

DAFTAR RUJUKAN

- Ab Ghani, S. M., Abdul Hamid, N. F., & Lim, T. W. (2022). Comparison between conventional teaching and blended learning in preclinical fixed prosthodontic training: A crosssectional study. *European Journal of Dental Education*, 26(2), 368–376.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi penelitian pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). Statistika Inferensial Untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS. *Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Alfiansyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *PenSil*, 9(1), 9–18.
- Alhamid, T. (2019). *Instrumen Pengumpulan Data Kualitatif*.
- Almira Rahma, A., & Mutiaz, I. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterlibatan Audiens dalam Belajar. *DESKOMVIS: Jurnal Ilmiah Desain Komunikasi Visual, Seni Rupa Dan Media*, 1(1), 56–63. <https://doi.org/10.38010/dkv.v1i1.7>
- Amir, H. (2019). Metode penelitian dan pengembangan research & development. *Malang: Literasi Nusantara*.
- Amreta, M. Y., Rofi'ah, F. Z., & Markhamah, A. L. L. (2023). Pengembangan Media Papan Hitung Pada Mata Pelajaran Matematika SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 199–209.
- Ansor, Ayu, et al. 2023. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 10 (3), 404-413
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi teori belajar konstruktivisme pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358–366.
- Ardiana, S., Rahayu, M. S., & Asmawan, M. C. (2021). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Buletin Literasi Budaya Sekolah*, 3(2), 147–154. <https://journals.ums.ac.id/blbs/article/view/16491/7245>
- Ardiani, K. E. (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>
- Arends, R. I. (2008). *Learning to teach* (7th ed.). McGraw-Hill Education.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta. doi.
- Arywiantari, D., Agung, A. A. G., & Tastra, I. D. K. (2015). Pengembangan multimedia interaktif model 4D pada pembelajaran IPA di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 3(1).
- Asiani, A. (2017). Penerapan model attention, relevance, confidence, and satisfaction (ARCS) untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X pemasaran 1 Smk Negeri 1 surakarta tahun Pelajaran 2016/2017.
- Asril, N. M. (2021, June). Penerapan Pendekatan Multiple Intelligences Untuk Pembelajaran Kognitif Pada Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional Anak Usia Dini (Semadi 5): Stimulasi Pembelajaran Berbasis Otak* (p. 1).
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Mathematics Paedagogic*, 5(1), 54–61.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dea, V. K., Murni, S., & Baramuli, D. N. (2020). Analisis Pengaruh Leverage, Profitabilitas, dan Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan pada Industri Perbankan yang terdaftar di BEI. *Jurnal Riset Ekonomi*.
- Dewi, N. R. (2022). Penerapan Desain Pembelajaran Addie E-Learning Materi Bahasa Inggris Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(4), 2774–2784. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i4.3978>
- Djamarah, S. B. (2013). *5 Marzuki, Pendidikan Karakter Islam (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 66. 6 Departemen Agama RI, Al-qur'an dan Terjemahannya (Bandung: CV Penerbit J-Art, 1994), 450.*
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Fauzan, M. (2017). Pengaruh Stress Dan Kepemimpinan Terhadap Kinerja Perawat Di Rumah Sakit Umum Daerah Pematangsiantar. *JWM (Jurnal Wawasan*

Manajemen), 5(1), 89–106.

- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513.
- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Mulyati Parsa, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Pada Konsep Perubahan Lingkungan Fisik Dan Pengaruhnya Terhadap Daratan. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.13>
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Cakrawala Pendidikan*, 2, 87812.
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817–5826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3116>
- Haqih, M. K., Hakim, Z. R., & Pribadi, R. A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif berbasis software articulate storyline pada kegiatan pembelajaran tematik. *Jurnal pendidikan dasar*, 10(1), 33–44.
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational, January*, 10(2), 3.
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289–297.
- Haryati, R. T. E., Handayani, B. S., & Lestari, T. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Articulate Storyline 3 Berbasis Gaya Belajar Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 295–302.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan penggunaan media pembelajaran audio visual dengan minat peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam di sman 1 bangkinang kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Hendrayani, I. G. A. P. S., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Pendekatan Saintifik Materi Sistem Pernapasan Manusia Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 11986–12000.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266. <https://doi.org/10.1023/B:EDPR.0000034022.16470.f3>

- Hosnan, M. (2014). Pendekatan saintifik dan konstektual dalam pembelajaran abad 21 kunci sukses implementasi kurikulum 2013. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 242.
- Hotimah. (2020). Penerapan metode pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan kemampuan bercerita pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Edukasi*, 5-11.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*.
- Ibarra-Herrera, C. C., Carrizosa, A., Yunes-Rojas, J. A., & Mata-Gómez, M. A. (2019). Design of an app based on gamification and storytelling as a tool for biology courses. *International Journal on Interactive Design and Manufacturing (IJIDeM)*, 13, 1271–1282.
- Ibrahim, N., & Ishartiwi, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android mata pelajaran IPA untuk siswa SMP. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(1).
- Idris Afandi, Moh. Jamaluddin Imron, M. P. (2018). Dampak Multimedia Bagi Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Oleh: *Al-Ibrah*, 3(2), 1–194.
- Ilhami, R. S., & Rimantho, D. (2017). Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan Rating Scale. *Jurnal optimasi sistem industri*, 16(2), 150.
- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 4(1). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424>
- Irhas, I., Hadi, H. S., Iryani, S. A., & Marlina, M. (2024). Puzzle Wayang: Inovasi Pembelajaran Interaktif Untuk Penguatan Karakter. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 5(2).
- Jacobsen, A. (2009). *Methods For Teaching Metode-Metode Pengajaran Meningkatkan Belajar Siswa TK-SMA*. Pustaka pelajar.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130.
- Kemendikbudristek. (2022). *Kurikulum Merdeka: Capaian Pembelajaran pada Jenjang Sekolah Dasar*.
- Khadijah, K. (2015). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*.
- Kosim, A. (2021). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Muthola'ah Untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Santri Kelas VIII SMPIT Kharisma Darussalam. *Kalamuna: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(2), 122–137.
- Kusumaningrum, Putu Citra Arni, Desak Putu Parmiti, and I. Made Citra Wibawa. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan

- Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014." *Mimbar PGSD Undiksha* 2.1 (2014).
- Lestari, I. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pengamatan Siswa Pada Materi Ciri-Ciri Mahkluk Hidup Dengan Menggunakan Metode Eksperimen Pasir Putih. *Universitas Jambi*, 154.
- Lubis, F. A., Safri, I., Rambe, A., & Adrian, M. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Sistem Respirasi. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 7(1), 597–603.
- Maesaroh, S. (2013). Peranan metode pembelajaran terhadap minat dan prestasi belajar pendidikan agama Islam. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 150–168.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Sci. Educ. J*, 1(1), 31–37.
- Manidhom, F. M., & Rahmawati, Z. D. (2022). Implementasi Storytelling Pada Pembelajaran Daring (Studi Kasus pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 4 di MI Darul Ulum Nglumber). *Dar el-Ilmi: jurnal studi keagamaan, pendidikan dan humaniora*, 9(1), 186–195.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi materi volume bangun ruang untuk SD kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjany, E. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(2), 201–214.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Muh. Arifin, et al. 2024. Penerapan Model PBL dalam Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Journal Of Education Research*. Vol. 5 (4).
- Muniroh, S., Rosyana, T., & Hendriana, H. (2018). Hubungan Self-Confidence Dengan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(4), 479–486.
- Nababan, N. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis geogebra dengan model pengembangan addie di kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Inspiratif*,

6(1), 37–50.

- Nababan, S. A., Tambunan, S. M. P., Nakhwan Hasibuan, T., & Xafiera Fidela Sitorus, P. (2024). Uji Validitas dan Reabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen Jurusan Matematika. *Interdisciplinary Explorations in Research Journal (IERJ)*, 2(3), 1420–1430. <http://shariajournal.com/index.php/IERJ/>
- Nani, K., Adnan, & Dzulkarnain, A. F. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Boogi Kelas XI untuk Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar Peserta Didik. Prosiding Seminar Nasional LP2M UNM.
- Natasya Tampinongkol, N., Paat, M., Lihiang, D. A., Biologi, J., Matematika, F., Alam, I. P., & Kebumian, D. (2022). Pengembangan Media Audio Visual dengan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Sulawesi Utara pada Pembelajaran Biologi di SMA Development Of Audio Visual Media with a Problem Based Learning (PBL) Based On Local Wisdom From North Sulawe. *Agustus*, 3(2), 136–143.
- Ndiung, S., & Jediut, M. (2020). Pengembangan instrumen tes hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar berorientasi pada berpikir tingkat tinggi. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(1), 94. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i1.6274>
- Nurbaeti, N., Rahmanita, M., Ratnaningtyas, H., & Amrullah, A. (2021). Pengaruh Daya Tarik Wisata, Aksesibilitas, Harga Dan Fasilitas Terhadap Minat Berkunjung Wisatawan Di Objek Wisata Danau Cipondoh, Kota Tangerang. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 10(2), 269. <https://doi.org/10.23887/jish-undiksha.v10i2.33456>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa*, 3(2), 396–418.
- Nurman, J. W., Azhar, R. S., & Azhar, R. P. (2021). Upaya Optimalisasi Mutu Pembelajaran Dengan Adaptasi Strategi Supervisi Akademik Ditengah Pandemi. *Jurnal Isema: Islamic Educational Management*, 6(2), 159–170.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, & Sina, I. 2021. Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr*, Vol. 17 No.1 (118-139).
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Video pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran matematika kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74.
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58–68.

- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375-384.
- Pradipta, K. N. Y., Astawan, I. G., & Rati, N. W. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Project Based Learning Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem Kelas V SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 375-384.
- Prasetyo, F. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powerpoint 2016 Pada Subtema 1 Manusia Dan Lingkungan Di Kelas V Sekolah Dasar*.
- Prawiyogi, A. G., Sa'diah, T. L., & Nadzilah, H. (2022). Pengaruh Metode Struktural Analitik Sintetik Terhadap Keterampilan Menulis Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Buana Ilmu*, 6(2), 164–171.
- Purwaningrat, K. W., Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 128–138.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77–90. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i1.3254
- Putrianingsih, S., Muchasan, A., & Syarif, M. (2021). Peran Perencanaan Pembelajaran Terhadap Kualitas Pengajaran. 7(1).
- Rambe, A. H., Siregar, N., & Fitri, N. (2023). LKM berbasis kreativitas pada matkul media dan sumber belajar di MIS/SD prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UINSU Medan. *Research and Development Journal Of Education*, 9(2), 1200–1212.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Antasari Press.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. (2017). Model pembelajaran berbasis proyek, kreativitas dan hasil belajar mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 6(1), 60-71.
- Rivai, H. P., Yuliati, L., & Parno, P. (2018). *Penguasaan konsep dengan pembelajaran STEM berbasis masalah materi fluida dinamis pada siswa sma*. State University of Malang.
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2019). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Sanaky, H. A. H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-inivatif. yogyakarta: Kaukaba dipantara.*
- Sandrone, S., & Carlson, C. (2021). Gamification and game-based education in neurology and neuroscience: Applications, challenges, and opportunities. *Brain Disorders, 1*, 100008.
- Setiawan, H. R., & et al. (2021). Pengembangan media ajar lubang hitam menggunakan model pengembangan ADDIE. *Jurnal Kumparan Fisika, 4*(2), 112–119.
- Sholeh, M. (2019). Pengembangan media pop-up book berbasis budaya lokal keberagaman budaya bangsaku siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar, 4*(1), 138–150.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat konsistensi uji distribusi normalitas pada kasus tingkat pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Statistika, 2*.
- Siregar, E. S. (2023). *Pembelajaran Inkuiri Berbasis Multimedia.* umsu press.
- Siswanto, J. (2022). *Bahan Ajar Sistem Pernapasan Berbasis Model Pembelajaran Clis Seri Akm Untuk Meningkatkan kemampuan Literasi Sains Siswa SD.* Cahya Ghani Recovery.
- Slavin, R. E. (2006). *Educational psychology: Theory and practice* (8th ed.). Pearson Education.
- Sugandi, D., Syach, A., & Juniarti, N. (2020). Peningkatan Minat Belajar Melalui Model Course Review Horay (CRH) Pada Mata Pembelajaran IPA Mengidentifikasi Fungsi Organ Tubuh. *Jurnal Tahsinia, 1*(2), 191–198.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Alfabeta, Bandung.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan.* Alfabeta Bandung.
- Sulistyo, R. E., Sumarno, & Purnamasari, I. (2023). Pengembangan Asesmen Autentik dengan Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Tematik untuk Mengukur Dimensi Bernalar Kritis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cendekiawan, 5*(1), 62–70. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v5i1.316>
- Sundayana, H. R. (2015). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika, untuk guru, calon guru, orang tua dan para pecinta matematika.*
- Supangkat, J. (2022). Peningkatan Kinerja Guru Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik. 1(1).
- Surya, M. (2013). Psikologi guru konsep dan aplikasi. *Bandung: Alfabeta*, 205–212.
- Telaumbanua, U., Ziliwu, D., & Harefa, A. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Educatum: Jurnal Ilmu Pendidikan, 1*(1), 1–12.

- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. *Prosiding Seminar Nasional*, 9(1), 176–186.
- Trianto, M. P. (2009). Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif. *Jakarta: Kencana*.
- Uno, H. B. (2023). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wahyudi, D., & Azizah, H. (2016). Strategi Pembelajaran Menyenangkan Dengan Konsep Learning Revolution. *Attarbiyah*, 26, 1. <https://doi.org/10.18326/tarbiyah.v26i0.1-28>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*.
- Warsono, H., & Hariyanto, M. S. (2012). Pembelajaran aktif teori dan asesmen. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).
- Widyastuti, S. R. (2022). Pengembangan skala likert Untuk mengukur sikap terhadap penerapan penilaian autentik siswa sekolah menengah pertama. *Jendela ASWAJA*, 3(02), 57–75.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Wirayasa, I. D. G. P., Darmayasa, I. P., & Satyawan, I. M. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Kognitif Model 4D pada Materi Sepak Bola Berdasarkan Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*, 8(3), 81–88.
- Wulandari, S., & N. (2021). Studi Literatur penggunaan PBL berbasis Video untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9, 7-17.
- Zakaria, M. I., Maat, S. M., & Khalid, F. (2019). A sistematic review of problem based learning in education. *Creative Education*, 10(12), 2671.