

DAFTAR RUJUKAN

- Abdurrahman, I Nyoman, J. dan Sudatha, I.G.W. (2020) “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS,” *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), hal. 32. doi:10.23887/jeu.v8i1.27049.
- Adim, M., Herawati, E.S.B. dan Nurayana, N. (2020) “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD,” *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains (JPFS)*, 3(1), hal. 6–12. doi:doi.org/10.52188/jpfs.v3i1.76.
- Afrianto, I. dan Furqon, R.M. (2018) “The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android,” *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 8(2), hal. 141. doi:10.21456/vol8iss2pp141-148.
- Agung, A.A.G. (2014) *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A.A.G. (2018) *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Persepektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A.A.G. dan Jampel, I.N. (2022) *Statistika Iferensial Untuk Pendidikan (Disetai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Undiksha Press.
- Amaludin, L. (2021) *Model Pembelajaran Problem Base Learning Penerapan dan Pengaruhnya Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis dan Hasil Belajar*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Anugraheni, I. (2018) “Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar,” *A Journal of Language, Literature, Culture, and Education*, 14(1), hal. 9–18.
- Ardiawan, I.K.N. dan Wiradnyana, I.G.A. (2020) *Kupas Tuntas Penelitian Tindakan Kelas (Teori, Praktik, dan Publikasinya)*. Badung: Nilacakra.
- Asarta, C.J. dan Schmidt, J.R. (2020) “The effects of online and blended experience on outcomes in a blended learning environment,” *Internet and Higher Education*, 44(September 2019), hal. 100708. doi:10.1016/j.iheduc.2019.100708.
- Astuti, S.W., Priyono, S. dan Sinta, V. (2021) “Pengaruh Model Pembelajaran (Pbl) Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Peserta Didik Kelas Xi Smk Muhammadiyah 03 Sukaraja,” *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 4(02), hal. 46–56. doi:10.30599/utility.v4i02.1157.
- Biassari, I., Putri, K.E. dan Kholifah, S. (2021) “Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5(4), hal. 2322–2329. Tersedia pada: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1139>.
- Caswell, C.A. (2019) “Recursive Reflective Reports: Embedded Assessment in

- PBL Courses for Second Language Teacher Education,” 13(2).
- Chian, M.M., Bridges, S.M. dan Lo, E.C.M. (2019) “The triple jump in problem-based learning: Unpacking principles and practices in designing assessment for curriculum alignment,” *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 13(2), hal. 9–13. doi:10.7771/1541-5015.1813.
- Djonomiarjo, T. (2020) “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), hal. 39. doi:10.37905/aksara.5.1.39-46.2019.
- Edia, I.W.S. dan Dewi, I.G.A.A.I.M. (2023) “Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Siswa Kelas XI PH 1 SMK Werdhi Sila Kumara Tahun Pelajaran 2021 / 2022,” 4(1), hal. 1–8. doi:10.5281/zenodo.7772849.
- Faizah, S.N. (2020) “Hakikat Belajar Dan Pembelajaran,” *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), hal. 175. doi:10.30736/atl.v1i2.85.
- Fajarwati, N. dan Sujarwanto (2020) “Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita,” *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), hal. 49–58.
- Faridah, Amelia, I. dan Hendrayati, N. (2021) *Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Pemanfaatan Business centre*. Mungkid: Pustaka Rumah Cinta.
- Febrianti, R. (2019) “Implementasi Kedisiplinan Dalam Membentuk Sikap Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 111/1 Muara Bulian,” *ISSN 2502-3632 (Online) ISSN 2356-0304 (Paper) Jurnal Online Internasional & Nasional Vol. 7 No.1, Januari – Juni 2019 Universitas 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), hal. 1689–1699. Tersedia pada: www.journal.uta45jakarta.ac.id.
- Gu, C. *et al.* (2022) “What do users care about? Research on user behavior of mobile interactive video advertising,” *Heliyon*, 8(10), hal. e10910. doi:10.1016/j.heliyon.2022.e10910.
- Gunawan, D. (2020) “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelasa Iv Sd Negeri 2 Karangrejo Trenggalek,” *EDUPROXIMA : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 2(1), hal. 1–9. doi:10.29100/eduproxima.v2i1.1489.
- Halid, S. (2022) “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bulango Selatan,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), hal. 363. doi:10.37905/aksara.8.1.363-368.2022.
- Handayani, A. dan Koeswanti, H.D. (2021) “Meta-Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif,” *Jurnal Basicedu*, 5(3), hal. 1349–1355. Tersedia pada: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/924>.
- Handayani, N. dan Dkk (2022) *Pengembangan Model Pembelajaran: Upaya*

- Meningkatkan Hasil Belajar siswa*. Mungkid: Pustaka Rumah Cinta.
- Handayani, N.N.L. (2022) *Buku Ajar Ilmu Pendidikan dan Inovasi Pembelajaran*. Purwokerto: CV Pena Persada.
- Handayani, N.N.L. dan Suardipa, I.P. (2020) *Statistik Pendidikan*. Purwokerto: CV. Pena Persada.
- Handoko, O. (2018) “Model Pembelajaran Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku,” *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), hal. 231–236. doi:10.23887/jlls.v1i3.15385.
- Hanshaw, G.O. dan Hanson, J. (2019) “Using Microlearning and Social Learning to Improve Teachers’ Instructional Design Skills: A Mixed Methods Study of Technology Integration in Teacher Professional Development,” *International Journal of Learning and Development*, 9(1), hal. 145. doi:10.5296/ijld.v9i1.13713.
- Harahap, S.H. dan Ramadan, Z.H. (2021) “Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 5(3), hal. 1304–1311. Tersedia pada: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/895>.
- Harsiwi, U.B. dan Arini, L.D.D. (2020) “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, 4(4), hal. 1104–1113. doi:10.31004/basicedu.v4i4.505.
- Hotimah, H. (2020) “Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Edukasi*, 7(3), hal. 5. doi:10.19184/jukasi.v7i3.21599.
- Ismail, M.I. (2020) *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dasar, Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Depok: PT Rajagrafindo Persada.
- Jaya, P.G.G.E. dan Asri, I.G.A.A.S. (2020) “Pengaruh Model Problem Based Learning Berorientasi Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), hal. 486–494. doi:http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i2.
- Kelley, K.W. *et al.* (2019) “The role of using formative assessments in problem-based learning: A health sciences education perspective,” *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, 13(2). doi:10.7771/1541-5015.1814.
- Koeswanti, H.D. (2018) *Eksperimen Model Kooperatif Learning dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Mahasiswa Ditinjau Dari Kemampuan Berpikir Logis*. Salatiga: Satya Wacana Press.
- Koyan, I.W. (2011) *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Undiksha Press.
- Kurniati, S. (2022) *Metode Pembelajaran LBS Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Kurniawan, B., Wiharna, O. dan Permana, T. (2018) “Studi Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Dasar Otomotif,” *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2), hal. 156. doi:10.17509/jmee.v4i2.9627.
- Mahendradhani, G.A.A.R. (2021) *Problem-Based Learning di Masa Pandemi*. Badung: Nilacakra.

- Manurung, P. (2021) "Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19," *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), hal. 1–12. doi:10.51672/alfikru.v14i1.33.
- Marlina, L. dan Solehun (2021) "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong," *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), hal. 66–74. Tersedia pada: <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>.
- Marwah, H.S., Suchyadi, Y. dan Mahajani, T. (2021) "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya," *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), hal. 42–45. doi:10.33751/jssah.v1i01.3977.
- Masdar Limbong *et al.* (2022) "Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah," *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), hal. 27–35. doi:10.51454/decode.v2i1.27.
- Monikae *et al.* (2021) *Kiat-Kiat Pengelolaan Pembelajaran Kelas Online*. Palembang: Intelligi.
- Mu'minah, I.H. (2021) "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Sebagai Alternatif Dalam Pembelajaran Daring IPA Pada Masa Pandemi Covid-19," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian 2021*, hal. 1211. Tersedia pada: <http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/172>.
- Nawoto (2023) *Think Talk Write Solusi Hasil Belajar Siswa Naik Pesat*. Bantul: CV Ananta Vidya.
- Ngubaidillah, A. dan Kartadie, R. (2018) "Pengaruh Media Visual Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik," *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), hal. 95–102.
- Noer, I.M. dan Roviati, E. (2021) "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Video Editor Interaktif Power Direktor Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma/Ma," *BIO EDUCATIO : (The Journal of Science and Biology Education)*, 6(1), hal. 30–37. doi:10.31949/be.v6i1.2649.
- Nuraini, D.F. *et al.* (2022) "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menyusun Menu Seimbang Untuk Remaja di SMK Negeri 2 Jombang," 11(3), hal. 19–27.
- Nurdin, N., Purwosusanto, H. dan Djuhartono, T. (2021) "Analisis Pengaruh Kinerja Guru Dalam Pembelajaran Dan Persepsi Siswa Atas Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar," *Research and Development Journal of Education*, 7(2), hal. 434. doi:10.30998/rdje.v7i2.10319.
- Nurofik, A. dan dkk. (2021) *Pengantar Teknologi Informasi*. Cirebon: Insania.
- Oktavianti, D., Darmana, A. dan Sudrajat, A. (2020) "Development of Teaching Materials Integrated Spiritual Value Assisted by Visual Studio Media with Problem Based Learning Model in Terms of Learning Motivation," *Journal of Physics: Conference Series*, 1462(1). doi:10.1088/1742-6596/1462/1/012023.
- Panggabean, S. *et al.* (2022) *Pengembangan dan Pengelolaan Sumber Belajar*

- Pendidikan Dasar di Era Kenormalan Baru*. Medan: UMSU PRESS.
- Payadnya, I.P.A.A. *et al.* (2022) *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Payadnya, I.P.A.A. dan Jayantika, I.G.A.N.T. (2018) *Panduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Purwati, P. (2021) “Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021,” *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), hal. 124–134. doi:10.36654/educatif.v3i2.76.
- Rambe, R.N.K. (2018) “Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Tarbiyah*, 25(1), hal. 93–124. doi:10.30829/tar.v25i1.237.
- Riayah, S. dan Fakhriyana, D. (2021) “Optimalisasi Pembelajaran dalam Jaringan (Daring) dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Terhadap Pemahaman Matematis Siswa,” *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), hal. 19. doi:10.21043/jmtk.v4i1.10147.
- Robiyanto, A. (2021) “Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), hal. 1–7. doi:10.51836/jedma.v1i2.155.
- Setyoningtyas, K.Y. dan Ghofur, M.A. (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi,” *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), hal. 1521–1533. Tersedia pada: <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/601>.
- Shoimin, A. (2018) *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Sugiyono (2019) *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2020) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhono (2022) *Penggunaan Model Pembelajaran Make a Match Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Sistem Reproduksi Manusia*. Surakarta: UNISRI Press.
- Susilawati, M. (2020) “Efektifitas Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Menganalisis Data Statistika Melalui Penggunaan Lembar Kerja Mahasiswa,” *E-Jurnal Matematika*, 9(1), hal. 64. doi:10.24843/mtk.2020.v09.i01.p280.
- Tri Pudji Astuti (2019) “Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21,” *Proceeding of Biology Education*, 3(1), hal. 64–73. doi:10.21009/pbe.3-1.9.
- Tsai, C.Y., Chang, Y.H. dan Lo, C.L. (2018) “Learning under time pressure: Learners who think positively achieve superior learning outcomes from creative teaching methods using picture books,” *Thinking Skills and Creativity*, 27, hal. 55–63. doi:10.1016/j.tsc.2017.11.003.
- Tugino dan Hasanah, E. (2021) “Implementasi Program Kewirausahaan Melalui

- Pembelajaran Prakarya dan Kewirausahaan di SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul,” *Academy of Education Journal*, 12, hal. 56–81.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (2003) “Undang-Undang No. 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional.” Jakarta.
- Utami, T., Kristin, F. dan Anugraheni, I. (2018) “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (Nht) Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv,” *Justek : Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), hal. 82. doi:10.31764/justek.v1i1.409.
- Vahini, P. *et al.* (2022) “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Proyek Pada Google Classroom,” *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(1), hal. 9–18.
- Wagiran, H.S., Komariah, K. dan Triwiyono, E. (2019) *Problem Based Learning dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wardani, R.K. dan Syofyan, H. (2018) “Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), hal. 371. doi:10.23887/jisd.v2i4.16154.
- Wayan Aryani, N. dan Pramunditya Ambara, D. (2021) “Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), hal. 252–260. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>.
- Widodo, H. (2021) *Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: UAD Press.
- Yen, S.C. *et al.* (2018) “Learning online, offline, and in-between: comparing student academic outcomes and course satisfaction in face-to-face, online, and blended teaching modalities,” *Education and Information Technologies*, 23(5), hal. 2141–2153. doi:10.1007/s10639-018-9707-5.
- Yohana, C. (2021) “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan,” *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), hal. 89. doi:10.37905/aksara.7.1.89-102.2021.
- Zakia, R., Khaldun, I. dan Safitri, R. (2018) “Pengaruh Problem Based Learning Melalui School Watching Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Asam Basa di SMP,” *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), hal. 55–62. doi:10.24815/jpsi.v6i1.10745.