasi Dan Dialog Standar Pendidikan*, 2.
- Saprudin, Firdaus, I. C., Munaldi, Wijoyo, A., & Prasetio, S. M. (2020). Pembelajaran Multimedia (Studi Kasus: SMK Indonesia Global). *Jamaika: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika*, 1(1), 63–70.
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 3, 86–95. <https://prosiding.iahntp.ac.id>
- Sari, A. S., Novita, L., & Wijaya, A. (2023). Pengembangan E-Modul Canva Tema 7 Subtema 2 pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Gaya untuk Siswa Kelas IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Subang*, 09(02), 3797–3801.
- Sari, P. M., & Sumarli. (2019). Optimalisasi Pemahaman Konsep Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar melalui Model Pembelajaran Inkuiri dengan Metode Gallery Walk (Sebuah Studi Literatur). *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, 2(1), 69–76.
- Setiawan, A. T. (2022). *Pengembangan Media Digital Storytelling pada Pembelajaran IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan*. [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Setiyadi, D. B. P. (2021). Pemanfaatan Teks Multimodal sebagai Inovasi Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Pandemi Covid-19. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 01(01), 1–24.
- Setyorini, A. I., & Carolina, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Lectora Inspire untuk Siswa SMP. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 6(3), 431. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v6i3.6140>
- Sintaro, S., Ramdani, R., & Samsugi, S. (2020). Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah di Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 1(1), 51–57. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Sistadewi. (2021). Penggunaan Media Youtube dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Masa Sekolah Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2).
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Suriaty, O., Herlambang, & Prakasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Pengenalan Komunikasi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Open Journal Systems*, 15(2). <http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/>
- Susanto, T. A. (2021). Pengembangan E-Media Nearpod melalui Model Discovery untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3498–3512. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1399>
- Syofyan, R., & Husni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi. *Eco*, 6(3), 422–433. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>
- Tri, P. A. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana.
- Umar. (2019). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1).
- Widiansyaharani, W. (2022). *Pengembangan Aplikasi Android Sitaya dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keteraturan yang Menakjubkan* [Skripsi]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wijareni, W. K. (2021). Analisis Materi IPA pada Buku Tematik Kelas VI. *In Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1317–1326. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk>
- Winangun, I. M. A. (2020). Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar Media Berbasis Budaya Lokal dalam Pembelajaran IPA SD. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 65–72. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>
- Yunansah, H., Yuniarti, Y., Herlambang, Y. T., Hendriyani, A., & Wahid, R. (2022). Rancang Bangun Media Bahan Ajar Digital Berbasis Multimodalality dalam Pendekatan Pedagogik Futuristik. *Naturalistic; Jurnal Kajian Penelitian Dan Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 1136–1149.