

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. (2024). *AECT Definition for Educational Technology*. AECT. <https://www.aect.org/aect/about/aect-definition>
- Afrita, J. (2023). Peran Artificial Intelligence dalam Meningkatkan Efisiensi dan Efektifitas Sistem Pendidikan. *COMSERVA: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(12), 3181–3187. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i12.731>
- Agustini, K., Santyasa, I. W., Tegeh, I. M., Santyadiputra, G. S., & Mertayasa, I. N. E. (2022). Quantum Flipped Learning and Students' Cognitive Engagement in Achieving Their Critical and Creative Thinking in Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 17(18 SE-Papers), 4–25. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i18.32101>
- Ajito, T. (2024). Peran Konektivisme Dalam Pembelajaran Digital. *Journal on Education*, 07(01), 6968–6976.
- Alfiansyah, M. F., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2022). Pengembangan multimedia interaktif ipa dengan fitur feedback untuk siswa kelas VIII. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 22–31.
- Amanda, Y., & Meyniar Albina, M. A. (2024). Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *QAZI: Journal of Islamic Studies*, 1(1 SE-Articles), 97–103. <https://doi.org/10.61104/qazi.v1i1.121>
- Ananda, W. R., Iriani, R., & Hamid, A. (2024). Development of interactive multimedia based on articulate storyline to improve students' creative thinking skills on support solution materials. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika*, 12(1), 55–65. <https://doi.org/10.23971/eds.v12i1.5961>
- Anjelita, K., & Supriyanto, A. (2024). Teori Belajar Konstruktivistik dan Implikasinya di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Pendidikan Anak*, 3(1), 916–922. <https://doi.org/10.38048/jcpa.v3i1.2822>
- Anugrah, A. T. (2024). Teori Belajar Behaviorisme dan Kognitivisme Perspektif pendidikan Islam. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 17(1), 75–97. <https://doi.org/10.54471/tarbiyatuna.v17i1.2871>
- Arta, I. M., Japa, I. G. N., & Sudarma, I. K. (2020). Problem Based Learning Berbantuan Icebreaker Berpengaruh Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(2), 264–273.
- Aryani, N., & Lestari, A. (2025). Menerapkan Teori Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 3(12).
- Asrizal, Daulay, H., Amnah, R., Hidayati, & Helma. (2024). Digital Teaching Material Of Sustainable Lifestyle Theme With Ethno-Pjbl To Promote

Students' Knowledge And Creative Thinking Abilities. *Journal of Law and Sustainable Development*, 12(10 SE-Articles), e3963. <https://doi.org/10.55908/sdgs.v12i10.3963>

Astutik, E. P., Ayuni, N. A., & Putri, A. M. (2023). Artificial Intelligence: Dampak Pergeseran Pemanfaatan Kecerdasan Manusia Dengan Kecerdasan Buatan Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(10), 101–112.

Bahodirovna, H. N. (2024). And Essence Of The Educational Process. *Multidisciplinary Journal of Science and Technology*, 4(3), 328–333.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer US.

Candiasa, I. M. (2010). *Statistik Univariat dan Bivariat disertai aplikasi SPSS*. Undiksha.

Cheah, C. S. (2020). Factors contributing to the difficulties in teaching and learning of computer programming: A literature review. *Contemporary Educational Technology*, 12(2), 1–14. <https://doi.org/10.30935/cedtech/8247>

Christi, S. R., & Rajiman, W. (2023). Pentingnya Berpikir Komputasional dalam Pembelajaran Matematika. *Journal on Education*, 5(4), 12590–12598. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2246>

Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. routledge.

Darmawan, U., Redjeki, S., & Widhorini, W. (2020). Interactive multimedia: Enhacing students' cognitive learning and creative thinking skill in Arthropod material. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(2), 257–264. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i2.11370>

Daulae, H. T. H. (2019). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 442–456. <https://doi.org/10.24952/di.v7i2.2245>

Depdiknas. (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)*. Ditjen Dikdasmen.

Diasri, N. R., Baeti, A. W., & Prabowo, A. (2025). Pengaruh Penerapan Algoritma Pemrograman Dalam Dunia Pekerjaan (Studi Kasus: Metode Deep Learning). *Jurnal CoSciTech (Computer Science and Information Technology)*, 6(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.37859/coscitech.v6i1.8531>

Emilia, Azizah, N., & Azmi, M. R. (2023). Konsep dan Falsafah Teknologi Pendidikan. *Kitabah: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 1(1), 61–71.

Fadhillah, M., Asbari, M., & Othaviani, E. M. (2024). Merdeka Belajar: Solusi Revolusi Pendidikan di Indonesia. *Journal Of Information Systems And Management*, 3(1), 84–99. <https://doi.org/doi.org/10.4444/jisma.v3i1.714>

- Faidhotuniam, I., Syamsuri, S., Novaliyosi, N., & Fatah, A. (2024). Meta-Analysis of the Influence of Problem-Based Learning (PBL) Learning Model on the Improvement of Creative Thinking Skills. *International Journal of Research Publication and Reviews*, 5(5), 10017–10023. <https://doi.org/10.55248/gengpi.5.0524.1377>
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi PGMI*, 2(1), 12–21. <https://ejournal.stital.ac.id/index.php/jemi/article/view/341>
- Fitria, Y. (2020). Karakteristik Model Problem Based Learning Berbantuan E-Learning Portal Rumah Belajar Pada Pembelajaran Ipa Tematik. *PEDAGOGIA*, 18(2), 162–172.
- Ghirrid, A. A., Sari, R. T. K., & Aldisa, R. T. (2024). Algoritma Natural Language Processing Untuk Aplikasi Penerjemah (Indonesia–Jawa) Menggunakan Metode Speech Processing. *Jurnal JTik (Jurnal ...)*, 8(3). <https://journal.lembagakita.org/jtik/article/view/2244%0Ahttps://journal.lembagakita.org/jtik/article/download/2244/1991>
- Habibie, A. F., Sahfitri, F. N., & Mandalika, W. D. (2023). Media Pembelajaran Interaktif “Batik Pedia” Berbasis Aplikasi Android Pada Ensiklopedia Batik Nusantara. 2(2), 326–338. <https://doi.org/10.62712/juktisi.v2i2.75>
- Habibullah, H., & Septantiningtyas, N. (2024). Meningkatkan Daya Ingat Dalam Menghafal Imriti Melalui At-Takrar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3).
- Habsy, B. A., Apriliya, K., Putri, A. F., & Aprilyana, G. S. (2023). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dan Teori Belajar Sosial Bandura dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(1), 476–491. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2211>
- Habsy, B. A., Nashihah, D., & Atsila, B. A. (2024). Teori Belajar Humanistik serta Penerapannya dalam Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 658–673. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2344>
- Handayani, E. N., Sufa, F. F., & Mustofa, M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif dalam Materi Gaya di Sekitar. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 137–146.
- Harahap, F. I., Santana, R. A., Yani, A. A. D., Ananda, D., Bella, E., & Amalia, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Artificial Intelligence (AI) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 385–396.
- Hardhita, R., Rahman, F., Luswandari, W., Slamet, & Anggraini, A. (2024). Survei Lingkungan Belajar (Sulingjar) Sekolah Dasar Ditinjau dari Perspektif Teori Belajar Behaviorisme Edward Lee Thorndike. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(1), 58–63.

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/28281>

- Hariato, N. A., & I Gde Wawan Sudatha. (2024). Interactive Multimedia with Problem-Based Learning in Mathematics. *Journal of Education Technology*, 7(4), 610–618. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i4.64656>
- Isabella, D. I. S., Martono, K. T., & Eridani, D. (2020). User experience pada implementasi virtual reality sebagai media pembelajaran anak pengidap autisme. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 1–12.
- Jatikusumo, D., Sukowo, B., & Devianto, Y. (2024). Pembelajaran Algoritma Regresi Linier Menggunakan Python untuk Sekolah (Studi Kasus : SMK Media Informatika). *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 81–89.
- Kardoyo, Nurkhin, A., Muhsin, & Pramusinto, H. (2020). Problem-based learning strategy: Its impact on students' critical and creative thinking skills. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1141–1150. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.9.3.1141>
- Khairany, I., Chairunnisa, M., & Arifin, M. (2024). Peran Strategi Pembelajaran dan Implementasinya Pada Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 8–14. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2108>
- Kristiani, K. D., Mayasari, T., & Kurniadi, E. (2011). Pengembangan Asesmen Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMP Negeri 5 Madiun pada Materi Cahaya dan Alat Optik. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2, 102–108.
- Kurniawan, S. B. (2024). The Effectiveness of Problem-Based Learning Model on Creative Thinking Skills in Class V Elementary School in Wonogiri Sub-District. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(11), 5172–5176. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i11-24>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Lestari, N. P. Y., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sistem Organ Manusia. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 54–68.
- Lidyasari, A. T., Rokhman, M. N., Nugroho, A. N. P., & Anggito, A. (2023). the Effectiveness of Interactive Multimedia-Based Learning Methods To Increase the Motivation of Elementary School Teachers in the Jsit Kulonprogo Environment. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 15(1), 51–70. <https://doi.org/10.14421/albidayah.v15i1.1024>
- Liew, T. W., Pang, W. M., Leow, M. C., & Tan, S. M. (2022). Anthropomorphizing

malware, bots, and servers with human-like images and dialogues: the emotional design effects in a multimedia learning environment. *Smart Learning Environments*, 9(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-022-00187-w>

Lubis, P., Hasibuan, M. B., & Gusmaneli, G. (2024). Teori-Teori Belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 1–18. <https://doi.org/10.59841/intellektika.v2i3.1114>

Manik, S. A. R., Humairoh, A. P., Annisa, S., Mailani, E., & Ketaren, M. A. (2024). Peran Media Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Geometri Siswa Sekolah Dasar. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2 SE-Articles), 759–763. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4425>

Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89–106.

Mariani, A., Situmorang, T. B., Pandiangan, F. M., Sitanggang, K. U., Purba, N. A., & Ginting, F. (2025). Pendampingan Siswa Dalam Penerapan Model Problem Based Learning di SMP Swasta Katolik Assisi Medan Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *JGEN: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(6), 813–818.

Marsita, W., Darmansyah, Novriantri, & Yusri, M. A. K. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis ARCS Motivational Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 3809–3814. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.12891>

Maryati, I., & Nurkayati, N. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa Sekolah Menengah Atas dalam materi Aljabar. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 16(2), 253–265.

Maskur, R., Sumarno, Rahmawati, Y., Pradana, K., Syazali, M., Septian, A., & Palupi, E. K. (2020). The effectiveness of problem based learning and aptitude treatment interaction in improving mathematical creative thinking skills on curriculum 2013. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 375–383. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.375>

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC>

Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., Halim, F. A., Saptadi, N. T. S., Purwati, H., Ridhani, J., Muhandar, H., Tandirerung, V. A., Hamdani, H., & Aina, M. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.

Mulyani, A. Y. (2022). Pengembangan Critical Thinking Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di Indonesia. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*,

1(1), 100–105.

Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939.

Natalia, & Muhtarom, T. (2024). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di Era Disrupsi. *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 2(5), 79–87. <https://doi.org/10.61132/nakula.v2i5.1008>

Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). *Learning Object Review Instriment (LORI) User Manual Version 2.0*. https://www.academia.edu/7927907/Learning_Object_Review_Instrument_LORI_

Nulhakim, L., Setiawan, F. R., & Saefullah, A. (2020). Improving Students' Creative Thinking Skills Using Problem-Based Learning (PBL) Models Assisted by Interactive Multimedia. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 6(1), 9–16. <https://doi.org/10.21009/1.06102>

Nurkanti, M., & Yasundari. (2024). The Implementation Of Multimedia Interactive Visual (Mivi) Learning To Improve Students ' Creative Thinking And Collaboration Skills 1 Introduction The demands of science learning or biology learning in the global era are that it can prepare students wi. *Revista de Gestão Social e Ambiental*, 1–12.

Nurmalasari, A., Wijaya, H., & Maulidin, M. T. (2025). Penerapan Model Creative Problem Solving (Cps) Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa. *Journal Of Mathematics Education*, 2(3), 27–34.

Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas VIII. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1 SE-), 210–218. <https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>

Pradana, G. Y., Mariana, N., & Anam, R. S. (2024). The Influence of the Problem-Based Learning Model Assisted by Google Sites Interactive Multimedia on Critical Thinking Skills in the Science Subject of Grade V Elementary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 102–116. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v10i1.23093>

Pradnyana, I. K. A., Mertayasa, I. N. E., & Subawa, I. G. B. (2025). Pengembangan Multimedia Gamifikasi Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 14(2), 274–282.

Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian

Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 7911–7915.

- Putri, A. A., & Sudatha, I. G. W. (2023). Interactive Learning Multimedia Based on Problem-Based Learning Models in Fifth-Grade Science Content. *Journal of Education Technology*, 7(1), 177–185. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i1.57354>
- Putri, F. A., Akmal, J., & Gusmaneli, G. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori belajar dalam Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(2), 332–349. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i2.279>
- Putri, U. L. N., Muhid, A., & Pratitis, N. T. (2025). Systematic Literature Review: Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Mind Mapping dengan menggunakan Artificial Intelligence. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 294–313.
- Rahmadani, A. P., Gustiani, S., Macesa, I., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Efektif di Era Digital. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 3(2), 155–165.
- Rahmah, N., Fauzi, Z. A., & Fa'uni, A. M. (2024). Menggunakan model Problem Based Learning untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi peserta didik di kelas VB. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(1), 177–185.
- Ramadhanti, O. (2025). Efektifitas Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis: Meta-Analisis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 2(4), 902–908.
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumi atmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Rati, Rohiat, S., & Elvinawati, E. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Aplikasi Articulate Storyline Pada Materi Ikatan Kimia. *Alotrop*, 6(1), 70–79. <https://doi.org/10.33369/alo.v6i1.21799>
- Recyalini, V., Darmansyah, Zuliarni, & Amilia, W. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipped Classroom. *Pendidikan Tambusi*, 8(1), 7472–7479. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.13664>
- Ridwan, Y. H., Zuhdi, M., Kosim, K., & Sahidu, H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Fisika Peserta Didik. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 7(1), 103. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i1.3832>
- Riska, R., & Puspita, R. D. (2025). Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam

Mengembangkan Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 77–86.

Rogti, M. (2024). The Effect of Mobile-based Interactive Multimedia on Thinking Engagement and Cooperation. *International Journal of Instruction*, 17(1), 673–696. <https://doi.org/10.29333/iji.2024.17135a>

Rohimah, R., Riswandi, R., & Fitriawan, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Informatika Melalui E-Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan; Vol 3, No 3 (2020)DO* - 10.17977/Um038v3i32020p330 .
<https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/13634>

Romlah, L. S., Iskandar, Wahid, L., Ali, N., & Rahman, B. (2024). Mengintegrasikan Teknologi Untuk Peningkatan Pengajaran Dan Pembelajaran Era 5.0. *AT-TAJDID: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 8(1), 127–140.

Safitri, R., Syafril, Zuwirna, & Supendra, D. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (LKPD-E) pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11188–11192. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14058>

Sagala, A. A., & Yahfizham, Y. (2024). Analisis Pengenalan Konsep Algoritma Pemrograman Matematika Pada Kehidupan Sehari Hari. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i1.267>

Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A., Setiawati, N., Umalihayati, Ali, H., Adipradipta, A., Ali, M., & Aryuni, M. (2023). *Teori Belajar dalam Pembelajaran* (P. T. Cahyono (ed.); Cetakan Pertama). Yayasan Cendekia Mulia Mandiri.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=ArjIEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=teori+belajar&ots=iMN7Xd8VyH&sig=CXvEsiWLqTd2CFso mHPgcQIC-jM>

Santyasa, I. W. (2014). *Asesmen dan evaluasi pembelajaran fisika*. Graha Ilmu.

Saputra, P. W., Pustikayasa, I. M., Gunawan, I. G. D., Sukraini, N., Mertayasa, I. K., Yhani, P. C. C., & Vienlentina, R. (2024). Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu. *Tampung Penyang*, 22(2), 159–170.

Sari, F. A., Pratiwi, U., & Fatmaryanti, S. D. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains (JIPS)*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.37729/jips.v3i1.1146>

- Sari, M. I., Pambudi, M. R., Gudu, B. O., & Tholibon, D. A. (2023). Effectiveness of Problem Based Learning Model on Creative Thinking in Senior High School. *Jambura Geo Education Journal*, 4(2), 179–186. <https://doi.org/10.34312/jgej.v4i2.21806>
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2022). The development of interactive E-book of local history for senior high school in improving local wisdom and digital literacy. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17–31. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.17>
- Satriyono, G., Rukmini, M., Dede Gustiawan, W., Yuliansyah, D., Choirul Nisa, N., & Kadiri, U. (2022). Analysis of Faculty Of Economics Kadiri University Student Decisions Regarding the Implementation of Online Learning During the Covid 19 Pandemic Based on LORI (Lerning Object Review Instrument). *Management Studies and Entrepreneurship Journal*, 3(2), 644–652. <http://journal.yrpiiku.com/index.php/msej>
- Schrepp, M. (2023). *User Experience Questionnaire Handbook*. www.ueq-online.org
- Selviana Anggreani, & Yahfizham Yahfizham. (2024). Pengantar dan Pengenalan Konsep Dasar Algoritma Pemrograman. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1 SE-Articles), 282–294. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v2i1.599>
- Setiyanto, S., Utomo, I. C., Dawis, A. M., Yuliati, T., Nugraha, N. B., Maniah, M., Natsir, F., Suhendi, H. Y., & Syujak, A. R. (2023). *Multimedia Dan Sains Penerapan Teknologi Untuk Penelitian Dan Penyampaian Informasi*. Penerbit Widina.
- Sholeha, W. J., & Hayatun Nufus. (2025). Analisis Berpikir Kreatif Matematis Siswa Ditinjau dari Self Regulated Learning dalam Problem Based Learning. *Didactical Mathematics*, 7(1 SE-Articles), 151–165. <https://doi.org/10.31949/dm.v7i1.13314>
- Shrivastava, A., Pandey, A., Singh, N., Srivastava, S., Srivastava, M., & Srivastava, A. (2024). Artificial Intelligence (AI): Evolution , Methodologies , and Applications. *International Journal For Research in Applied Science and Engineering Technology*, 12(4), 5501–5505. <https://doi.org/10.22214/ijraset.2024.61241>
- Simanjuntak, M. P., Hutahae, J., Marpaung, N., & Ramadhani, D. (2021). Effectiveness of problem-based learning combined with computer simulation on students' problem-solving and creative thinking skills. *International Journal of Instruction*, 14(3), 519–534. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14330a>
- Suciati, S., Silvita, S., Prasetyo, O., Fauziah, M. D., Santika, K. D., Norawi, A. M., & Rahman, H. T. (2023). Problem-Based Learning Models: Their

Effectiveness in Improving Creative Thinking Skills of Students With Different Academic Skills in Science Learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 12(4), 672–683. <https://doi.org/10.15294/jpii.v12i4.44752>

Sukirno, S., Ayudia, I., Juliati, J., Nursamsu, N., & Rusliani, R. (2023). Local Cultural Values: Practicality Test of E-LKS Based on Peusijek Tradition as An Embodiment of Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 9(4), 1124–1132.

Sundapa, A., Syamsurizal, S., Irdawati, & Putri, D. (2022). Interactive Multimedia Development Using Adobe Flash Cs6 to Improve Critical and Creative Thinking Skills of Class VIII Junior High School Students. *International Journal of Current Science Research and Review*, 05(11), 4187–4193. <https://doi.org/10.47191/ijcsrr/v5-i11-15>

Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cetakan Pe). UNY Press.

Susanto, E. (2023). Analisis Implementasi Kecerdasan Buatan Dalam Pembelajaran. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(8), 101–112. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/769>

Susatyono, J. D. (2021). *Kecerdasan Buatan : Kajian Konsep & Penerapannya*. Yayasan Prima Agus Teknik.

Syabhana, A., Asbari, M., Anggitia, V., & Andre, H. (2024). Revolusi Pendidikan: Analisis Kurikulum Merdeka Sebagai Inovasi Pendidikan. *Journal Of Information Systems And Management*, 3(2), 27–30. <https://jisma.org>

Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research Model*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>

Taliwongso, H., Sugiarto, B. A., & Sengkey, D. (2022). An Interactive Application of the Animation of Cell Types and Components for 11th Grade High School Students Tuteur Project View project Learning Media and Blended Learning View project. *J. Tek. Inform*, 17(1), 117–128.

Tamur, M., Subaryo, S., Ramda, A. H., Nurjaman, A., Fedi, S., & Hamu, A. (2021). The effect of Jigsaw type of cooperative learning on critical thinking ability of junior high school students. *Journal of Honai Math*, 4(2), 173–182.

Taufiqi, A. R., Darni, D., & Raharjo, R. P. (2025). Motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia: Systematic literature review. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 2(1), 1–10.

- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pujawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Undiksha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145>
- Tegeh, I. M., Santyasa, I. W., Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Juniantari, M. (2022). Group Investigation Flipped Learning in Achieving of Students' Critical and Creative Thinking Viewed from Their Cognitive Engagement in Learning Physics. *Journal of Education Technology*, 6(2), 350–362. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i2.44417>
- Tirahna, A. Z., Mursid, R., & Sriadhi, S. (2024). Development of a Web-Based Interactive Multimedia Problem-Based Learning Approach on Algorithms and Programming Material. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 5(2), 595–611. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v5i2.993>
- Ulum, M. B., Ardianti, S. D., & Fakhriyah, F. (2025). Penerapan Media Roll Spinner untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2 SE-Articles), 133–141. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.302>
- Utami, N., Arnyana, I. B. P., & Candiasa, I. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sd Pada Topik Masa Pubertas Melalui Media Pop-Up Book. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 94–110.
- Walukow, M. R., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika di Sekolah. *Pergeseran Paradigma Pembelajaran Informatika Di Sekolah*, 4(5), 5411–5420. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7517/5650>
- Waruwu, A. B. C., & Sitinjak, D. (2022). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran kimia. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 12(2), 298–305.
- Wati, M. L. K., Subyantoro, & Wagiran. (2024). Peranan Guru dalam Manajemen Peserta Didik Untuk Meningkatkan Kualitas Peserta Didik. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(1), 1073–1090. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3436>
- Widiastuti, I. A. M. S., Mantra, I. B. N., Utami, I. L. P., Sukanadi, N. L., & Susrawan, I. N. A. (2023). Implementing Problem-based Learning to Develop Students' Critical and Creative Thinking Skills. *JPI (Jurnal Pendidikan*

Indonesia), 12(4), 658–667.
<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i4.63588>

Wiryanta, N. A., Agustini, K., & Parwati, N. N. (2024). A Problem-Based Learning Mobile Application to Enhance Mathematics Problem-Solving Skills. *Journal of Education Technology*, 8(4), 725–733.
<https://doi.org/10.23887/jet.v8i4.84934>

Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Multimedia Interaktif sebagai alternatif media Pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1(2), 109–115.

Yulianci, S., Nurjumiati, N., Asriyadin, A., & Adiansha, A. A. (2021). The Effect of Interactive Multimedia and Learning Styles on Students' Physics Creative Thinking Skills. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 7(1), 87–91.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i1.529>

Zakiyah, N. U., Ameera, V., Ritonga, A. E., Aisah, N., Lingga, S. A., & Akmalia, R. (2024). Penggunaan AI dalam Dunia Pendidikan . *Mahira: Journal of Arabic Studies*, 4(1 SE-Articles), 1–16.
<https://doi.org/10.55380/mahira.v4i1.797>

Zarvianti, E., & Sahida, D. (2020). Designing Comics By Using Problem Based Learning (PBL) to Improve Student's Creative Thinking Skills. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 1(1), 75–88.
<https://doi.org/10.47134/ijsl.v1i1.8>

Zulkarnaen, Z., Suhirman, S., Hidayat, S., Prayogi, S., Sarnita, F., Widia, W., Fathurrahmaniah, F., Fauzi, A., Ramdhani, L., & Verawati, N. N. S. P. (2022). Effect of Problem Based Learning Model on Students' Creative Thinking Ability. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(1), 379–382.
<https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i1.1307>