

DAFTAR PUSTAKA

- Abi, M. I., & Sujatmiko, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart App Creator Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Di Smk N 1 Jabon. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 7(3), 84–91. <https://doi.org/10.26740/it-edu.v7i3.50070>
- Adnyana, I. M. D. M. (2021). Populasi dan Sampel. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif*, 14(1), 103–116.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 185–199.
- Andi, A. P. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Anggita, A. D., Ervina Eka Subekti, Muhammad Prayito, & Catur Prasetiawati. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 Sd N Panggung Lor. *Inventa*, 7(1), 78–84. <https://doi.org/10.36456/inventa.7.1.a7104>
- Apit, D., Yayat, S., & Fanny, S. (2023). Application of the Problem Based Learning (PBL) Model to Improve Student Learning Outcomes in Class V at UPTD SD Negeri Tapos 5, Depok City. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i1.10>
- Caesariani, N. A. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pada Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2, 832–840.
- 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>

- Cahyono, K. A., Sujidan, & Sarwanto. (2014). Pengembangan Dan Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Poew Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Pencemaran. *Jurnal Inkuiri*, 3(3), 11–18. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sains>
- Caroline, Y., Tulenan, V., & A. Sugiarto, B. (2016). Rancang Bangun Film Animasi 3 Dimensi Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14639>
- Chaniara, D., Purnama Sari, W., & Pramesti, D. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe Pada Materi Keseimbangan Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar. *JBES (Journal Basic Education Skills)*, 2(1), 13–25. <https://doi.org/10.35438/jbes.v2i1.115>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Dyah, R., & Isa, A. (2024). Media Smart Apps Creator Berbasis Problem Based Learning Meningkatkan Kemampuan Menulis Kalimat Efektif. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 10–21. <https://doi.org/10.23887/jppp.v8i1.68614>
- Eri Karisma, I. K., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fahri, A. (2022). Smart Apps Creator (Sac) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Di Sma It Insan Mulia Boarding School. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Fatmawati, L., Irawati, P., Inang Pambudi, D., Purwadi, P., & Santoso, B. (2021). Perkembangan LKPD Berbasis Kearifan Lokal pada Materi-Materi Bencana Alam untuk Siswa SD Kelas I. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 1, 76–83. <https://doi.org/10.30595/pssh.v1i.77>
- Hadriani, N. L. G. (2019). Potensi Kearifan Lokal Masyarakat Bali Dalam Pembangunan Hukum Hindu. *Jurnal Hukum Agama Hindu Widya ...*, 2(2), 121–138. <http://e-journal.stahn-gdepudja.ac.id/index.php/WK/article/view/153>
- Hakim, M. A. A., Sunarto, & Totalia, S. A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IIS dalam Mata Pelajaran Ekonomi di SMAN 5 Surakarta Tahun Ajaran 2015/2016. *Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret*, 2(2), 1–13.
- Harahap, R. (2017). Kearifan Lokal Dan Penerapannya Di Sekolah. *Jurnal Edukasi Sumba (JES)*, 1(2), 582–591. <https://doi.org/10.53395/jes.v1i2.27>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Hayun, M., & Syawaly, A. M. (2020). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Instruksional*, 2(1), 10–16. Diakses pada tanggal 4 Desember 2023
- 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), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 1–12.
- Isa, M. (2016). Bencana Alam: Berdampak Positif Atau Negatif Terhadap Pertumbuhan Ekonomi? *Publikasi Ilmiah*, 147–156.
- Jaiz, M., Vebrianto, R., Zulhidah, & Berlian, M. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator pada Pembelajaran Tematik SD/MI. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1201–1211.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(14), 12.
- Juniati, I.B. Putrayasa, & I.G. Margunayasa. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berorientasi Wana Kerthi Loka Bali Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Pendasi: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 94–106. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2018
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3). <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Komang Wiratama, N., & Gede Margunayasa, I. (2021). EModul Interaktif Muatan IPA Pada Sub Tema 1 Tema 5. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(2), 258. <https://doi.org/10.23887/jjpsgd.v9i2.34805>
- Lamote, H. (2023). Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Suluh Pendidikan*,

11(1), 81–89. <https://doi.org/10.36655/jsp.v11i1.1089>

Latifah, A. D., & Istianah, F. (2024). Pengembangan Media Interaktif Smart Apps Creators (SAC) Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Transformasi Energi Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.

Maftuhah, M., Yusni, D., Supriatno, B., & Riandi, R. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Protista. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(12), 10114–10118. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2422>

Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>

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>

Marisa. (2019). Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Modul*, 10.

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (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>

Meilani, S., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE , Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.

Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Pengembangan Model Problem-Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan The Application Of The Problem-Based Learning Model To Improve The Students Critical Thinking. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, c, 125–143.

- Njatrijani, R. (2018). Kearifan Lokal Dalam Perspektif Budaya Kota Semarang. *Gema Keadilan*, 5(1), 16–31. <https://doi.org/10.14710/gk.2018.3580>
- Nur, A. M. (2010). Gempa Bumi, Tsunami Dan Mitigasinya. *Jurnal Geografi : Media Informasi*, 7(1), 0–6.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurul Indana, & Rendy Setyowahyudi. (2024). Video Pembelajaran Pramuka Prasiaga untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(2), 161–169. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.83080>
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Pahri, A., Rosdiana, & A. Riawarda. (2024). Pengembangan Permainan Jenga Edukatif Berbasis Keterampilan dengan Tema “Pahlawanku” untuk Siswa Sekolah Dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 114–128. <https://doi.org/10.31538/adrg.v3i2.1313>
- Patani, R., Tanaamah Andeka Rocky, & Tumimomor Anthony. (2016). Perancangan Media Informasi Pariwisata Berbasis Multimedia (Studi Kasus : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Halmahera Utara)
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>

- Prianggi, Y., I Ketut, B. A., & I Gede, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 10(3), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jjp.v10i3.52544>
- Purwanto, N. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Puspitasari, H., Nurbani, & Fatmawati, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 386–400.
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Putri, D. J., Angelina, S., Rahma, S. C., & Mujazi, M. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multidisiplin*, 5(9), 49–53. <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/view/226>
- Putri, K., Djaja, S., & Suyadi, B. (2017). The Influence of Learning Interest and Emotional Intelligence towards Learning Achievement Grade XI Senior High School 1 Prajekan Regency Bondowoso School Year 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(2017), 67–74.
- Rachma, A., Tuti Iriani, & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506–516. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.554>
- Rohayati, Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>

- Sakti, A. D., Putra, Y. I., Sabir, A., & Fitria, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(1), 1–11. <https://doi.org/10.52060/pti.v5i1.1431>
- Sari, V., & Pardimin. (2024). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Sartini, S. (2020). Menggali Kearifan Lokal Nusantara Sebuah Kajian Filsafati. *Jurnal Filsafat*, 37(2), 111–120. <https://jurnal.ugm.ac.id/wisdom/article/view/33910/20262>
- Satria, T. G., & Ekok, A. S. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13–21. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setyaningsih, E. (2023). Perkembangan Multimedia Digital dan Pembelajaran. *Indonesian Journal of Learning and Instructional Innovation*, 1(01), 34–48. <https://doi.org/10.20961/ijolii.v1i01.920>
- Setyowahyudi, R., Ayu Tirtayani, L., Noviani, F., Indana, N., & Nurul Oktaviany, M. (2023). *Optimalisasi Stimulasi Perkembangan Otak Dan Kognitif Anak Usia Dini*. 5, 225–231. <https://prosiding.ummetro.ac.id/index.php/snppm>
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46–54. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i1.22968>
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian*

Pendidikan Dan Pendidikan Dasar, 1(2), 14–19.

Sriwahyuni, R., Adnan., & Muis, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Sains Pada Materi Biologi Kelas X Semester Genap Madrasah Aliyah (Ma) Amir Al-Jannah Bone. *Universitas Negeri Makassar Gunungsari Baru*, 1–9.

Suhelayanti, Z, S., & Rahmawati, I. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*.

Supardi, A. (2014). Inovasi dalam pemenuhan kebutuhan bahan ajar suplemen diharapkan mampu mengurangi rendahnya minat baca. *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*, 1(2), 161–167. <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749>

Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 523–533. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.40974>

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>

Ussolikha, N., & Kurniawan, F. A. (2022). Integrasi Layanan Informasi Dalam Meningkatkan Kapasitas Pemahaman Mahasiswa Menghadapi Bencana Alam. *Indonesian Jurnal of Environment and Disaster*, 1(2), 85–93.

Utomo, D. D., & Marta, F. Y. D. (2022). Dampak Bencana Alam Terhadap Perekonomian Masyarakat di Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Terapan Pemerintahan Minangkabau*, 2(1), 92–97. <https://doi.org/10.33701/jtpm.v2i1.2395>

Wa'fa, A. R. El, Pamungkas, M. D., & Rahmawati, F. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Aplikasi Smart Apps Creator Terintegrasi

- Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa Kelas VII. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.32938/jpm.v5i1.4634>
- Widyastari, Y., Ni Wayan Rati, & I Nyoman Laba Jayanta. (2022). LKPD Berpendekatan PjBL Pada Materi Keseimbangan Ekosistem Kelas V SD. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(3), 429–440. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i3.50968>
- Wijaya, M., & Rismawati, R. S. Y. (2023). Pembelajaran Bahasa Arab berbantuan Media Instagram Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 817–825. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.5080>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulia, D., & Ervinalisa, N. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X Di Sma Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 2(1), 15–24. <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>
- Yuwanita, E., Wulansari, D., Program, P., Pendidikan, S., Keluarga, K., & Teknik, F. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Ffej*, 07(1), 10. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ffe/index>
- Zuhri, K., Ikhwan, A., Sukri, H., & Ependi, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Tajwid Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informatika (JEDA)*, 3(1). <https://doi.org/10.57084/jeda.v3i1.986>
- Zulfiana, A., & Susanti. (2012). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.