

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., Sindu, I. G. P., & Kusuma, K. A. (2019). The effectiveness of content based on dynamic intellectual learning with visual modality in vocational school. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i1.21629>
- Akhyaruddin, A. (2022). Implementasi Project Based Learning-Case Method (PjBL-CM) dalam Pembelajaran Morfologi Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v12i1.243>
- Alghamdi, A. K. H., El-Hassan, W. S., Al-Ahdal, A. A. M. H., & Hassan, A. A. (2021). Distance education in higher education in saudi arabia in the post-covid-19 era. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 13(3). <https://doi.org/10.18844/wjet.v13i3.5956>
- Anam, N. (2021). Formulasi Belajar dan Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Multiple Intelligences di Lembaga Pendidikan. *Childhood Education: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1). <https://doi.org/10.53515/cji.2021.2.1.12-34>
- Andayani Endah. (2022). Case Method: Mengoptimalkan Critical Thinking, Creativity Communication Skills dan Collaboratively Mahasiswa Sesuai MBKM di Era Abad 21. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS*, 16(1), 52–60.
- Andriani, M. R., & -, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 Sdn Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1). <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Ari Kontesa Damai, & Fauzia Endang. (2022). Teori Connectivism Dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Disekolah Dasa. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 9(2).
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif. *Ejournal.Unp.Ac.Id*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jppf.v5i2.107439>

- Astuti, B. W., & Aritonang, B. M. (2019). Interaktivitas Radio Suara Surabaya: Penggunaan, Fungsi, Dan Model Interaktivitas. *Jurnal Riset Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.24329/jurkom.v2i1.41>
- Aunurrahman. (2019). *Aunurrahman* (Cetakan 11 (2019)). Alfabeta.
- Dewi Nuriana Rachmani. (2022). Kajian Teori: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Articulate Storyline 3 pada Model Preprospec Berbantuan TIK untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5(1), 304–310.
- Dina Wulandari Seli, & Heru Prasetyo Wibowo. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(1), 22–31.
- Dona Rizky Amelia. (2020). Analisis Kesulitan Belajar Mahasiswa Pada Matakuliah Anatomi Fisiologi Manusia. *Jurnal PhysEdu Pendidikan FISIKA IPTS*, 2(1), 85–87.
- Ezy Maulany Ledita, Neviyarni, & Nirwana Herman. (2022). Teori Belajar Populer (Project Based Learning, Quantum Learning, Self-Directed Learning, Contextual Learning). *Jurnal Literasi Pendidikan*, 1(2), 254–265.
- Febrianto, I. P. N., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kelas Xi Mata Pelajaran Biologi Dengan Materi “Sistem Sirkulasi Pada Manusia Dan Sistem Pencernaan Makanan” Di Sma Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36888>
- Ferdiansyah, Anang, & Indra. (2022). Implikasi Connectivisme Sebagai Alternatif Teori Belajar Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 6(1), 55–64.
- Hamiyati, H., Pada, A. U. T., Safrida, S., Khairil, K., & Artika, W. (2022). Application of Case Method Model Based on Character Values in Reproductive System Materials to Improve Critical Thinking and Conation

- skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(5), 2387–2391. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i5.2045>
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.97>
- Harefa, M., Surya, E., & Amry, Z. (2022). Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Self-Efficacy Siswa antara Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning dengan Problem Based Learning. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2801–2815. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1773>
- Hari, Y., Darmanto, D., Widiyanto, Y., & ... (2021). Pengembangan Media Interaktif berbasis Augmented Reality untuk Mendukung Pembelajaran dalam Pandemi COVID-19 di SMK. *Proceeding KONIK ....*
- Hawlitcheck, A., & Joeckel, S. (2017). Increasing the effectiveness of digital educational games: The effects of a learning instruction on students' learning, motivation and cognitive load. *Computers in Human Behavior*, 72. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.01.040>
- Hayani, S. N., & Utama, S. (2022). Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2512>
- Herlina, Ernawati, Sintiani Lydia, Afriyanto Roby, & Aprida Helmina. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Pontianak. *Jurnal Publikasi Ilmu Komputer Dan Multimedia*, 2(1), 92–105.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1). <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Ima Afifa Himayati Ade, Awalludin Nugraha Yoga, Aris Prasetyo Muhammad, Trisanti Ika, & Yulissetiyaningrum. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi

- Belajar Siswa Sd Dengan Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional (Engklek). *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 118–122.
- Indria Anita. (2020). Multiple intelligence. *Jurnal kajian dan pengembangan umat*, 3(1).
- Karim, A. A., Mujtaba, S., & Hartati, D. (2023). Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Cerita Rakyat Karawang Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Di Smp Al Muhajirin Tegalwaru. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10(1), 47. <https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8770>
- Khorasani, A., Abdolmaleki, J., & Zahedi, H. (2012). Factors Affecting E-Learning Acceptance among Students of Tehran University of Medical Sciences Based on Technology Acceptance Model (TAM). In *Iranian Journal of Medical Education* (Vol. 11, Issue 635).
- Kulshrestha, R. (2021). *Effective Use of Case Method as a Pedagogical Tool*.
- Lestari Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Andriyanto, Ed.). Lakeisha.
- Malikah, S., Fauziati, E., & Maryadi, M. (2022). Perspektif Connectivisme terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2355>
- Midak, L. Y., Kravets, I. V., Kuzyshyn, O. V., Baziuk, L. V., & Buzhdyhan, K. V. (2021). Specifics of using image visualization within education of the upcoming chemistry teachers with augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1840(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1840/1/012013>
- Muhammad Sobri, Abdul Muid, S. M. D. (2021). Penggunaan model Pembelajaran case method dalam mengatasi demotivasi belajar during mata kuliah muhadatsah Lil Muftadiin Prodi Pendidikan Bahasa Arab Universitas Jambi. *AD-DHUHA : Jurnal Pendidikan Bahasa Arab Dan Budaya Islam*, 2(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Nursulistyo, E. D., Siswandari, S., & Jaryanto, J. (2021). Model Team-Based Learning dan Model Problem-Based Learning Secara Daring Berpengaruh terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Mimbar Ilmu*, 26(1). <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32321>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Parsaorantua, P. humisar, Pasoreh, Y., & Rondonuwu, sintje A. (2018). Implementasi teknologi informasi dan komunikasi. *Acta Diurna*, VI(3).
- Pratama, Supani Ahyar, & Firdaus Ali. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran 3 Dimensi Untuk Materi Kecerdasan Buatan Dalam Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Jurnal Laporan Akhir Teknik Komputer*, 2(1), 1–10.
- prof. Dr. Munir, M. IT. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta*.
- Purnawirawan, O. (2019). Pengembangan Instrumen Penilaian 4C (Creativity, Critical Thinking, Communication, Dan Collaboration) Sistem Pembelajaran Abad Dua Satu Dalam Pengajaran Bidang Produktif Sekolah Menengah Kejuruan Tesis. In *Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*.
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., Aditama, P. W., & Tahalea, S. P. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 5(1). <https://doi.org/10.23887/ijnse.v5i1.29289>
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 23–34.
- Surjono, H. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan. In UNY Press.
- Suyamto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). Analisis Kemampuan Tpack (Technolgical, Pedagogical, And Content, Knowledge) Guru Biologi SMA Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Materi Sistem Peredaran Darah. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1). <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v9i1.41381>

- Tishana, A., Alvendri, D., Pratama, A. J., Jalinus, N., & Abdullah, R. (2023). Filsafat Konstruktivisme dalam Mengembangkan Calon Pendidik pada Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Kejuruan. *Journal on Education*, 5(2), 1855–1867. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.826>
- Usman Moh. Uzer. (2008). *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosda Karya.
- Vahlepi Sahrizal, Helty, & Wulan Tersta Friscilla. (2021). Implementasi Model Pembelajaran berbasis Case Method dan Project Based Learning dalam rangka mengakomodir Higher Order Thinking Skill mahasiswa dalam Mata Kuliah Psikologi Pendidikan Bahasa Arab di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10153–10159.
- van den Bossche, P., Gijsselaers, W. H., & Milter, R. G. (2013). Facilitating learning in the 21st century: Leading through technology, diversity and authenticity. In *Facilitating Learning in the 21st Century: Leading Through Technology, Diversity and Authenticity*. <https://doi.org/10.1007/978-94-007-6137-7>
- Veron, J. S., Clara Hetty Primasari, Yohanes Priadi Wibisono, Thomas Adi Purnomo Sidhi, & Djoko Budiyo Setyohadi. (2023). Analisis User Experience (UX) Aplikasi Virtual Reality Gamelan Bonang Barung Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 130–141. <https://doi.org/10.24002/konstelasi.v3i1.6626>
- Wahyuni Sri. (2022). Pengembangan Media Replika Istana Sultan Serdang Untuk Pemahaman Konsep Geometri Di Kelas V SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 3(1), 75–83.
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget. *TSAQOFAH*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1.834>
- Wibowo, F. (2022). *Ringkasan Teori-Teori Dasar Pembelajaran*. Guepedia.
- Wibowo, H. (2015). *PENGANTAR TEORI-TEORI BELAJAR DAN MODEL-MODEL PEMBELAJARAN*. Puri Cipta Media.
- Wiradika, I. N. I. (2022). *Buku Panduan Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Pendidikan Teknik Informatika Undiksha.

Yee, S. F. (2019). *Understanding Case Method Learning Through Phenomenology*.  
[https://doi.org/10.1007/978-981-13-2679-0\\_4](https://doi.org/10.1007/978-981-13-2679-0_4)

Zalukhu, J. J., Telaumbanua, D., & Ziliwu, D. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Sistem Ekskresi Pada Manusia. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 473–485.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.62>

Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430–439.  
<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>

