

## Daftar Rujukan

- Adiutami, Ni Kadek Era dan I Wayan Sujana. (2022). Aplikasi Android Berorientasi Teori Ausubel pada Muatan IPS. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 150–159.
- Andayani, Y., dan Yusmaita, E. (2019). Analisis KI-3 Kurikulum 2013 Kimia pada Kelas X SMA. *Edukimia*, 1(3), 107–111. <https://doi.org/10.24036/ekj.v1.i3.a70>
- Agetania, Putu dan Putu Mery. (2022). Multimedia Interaktif Ceria untuk Pembelajaran Matematika dan IPA pada Sekolah Dasar Negeri 7 Sesetan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1629–1638.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Aldabbus, S. (2018). Project Based Learning: Implementation & Challenges. *International Journal of Education, Learning and Development*, 6(3), 71–79. [www.eajournals.org](http://www.eajournals.org).
- Alfiansyah, Kiki. 2019. Pengembangan Aplikasi Smartphone KJPAI Berbasis Android menggunakan APPYET untuk Menunjang Sistem Informasi Jurusan Pendidikan Agama Islam. Skripsi (tidak diterbitkan). Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Lampung.
- Amelia, Nurul dan Nadia Aisyah. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) dan Penerapannya pada Anak Usia Dini di TKIT Al-Farabi. *Buhuts Al-Athfal: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 1(2), 181–199.
- Anggraini, Putri Dewi dan Siti Sri Wulandari. (2020). Analisis Penggunaan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Peningkatan Keaktifan Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292–299. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p292-299>.
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Ardiani, N. K. E., dan Anak Agung Gede Agung. (2022). Multimedia Pembelajaran

Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45159>

Arijumiati, Rosi, Siti Istiningsih, dan Heri Setiawan. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran oleh Guru pada Masa Pandemi di SDN 1 Lajut Lombok Tengah. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.320>

Arina, Dina, Endang Sri Mujiati, dan Ita Kurnia. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 168–175. <https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615>.

Artha, I Made Anta Wina dan DB. Kt.Ngurah Semara Putra. (2021). Pengembangan Media Audio Visual dengan Model Analysis Design Development Implementation Evaluation Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 2 Pejeng Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32974>.

Assyifa, Hamsi Mansur, dan Mastur. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Articulate Storyline Materi Pencahayaan dan Komposisi Gambar SMK Kelas X Broadcasting. *Implementing Online Quiz Application in Efl Classroom*, 15(10), 4–10.

Bahrin, Suryadi, Suryani Alfiah, dan Sri Multono. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran dan Penjualan Berbasis Web. *Transistor Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.

Baro'ah, S. (2020). Kebijakan Merdeka Belajar sebagai Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1063–1073.

Botty, M. (2018). Hubungan Kreativitas dengan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Mi Ma'had Islamy Palembang. *JIP Jurnal Ilmiah PGMI*, 4(1), 41–55. <https://doi.org/10.19109/jip.v4i1.2265>.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.

Cahyani, Sistha dan Ni Wayan Suniah. (2022). Media Pembelajaran Interaktif

Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1–11.

Cahyo, Karno Nur, Martini, dan Eri Riana. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>.

Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>.

Deliany, Nukke, Asep Hidayat dan Yeti Nurhayanti. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97.

Elisabet, Stefanus C, Relmasira, dan Agustina Tyas Asri Hardini. (2019). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Journal of Education Action Research*, 3(3), 285. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.19451>.

Eliza, Fivia, Suryadi, dan Doni Tri Putra Yanto. (2019). Peningkatan Kompetensi Psikomotor Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(2), 57–66. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i2.427>.

Fahlevi, M. R. (2022). Kajian Project Based Blended Learning Sebagai Model Pembelajaran Pasca Pandemi dan Bentuk Implementasi Kurikulum Merdeka. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 230–249. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v5i2.2714>

Fatimah, ziadatul, dkk. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif dengan Teknik Guided Teaching Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika Kelas XI. *Konstan - Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 4(1), 20–31. <https://doi.org/10.20414/konstan.v4i1.25>.

Ghaniem, Amelia Fitri, Anggayudha A. Rasa, Ati H. Oktara, dan Miranda Yosella. 2021. *Buku Siswa: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V (Pertama)*. Kemendikbud:Jakarta.

Goldschlag, N., Kim, J. D., & Kristin, M. (2019). Perilaku Konsumen Di Era Digital. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Habib, Ahmad, I Made Astra, dan Erry Utomo. (2020). Pemanfaatan Multimedia Interaktif : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pjbl (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–13.
- Hamid, M. Abdul, Danial Hilmi, dan M. Syaiful Mustofa. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Teori Belajar Konstruktivisme untuk Mahasiswa. *Arabi : Journal of Arabic Studies*, 4(1), 100–114. <https://doi.org/10.24865/ajas.v4i1.107>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Harahap, Tuti Khairani, Tahrim, Tasdin, Anwari, Ahmad Mufit, Rahmat, Azwar, Masdiana, dan I Made Indra. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah:Tahta Media Grup.
- Hosna dan Mardiyana. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kayanya Negeriku Berbasis Multimedia Interaktif di Kelas IV Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah*. <http://conference.um.ac.id/index.php/ksdp2/article/view/1977>.
- Husna, Lathifatul, Farida Nurlaila Zunaidah, dan Nurita Primasatya. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Ekosistem pada Kelas V Sekolah Dasar*. 6, 388–396.
- Husna, M. N. (2022). Tutorial pembuatan media aplikasi articulate storyline 3 untuk pembelajaran di SD. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 41–48.
- Indah, Bunga Puspa dan Safaruddin. (2022). Pengembangan Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *ilmu terapan*, 3(1).
- Indriani, Made Sri, I Wayan Artika, dan Dwi Ratih Wahyu Ningtias. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Ismail, R., Rifma, dan Yanti Fitria (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 958–965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.808>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak teknologi terhadap pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 10(1)(1), 48–52. <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>.
- Jubaerudin, Jujun Muhamad, Supratman, dan Satya Santika. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate

Storyline 3 pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 3(2), 178–189.

Juhaeni, Safaruddin, dan Zuha Prisma Salsabila. (2021). Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(2), 150. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i2a3.2021>.

Karisma, I Komang Eri, I Gede Margunayasa, dan Pinkan Tri Prasasti. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 124. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.

Karitas, D. P. (2017). *Ekosistem. Buku tematik terpadu kurikulum 2013 (Tema 5), buku guru SD/MI Kelas V*. <http://repositori.kemdikbud.go.id/id/eprint/7034>.

Koyan, I. W. 2011. *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha press.

Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan penggunaan multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD/article/view/2345>.

Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benjamin S. Bloom. *stai-binamadani.e-journal.id/Tarbawi*, 6(1), 1–12.

Lestari, K. A., Khusniyah, T. wardati, dan Pangestu, W. T. (2022). Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa pada muatan pelajaran IPA Tema Ekosistem kelas V. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1731–1740. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.479>

Lestari, Wiwin Indah dan Eric Dwi Putra. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Pemberian Tugas Google Form Di Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 129–141. <https://doi.org/10.31537/laplace.v3i2.379>.

Leztiyani, I. (2021). Optimalisasi Penggunaan Articulate Storyline 3 dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.

Magdalena, Ina, D. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *Jurnal Edukasi dan Sains*,

3(2), 312–325.

- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>.
- Mardiah dan Syarifudin. (2019). Model-Model Evaluasi Pendidikan. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 38–50. <https://doi.org/10.46963/mash.v2i1.24>.
- Maritsa, Ana, Unik Hamifah Salsabila, Muhammad Wafiq, Putri Rahma Anindya, dan Muhammad Azhar Ma'shum. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>.
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 3.
- Milala, Hendi Farta, Endryansyah, Joko Agung, dan Acmad Imam. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Pendidikan Teknik Elektro*, 11(1), 195–202.
- Mudanta, Kadek Arya, I Gede Astawan, dan I Nyoman Laba Jayanta. (2020). Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 265. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611>.
- Mustafa, Pinton Setya, Hafidz Gusdiyanto, Andif Victoria, dan Ndaru Kuku Margumelar. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.
- Nabillah, Tasya dan Agung Prasetyo Abadi. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika*, 2(1), 659–663.
- Nashruddin dan Roslina. (2019). Pemberian tugas terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI smk. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 1–13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31100/histogram.v3i1.284>.
- Nasution, S. W. (2021). Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/>

10.34007/ppd.v1i1.181.

- Natty, Richard Adony, Firosalia Kristin, dan Indri Anugraheni. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/262>.
- Nugraha, A. (2019). Pentingnya Pendidikan Berkelanjutan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 2(1), 26–37. <https://doi.org/10.37849/mipi.v2i1.118>.
- Nurfadhillah, Septy. 2021. *Media Pembelajaran*. Sukabumi:Jejak Publiser.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurrita, T. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Pakpahan, Andrew Fernando, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Medan:Yayasan Kita Menulis*.
- Pambudi, R. G. (2018). Aplikasi Monitoring Dan Media Pembelajaran Bagasta Les Musik Jombang Berbasis Android. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 2(1), 139–143.
- Parnabhakti, Lily dan Nicky Dwi Puspaningtyas. (2021). Persepsi Peserta Didik Pada Media Powerpoint dalam Google Classroom. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 18–25. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1062>
- Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *jurnal pedagogik*, 3(2), 111–117.
- Ponza, P. J. R., I Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Prananda, Gingga, Ali Wardana dan Yuliadarmianti. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17

Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha/article/view/104>

Prastyo, H. (2020). Kemampuan Matematika Siswa Indonesia Berdasarkan TIMSS. *jurnal pedagogik*, 3(2), 111–117.

Pratama, Aris I Putu, I Wayan Sujana, dan Ni Nyoman Ganing. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Di Indonesia. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 6, 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>

Prijanto, Jossapat Hendra dan Firelia De Kock. (2021). Peran Guru dalam Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dengan Menerapkan Metode Tanya Jawab Pada Pembelajaran Online. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(3), 238–251.

Putranadi, Ketut, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Struktur Pernapasan Dan Ekskresi Manusia untuk Kelas Xi Ipa Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 304. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36773>.

Putri, Annisa Anike dan Ardi. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik. *Edutech Undiksha*, 8(1), 1–7..

Putri, Helin, Desi Susiani, Nabila Setya Wandani, dan Fia Alifah Putri. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. *Jurnal Papeda*, 4(2), 139–148.

Rahmadayanti, Dewi dan Agung Hartoyo. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>

Rahmadhani, Wahyu Sardjijo, dan Murnaria Manalu. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>.

Rahmawati, Fitra Awalia, Afni Nurwardah dan Khoirunnisa Nasution. 2021. "Desain Permainan Sharf Block Sebagai Media Pembelajaran Sharf Bagi Pemula" Makalah disajikan dalam *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*



(KONASBARA), Universitas Darussalam Gontor, Malang 9 Oktober 2021.

- Rivaldi, Kadek Hery Okta, DB.Kt. Ngurah Semara Putra, dan I Ketut Adnyana Putra. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15494>.
- Rohmah, Fitriyah Nur dan Imam Bukhori. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Economic & Education Journal*, 2, 169–182.
- Ruwaida, H. (2019). Proses Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi: Analisis Kemampuan Mencipta (C6) Pada Pembelajaran Fikih. *Jurnal.stiq-amuntai.ac.id*, 4(1), 51–76.
- Safira, Cherly Ana, Agung Setiawan, dan Tyasmiani Citrawati. (2020). Identifikasi Permasalahan Pembelajaran IPA Pada Siswa Kelas III SDN Buluh 3 Socah. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 10(1), 23–29. <https://doi.org/10.37630/jpm.v10i1.277>.
- Sakiah, N.A dan Kiki N.S.E. (2021). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint Materi Aljabar Pada Pembelajaran Matematika SMP. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*. 7(01). <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/SAK71>.
- Salsabila, Unik Hanifah, Munaya Ulil Ilmi, Siti Aisyah, Nurfadila, dan Rio Saputra. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>.
- Saputra, Hendra Dani, Faisal Ismet, dan Andrizal. (2018). Pengaruh Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25–30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>.
- Sari, Lifda, Taufina, dan Farida Fachruddin. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan Menggunakan Model PjBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 813–820. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.434>.
- Sari, Rona Taula dan Siska Angreni. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Varia Pendidikan*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>.

- Saufi, Indra Alif Maulana dan M. A. Riska. (2021). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Film Dokumenter Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(1), 55. <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i1.3626>.
- Sentarik, I Kadek dan Nyoman Kusmariyatni. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Setiawan, Hasrian Rudi. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam Menggunakan Model Pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 112–119. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.2.112-119>.
- Simbolon, Redina dan Henny Dewi Koeswanti. (2020). Comparison Of Pbl (Project Based Learning) Models With Pbl (Problem Based Learning) Models To Determine Student Learning Outcomes And Motivation. *International Journal of Elementary Education*, 4(4), 519–529. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>.
- Surya, Andita Putri, Stefanus C., Relmasira, dan Agustina Tyas Asri Hardini. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreatifitas Siswa Kelas III Sd Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(1), 41–54. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i1.10703>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Wahyuningtyas, Daniar, Suryo Widodo, dan Yuni Katminingsih. (2022). Analisis Tingkat Kognitif Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Matematika Wajib Kelas X SMA/MA Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi Anderson. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 204–214. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1104>
- Wardani, Danti Ayu, Undang Rosidin, dan Rochmiyati. (2021). Development of Assessment Instruments in Project Based Learning to Measure Collaboration Skills and Compassion for Students in Elementary School. *The International Journal of Social Sciences World*, 3(1), 218–227.

Wiradarma, Komang Suardi, Ni Ketut Suarni, dan Ndara Tanggu Renda. (2021). Analisis Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Daring IPA Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 408. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.39212>.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>.

