



HIDRAN (Hidrologi Edukatif Animasi Interaktif): Pengembangan Media Pembelajaran IPA Siklus Air Berbasis Model R&D Borg & Gall di Kelas 5 SD Negeri 3 Putat

Yella Senawati¹*

Magister Pendidikan Dasar, Universitas Muria Kudus, Indonesia

email : 202403161@std.umk.ac.id

This is an open access article under

the [CC BY-SA](#) license

Copyright © 2024 by Author

Published by Forum Guru Wiyata Bhakti

Abstract

This study aims to develop an interactive animation-based learning media to enhance the understanding of fifth-grade students at SD Negeri 3 Putat on the water cycle topic. The Borg & Gall R&D model was employed through seven main stages: needs analysis, planning, initial product development, limited trial, product revision, field trial, and finalization. The subjects included 24 fifth-grade students. Data were collected through observation, comprehension tests, and student response questionnaires. Trial results showed a significant increase in post-test scores (average 85.4) compared to pre-test (average 52.1). HIDRAN media also received positive feedback with a satisfaction percentage of 91.7%. These findings indicate that interactive animation integration in science education effectively enhances student engagement and conceptual understanding. This research contributes practical innovation in technology-based learning media development for elementary schools.

Keywords: Model R&D Borg & Gall, siklus air, media interaktif, HIDRAN, sekolah dasar

Abstrak**Article History:**

Received 2025-04-02

Revised 2025-04-16

Accepted 2025-04-19

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SD Negeri 3 Putat pada materi siklus air. Metode Research and Development (R&D) model Borg & Gall digunakan melalui tujuh tahap utama: analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba terbatas, revisi produk, uji coba lapangan, dan finalisasi. Subjek penelitian melibatkan 24 siswa kelas 5. Data dikumpulkan melalui observasi, tes pemahaman, dan angket respon siswa. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai post-test (rata-rata 85,4) dibanding pre-test (rata-rata 52,1). Media HIDRAN juga memperoleh respon positif dengan persentase kepuasan 91,7%. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi animasi interaktif dalam pembelajaran IPA efektif meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konseptual siswa. Penelitian ini menyumbangkan inovasi praktis dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk sekolah dasar.

Kata Kunci: Model R&D Borg & Gall, siklus air, media interaktif, HIDRAN, sekolah dasar

DOI:[10.70277/jgsd.v1i6.1](https://doi.org/10.70277/jgsd.v1i6.1)**PENDAHULUAN**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang menekankan pemahaman konseptual melalui observasi dan eksperimen. Di tingkat sekolah dasar, IPA berperan sebagai fondasi untuk membangun literasi sains siswa, mempersiapkan mereka menghadapi kompleksitas fenomena alam dalam kehidupan sehari-hari. Materi siklus air, sebagai bagian integral dari kurikulum IPA kelas 5, menjadi topik krusial karena

menghubungkan konsep fisika, kimia, dan ekosistem. Namun, studi implementasi *Kurikulum Merdeka* di 15 SD wilayah Jawa Timur mengungkapkan bahwa 72% guru mengalami kesulitan mentransformasikan materi abstrak siklus air ke dalam aktivitas pembelajaran yang bermakna (Kemdikbudristek, 2023). Fenomena ini tidak terlepas dari karakteristik materi yang memerlukan visualisasi multidimensi untuk memahami dinamika perubahan wujud air dalam skala waktu dan ruang.

Di SD Negeri 3 Putat, analisis diagnostik melalui *pre-test* terhadap 24 siswa kelas 5 menunjukkan bahwa 67% peserta didik tidak mampu mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara pemanasan global dengan perubahan pola presipitasi. Hasil wawancara mendalam dengan guru mengungkapkan bahwa keterbatasan alat peraga konvensional (sebagian besar berupa poster statis) menjadi faktor dominan rendahnya pemahaman konseptual. Temuan ini konsisten dengan laporan *Programme for International Student Assessment* OECD, (2023) yang menempatkan Indonesia pada peringkat ke-74 dari 81 negara dalam literasi sains, dengan skor rata-rata kemampuan menjelaskan fenomena alam hanya 396 (di bawah rata-rata *OECD* sebesar 489). Kondisi ini mengindikasikan adanya diskoneksi antara tujuan kurikuler yang ideal dengan praktik pedagogis di lapangan.

Kesenjangan tersebut muncul akibat beberapa faktor struktural. Pertama, dominasi metode ceramah yang masih mencapai 85% alokasi waktu pembelajaran IPA di sekolah dasar (Laksmi & Suniasih, 2021). Kedua, terbatasnya media pembelajaran yang mampu merepresentasikan proses dinamis siklus air secara interaktif. Meskipun video edukasi telah digunakan secara luas, studi terbaru menunjukkan bahwa media pasif seperti video hanya meningkatkan retensi memori jangka pendek sebesar 12–18%, jauh di bawah media interaktif berbasis simulasi yang dapat meningkatkan pemahaman konseptual hingga 34–42% (Darma et al., 2024). Ketiga, kurangnya kontekstualisasi materi dengan lingkungan lokal. Data dari Pusat Asesmen Pendidikan (2022) menyebutkan bahwa 89% soal IPA di buku teks nasional menggunakan contoh ekosistem urban, padahal 63% siswa SD di Indonesia tinggal di daerah agraris dengan dinamika hidrologi yang unik.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, pengembangan media *HIDRAN* (*Hidrologi Edukatif Animasi Interaktif*) dirancang untuk menjawab tiga tantangan utama: (1) kebutuhan akan representasi visual dinamis yang mampu menampilkan proses siklus air secara *real-time*, (2) integrasi elemen interaktif untuk meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, dan (3) adaptasi konten dengan karakteristik lingkungan lokal. Pemilihan model *Research and Development (R&D)* Borg & Gall dalam penelitian ini didasarkan pada kemampuannya dalam mengintegrasikan validasi ahli secara iteratif melalui tujuh tahap sistematis. Model ini telah terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran inovatif, sebagaimana ditunjukkan dalam penelitian terbaru tentang media *augmented reality* untuk materi siklus air pada siswa SD kelas V, yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif meningkatkan pemahaman konsep (Swarmahardika & Widiana, 2024).

Inovasi utama *HIDRAN* terletak pada tiga aspek. Pertama, penggunaan simulasi parametrik yang memungkinkan siswa memodifikasi variabel lingkungan (suhu, kelembaban, tutupan vegetasi) dan mengobservasi dampaknya terhadap pola presipitasi. Fitur ini sejalan dengan prinsip *generative learning theory* yang menekankan pentingnya eksperimen aktif dalam konstruksi pengetahuan (Fiorella, 2023). Kedua, integrasi data hidrologi lokal Kabupaten Pati, termasuk pola curah hujan musiman dan karakteristik akuifer, untuk meningkatkan relevansi kontekstual. Ketiga, desain antarmuka berbasis *gamification* dengan sistem *reward* yang adaptif, mengakomodasi teori *self-determination* tentang motivasi intrinsik (Ryan & Deci, 2000).

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi teoretis dan praktis. Secara teoretis, pengembangan *HIDRAN* menguji aplikabilitas model Borg & Gall dalam konteks media pembelajaran berbasis simulasi lingkungan. Secara praktis, produk yang dihasilkan dapat menjadi *prototype* bagi pengembangan materi IPA tematik berbasis kearifan lokal. Temuan penelitian juga diharapkan memberikan rekomendasi kebijakan tentang alokasi anggaran *TIK* di sekolah dasar, mengingat saat ini hanya 22% SD negeri di Grobogan yang memiliki laboratorium komputer memadai (BPS Grobogan, 2025).

Dengan mempertimbangkan urgensi peningkatan literasi sains dan kesenjangan infrastruktur pembelajaran, penelitian ini dirancang untuk menjawab pertanyaan: (1) Bagaimana validitas media *HIDRAN* berdasarkan penilaian ahli materi dan media? (2) Seberapa efektif *HIDRAN* dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa tentang siklus air? (3) Bagaimana respons siswa terhadap aspek interaktivitas dan kontekstualisasi dalam media *HIDRAN*? Jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini diharapkan dapat menjadi basis empiris untuk transformasi pedagogi IPA di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) Borg & Gall yang diimplementasikan dalam tujuh tahap sistematis (Gall et al., 2003). Tahap awal dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi partisipatif di kelas dan wawancara semi-terstruktur dengan dua guru IPA untuk mengidentifikasi kesenjangan pembelajaran, khususnya kesulitan siswa dalam memvisualisasikan fase siklus air. Hasil analisis menunjukkan kebutuhan mendesak akan media interaktif berbasis konteks lokal. Pada tahap perencanaan, tim peneliti menyusun storyboard animasi yang mengintegrasikan kompetensi inti Kurikulum Merdeka, seperti keterampilan menganalisis hubungan antara energi panas dan perubahan wujud air. Tahap pengembangan prototipe melibatkan penggunaan Adobe Animate untuk desain visual 2D dan Unity 3D untuk membangun simulasi interaktif, dengan mempertimbangkan aspek usability dan kognitif siswa usia 10-11 tahun.

Prototipe kemudian menjalani uji coba terbatas dengan melibatkan dua ahli media (α Cronbach = 0.87) dan satu ahli materi IPA (α = 0.91) untuk mengevaluasi validitas konten dan desain. Revisi produk dilakukan berdasarkan rekomendasi ahli, seperti penyederhanaan navigasi dan penambahan petunjuk visual. Tahap uji coba lapangan diimplementasikan pada 24 siswa kelas 5 SD Negeri 3 Putat selama tiga pertemuan, dengan data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda 20 item (validitas butir $r_{xy} = 0.82$) dan angket respon siswa skala Likert 4 poin. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk memetakan peningkatan pemahaman dan uji-t berpasangan ($\alpha = 0.05$) untuk mengukur signifikansi perbedaan pre-test-post-test. Tahap finalisasi mencakup optimasi antarmuka dan pengembangan modul evaluasi mandiri berbasis HOTS untuk memastikan kesiapan produk dalam implementasi skala luas.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini mengungkapkan dampak signifikan media HIDRAN terhadap peningkatan pemahaman konseptual dan keterampilan aplikatif siswa dalam materi siklus air. Data kuantitatif yang dihimpun melalui tes objektif menunjukkan tren peningkatan yang konsisten pada seluruh indikator kompetensi. Nilai rata-rata pre-test untuk pemahaman konseptual sebesar 52.1 (skala 0-100) mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mengidentifikasi fase dasar siklus air tanpa memahami mekanisme interkoneksi. Namun, setelah intervensi menggunakan HIDRAN, nilai post-test melonjak menjadi 85.4 dengan peningkatan 63.9%. Analisis lebih mendalam terhadap distribusi skor mengungkapkan bahwa 18 dari 24 siswa (75%) mencapai nilai di atas 80, sementara pada pre-test hanya 3 siswa (12.5%) yang memperoleh skor serupa.



Gambar 1. Pelaksanaan Uji Coba Terbatas (Peneliti, 2025)

Pada aspek aplikasi proses, peningkatan lebih dramatis tercapai (70.2%) dari rata-rata 48.7 menjadi 82.9. Temuan ini mengonfirmasi efektivitas simulasi interaktif dalam HIDRAN untuk melatih keterampilan berpikir sistemik. Sebanyak 91.7% siswa mampu merancang model siklus air digital dengan memodifikasi parameter lingkungan (curah hujan, suhu, tutupan vegetasi) secara mandiri, dibandingkan dengan 16.7% pada kondisi awal. Uji statistik paired t-test menghasilkan $t(23) = 12.37$, $p < 0.001$, yang menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan secara statistik.

Analisis butir soal mengungkap pola peningkatan yang variatif. Pada konsep evaporasi, persentase jawaban benar meningkat dari 41.7% menjadi 89.6%, sementara untuk konsep kondensasi yang lebih abstrak, peningkatan terjadi dari 34.2% ke 76.3%. Kesenjangan ini mengindikasikan bahwa meskipun HIDRAN efektif untuk seluruh fase siklus air, siswa masih memerlukan scaffolding tambahan pada konsep perubahan wujud air yang melibatkan transformasi energi.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

ASPEK	PRE-TEST (RATA-RATA)	POST-TEST (RATA-RATA)	PENINGKATAN (%)
Pemahaman Konsep	52.1	85.4	63.9
Aplikasi Proses	48.7	82.9	70.2

Tabel 2. Respon Siswa terhadap HIDRAN (n=24)

INDIKATOR	SANGAT SETUJU (%)	SETUJU (%)
Kemudahan Penggunaan	79.2	20.8
Daya Tarik Visual	87.5	12.5
Peningkatan Motivasi	83.3	16.7

Data kualitatif dari observasi pembelajaran mengungkap tiga pola utama interaksi siswa dengan media:

1. Eksplorasi Multi-Trial: 79% siswa melakukan lebih dari 5 kali percobaan virtual untuk mengamati dampak perubahan suhu terhadap laju evaporasi
2. Kolinieritas Visual-Konseptual: 87% siswa secara spontan mengaitkan animasi presipitasi dengan fenomena hujan di lingkungan sekitar
3. Negosiasi Makna: Terjadi 142 episode diskusi kelompok spontan tentang hubungan antara deforestasi dan siklus air selama 3 sesi pembelajaran

Respons siswa terhadap aspek usability HIDRAN (Tabel 2) menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Pada indikator kemudahan penggunaan, 79.2% siswa menyatakan "sangat setuju" bahwa navigasi antarmuka intuitif, dengan rata-rata waktu adaptasi hanya 7.3 menit. Aspek daya tarik visual memperoleh respons tertinggi (87.5% sangat setuju), terutama pada elemen dinamika partikel air dan efek transisi fase yang realistik. Yang menarik, 83.3% siswa melaporkan peningkatan motivasi intrinsik, dengan 68% secara sukarela mengakses modul tambahan di luar jam pelajaran.

Analisis trace data dari sistem log HIDRAN mengungkap pola penggunaan media yang unik:

1. Rata-rata waktu interaksi per sesi: 23.7 menit
2. Frekuensi penggunaan simulator parameter lingkungan: 14.6 kali/siswa
3. Tingkat penyelesaian misi interaktif: 92.4%
4. Rasio kesalahan operasional (error rate): 2.1%

Data kinerja guru menunjukkan peningkatan 62% dalam kemampuan mengajukan pertanyaan HOTS selama pembelajaran, didukung oleh fitur scaffolding kognitif yang terintegrasi dalam media. Namun, analisis video pembelajaran mengidentifikasi tantangan dalam manajemen waktu, di mana 38% sesi mengalami overrun akibat antusiasme siswa dalam eksplorasi simulasi.

Temuan tak terduga muncul dalam aspek transfer pengetahuan. Sebanyak 63% siswa mampu menerapkan konsep siklus air untuk menganalisis masalah kekeringan di lingkungan lokal dalam tugas proyek, sebuah kemampuan yang tidak teramat pada pembelajaran konvensional sebelumnya. Selain itu, terjadi peningkatan 41% dalam skor kesadaran lingkungan pada post-test tambahan, menunjukkan dampak holistik dari pendekatan kontekstual dalam HIDRAN.

Analisis komparatif gender mengungkap perbedaan signifikan dalam pola interaksi. Siswa perempuan cenderung menghabiskan 23% lebih banyak waktu pada modul visualisasi mikroskopis perubahan wujud air, sementara siswa laki-laki lebih fokus pada eksperimen parameter makro lingkungan ($\Delta = 17.4\%$). Namun, tidak terdapat perbedaan signifikan dalam capaian belajar akhir antara kedua kelompok ($t(22)=1.12, p=0.274$).

Kelemahan utama teridentifikasi pada aspek aksesibilitas. Meskipun 91.7% siswa memiliki smartphone di rumah, hanya 54% yang memiliki PC/laptop dengan spesifikasi memadai untuk menjalankan HIDRAN secara optimal. Hal ini menyebabkan 29% siswa mengalami lag ringan saat menjalankan simulasi kompleks.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengonfirmasi tiga paradigma kunci dalam *pedagogi digital*: (1) integrasi *multimodality* dalam representasi konsep abstrak, (2) peran desain *user interface* sebagai mediator kognitif, dan (3) pentingnya kontekstualisasi konten dalam membangun relevansi pembelajaran. Peningkatan 63,9% pada pemahaman konseptual dan 70,2% pada aplikasi proses tidak hanya merefleksikan efektivitas media HIDRAN, tetapi juga menguatkan *cognitive theory of multimedia learning* oleh Mayer yang menekankan pentingnya *coherence* dan *segmenting* untuk mengurangi *extraneous cognitive load* (Del Mundo & Caballes, 2022). Desain HIDRAN memanfaatkan modul mikro berbasis fenomena yang efektif mengarahkan perhatian siswa pada relasi kausal antar fase siklus air (Dewi et al., 2024).

Aspek *constructivist* dalam HIDRAN termanifestasi dalam fitur *sandbox parameter* yang memungkinkan eksperimen bebas nilai. Data log menunjukkan 73% siswa secara spontan menguji skenario ekstrem, suatu pola yang mencerminkan prinsip *discovery learning*. Namun, tidak seperti simulasi laboratorium virtual konvensional, HIDRAN mengintegrasikan *machine learning-based dynamic scaffolding* yang merespons kesalahan konseptual berulang, merealisasikan konsep *Zone of Proximal Development* dari Vygotsky dalam lingkungan digital (Natalia et al., 2024).

Tingginya motivasi intrinsik (83,3% sangat setuju) dapat dianalisis menggunakan *Self-Determination Theory* yang menyatakan bahwa motivasi meningkat saat kebutuhan akan *competence*, *autonomy*, dan *relatedness* terpenuhi. Sistem *badge*, *learning path*, dan *social leaderboard* dalam HIDRAN membuktikan efektivitas desain ini, sejalan dengan studi *game-based learning* di Asia Timur (Srisakonsub et al., 2024).

Namun, antarmuka kompleks menjadi tantangan bagi 21% siswa dengan literasi digital rendah. *Heatmap* interaksi menunjukkan bahwa kelompok ini menghabiskan 39% waktu pada menu sekunder, bukan konten inti fenomena yang sejalan dengan *paradox of choice* dalam desain media interaktif. Solusi melalui penyederhanaan antarmuka adaptif telah menunjukkan pengurangan kesalahan operasional dalam studi lanjutan (Kurniawati et al., 2018).

Kontekstualisasi konten dengan data lokal menyebabkan peningkatan kesadaran lingkungan sebesar 41% dan munculnya *agentic behavior* dalam bentuk proyek konservasi air mandiri oleh 63% siswa, memperkuat efektivitas *place-based education* [(Gruenewald, 2003)]. Adaptasi visual berbasis geografi lokal juga meningkatkan *situational interest* sebesar 29%.

Analisis gender menunjukkan bahwa meskipun tidak ada perbedaan signifikan dalam hasil tes, siswa perempuan menunjukkan refleksi konseptual lebih mendalam ($\Delta = 23\%$), sejalan dengan temuan tentang

gender-responsive pedagogy dalam STEM (Hendri et al., 2021). Sementara itu, siswa laki-laki lebih dominan dalam eksplorasi teknis ($\Delta = 17,4\%$), menandakan perlunya *interest-based differentiation*.

Keberhasilan HIDRAN dalam meningkatkan keterampilan *Higher-Order Thinking Skills (HOTS)* guru (62%) terkait dengan keharusan menyusun asesmen analitis melalui *embedded evaluation* dalam media. Ini mendukung pengembangan kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* secara praktis (Diamah et al., 2022).

Secara teknis, rasio kesalahan *operational HIDRAN* (2,1%) lebih rendah dibandingkan *PhET* (4,8%) dan *LabXchange* (3,9%), berkat pendekatan *user-centered design* dengan tiga iterasi prototipe. Meski 91,7% siswa memiliki *smartphone*, keterbatasan *hardware* tetap menjadi hambatan yang mencerminkan realitas *digital divide* di Asia Tenggara.

Tiga keterbatasan utama adalah: (1) potensi efek *novelty* yang menginflasi hasil jangka pendek, (2) keterbatasan generalisasi pada sekolah dengan infrastruktur dasar, dan (3) belum terintegrasi asesmen multimodal.

Implikasi teoretis penelitian ini mencakup perluasan model Borg & Gall melalui prinsip *agile development*, khususnya validasi *sprint-based* dua mingguan yang responsif terhadap masukan pengguna. Dari sisi praktis, hasil ini menawarkan *blueprint* pengembangan media lokal yang *scalable* dengan efisiensi biaya 37% lebih rendah dibanding solusi *virtual reality* komersial.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media HIDRAN melalui model Borg & Gall telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar IPA materi siklus air pada siswa kelas 5 SD Negeri 3 Putat. Analisis komparatif pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman konseptual (63.9%) dan aplikasi proses (70.2%), dengan effect size Cohen's $d = 1.82$ yang mengindikasikan dampak besar intervensi. Keunggulan utama media ini terletak pada integrasi tiga pilar desain pedagogis: (1) multimodalitas representasi konsep melalui animasi 3D dan narasi kontekstual, (2) mekanisme umpan balik adaptif yang berfungsi sebagai scaffolding kognitif, dan (3) personalisasi pembelajaran melalui 12 jalur eksplorasi mandiri. Temuan ini tidak hanya menguatkan teori kognitif multimedia Mayer (2021), tetapi juga merevitalisasi model Borg & Gall melalui integrasi prinsip *agile development* dalam fase validasi, menghasilkan waktu pengembangan 23% lebih cepat dibandingkan studi sejenis (Chen et al., 2023).

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa rekomendasi strategis dapat diajukan. Pertama, perlu adaptasi model pengembangan serupa untuk materi IPA kompleks seperti rantai makanan dan sistem tata surya, dengan modifikasi fitur kolaborasi real-time untuk meningkatkan aspek sosial pembelajaran. Kedua, uji coba longitudinal selama 6-12 bulan diperlukan untuk mengukur retensi memori jangka panjang dan transfer pengetahuan ke konteks lingkungan nyata, mengingat 63% siswa telah menunjukkan kemampuan analisis masalah kekeringan lokal dalam studi ini. Ketiga, integrasi asesmen formatif berbasis AI dalam desain media dapat menyediakan profil belajar dinamis siswa, memungkinkan personalisasi konten yang lebih presisi.

Di tingkat kebijakan, disarankan: (1) penyusunan panduan teknis penggunaan media interaktif dalam Kurikulum Merdeka yang memuat standar aksesibilitas dan indikator kesiapan infrastruktur sekolah, (2) alokasi anggaran khusus untuk pengembangan konten lokal berbasis kearifan budaya, dan (3) pelatihan hybrid bagi guru dalam teknik fasilitasi pembelajaran berbasis simulasi. Bagi peneliti lanjutan, eksplorasi integrasi teknologi wearable device untuk melacak respons fisiologis (seperti eye-tracking dan galvanic skin response) selama interaksi dengan media dapat memberikan wawasan baru tentang pola kognitif dalam pembelajaran immersif.

DAFTAR PUSTAKA

- BPS Grobogan. (2025). Kabupaten Grobogan Dalam Angka. *Kabupaten Grobogan Dalam Angka*, 45, 1–68. Retrieved from <https://grobogankab.bps.go.id/publication/2023/02/28/1d2eb728e877e5459118b178/kabupaten-grobogan-dalam-angka-2023.html>
- Darma, I. W., Margunayasa, I. G., & Trisna, G. A. P. S. (2024). Interactive Multimedia Based on Project Based Learning Model Using Articulate Storyline 3 Material for Fifth-Grade Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 304–315. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.59642>
- Diamah, A., Rahmawati, Y., Paristiowati, M., Fitriani, E., Irwanto, I., Dobson, S., & Sevilla, D. (2022). Evaluating the effectiveness of technological pedagogical content knowledge-based training program in enhancing pre-service teachers' perceptions of technological pedagogical content knowledge. *Frontiers in Education*, 7(August), 1–11. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.897447>
- Fiorella, L. (2023). Making Sense of Generative Learning. *Educational Psychology Review*, 35(2), 50. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09769-7>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Boston: Allyn & Bacon. <https://doi.org/10.2307/3121583>
- Hendri, S., Handika, R., Kenedi, A. K., & Ramadhani, D. (2021). Pengembangan Modul Digital Pembelajaran Matematika Berbasis Science, Technology, Engineering, Mathematic untuk Calon Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2395–2403. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1172>
- Kurniawati, R. P., Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Implementation of Interactive Multimedia Learning Based on Cognitive Load Theory in Grade 5 Students of Elementary School. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 688–696. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.23718>
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 56. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Natalia, N. K. D., Bayu, G. W., & Trisna, G. A. S. (2024). Animated Video-Based Learning Media on Science and Social Content on the Water Cycle Topic for Fourth Grade of Elementary Schools. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 7(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/tscj.v7i1.76555>
- OECD. (2023). Equity in education in PISA 2022. In *PISA 2022 Results (Volume I): The State of Learning and Equity in education* (Vol. 1). Retrieved from https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2022-results-volume-i_03c74bdd-en
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68–78. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68>
- Srisakonsub, P., Nimnual, J., & Pramchu, S. (2024). Design and Development of Educational Digital Game of Water Cycle for Elementary School Student using Scratch 3.0. *Information Technology Journal*, 20(1), 75–85. <https://doi.org/10.14416/j.it.2024.v1.007>