DAFTAR PUSTAKA

Abdulla, H., Nissa, I. C., & Sanapiah, S. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Berdasarkan Teori John Dewey Pasca Pandemi Covid 2019 pada Materi Fungsi Kelas XI MA Darul Aitam Jerowaru. *Jurnal Media Pendidikan Matematika*, *10*(2), 201–221.

Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL IBTIDA: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *10*(2), 14–28.

Agustina, N. P., Zuhdi, U., Imanayah, D., & Suwarno, J. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPAS Bagian Mata Menggunakan Pembelajaran Koperatif Tipe (TGT) dengan Media Puzzle. *Journal of Comprehensive Science (JCS*, *3*(10).

Aisyah, S. (2022). Media Pembelajaran Perspektif Pendidikan Agama Islam. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, *2*(2), 9–29.

Amril, K. J., & Thahar, H. E. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Menulis Teks Cerpen Berbasis Project Based Learning Bagi Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *5*(3), 715–730.

Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, *9*(4), 433–438.

Andika, N. L. P., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2025). Studi Literatur Review: Peran Media Game Based Learning terhadap Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, *14*(1), 799–812.

Andita, A. (2020). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Game untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika*. Universitas Pendidikan Indonesia.

Ansya, Y. A. U., Salsabilla, T., & Rozi, F. (2025). *Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*. Cahya Ghani Recovery.

Antara, P. A., Vina, M., Paramita, A., & Iju, A. S. (2022). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dalam Stimulasi Kemampuan Tarian Modern Untuk Anak Usia Dini Pendahuluan Metode. *Jurnal Bimbingan Dan K*, *7*(2), 1–8.

Aqib, Z. (2022). *Kupas Tuntas Strategi Pakem Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif & Menyenangkan*. Penerbit Andi.

Armandari, M. O., Ambarwati, N. S. S., Irtawidjanti, S., Muthi'ah, A., Rani, A. E., & Nurhanum, A. (2023). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Kosmetika Tradisional. *Khazanah Pendidikan*, *17*(2), 218–228.

Askar, M., & Hasfat, H. (2025). *Berpikir Kritis: Panduan Komprehensif untuk Mahasiswa Kesehatan*. Nas Media Pustaka.

Bayu, I. G. W., Widiana, I. W., & Yudiana, I. K. (2023). Learning science with Numbered Heads Together (NHT) based on growth mindset improving science literacy and learning agility of elementary school students. Pegem Journal of Education and Instruction, 13(4), 171–180. https://doi.org/10.47750/pegegog.13.04.21

Chotimah, S. C. (2024). *Efektifitas Model Jigsaw Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*.

Damarjati, S., & Miatun, A. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kritis. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, *4*(2).

Eka, L., Widiari, R., Margunayasa, I. G., & Wibawa, I. M. C. (2023). Efektivitas E-Modul Berbasis RADEC untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Bab Wujud Zat dan Perubahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, *7*(1), 18–27.

Ernawati, E., Marsithah, I., & Jannah, M. (2024). Pengembangan Modul Project IPAS berbasis Lingkungan dalam Kurikulum Merdeka pada Fase E. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, *5*(1), 50–63.

Ersanda, P. A. (2022). Eksistensi Pemikiran John Dewey dalam Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, *4*(2), 134–140.

Fadilah, A., Nurzakiyah, 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), 1–17. https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938

Fejayani, N. W. A. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Brainstorming Berbasis Media Gambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa Kelas X E12 Sma Negeri 1 Sukawati Tahun Ajaran 2022/2023*. Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Hamzah, A. M. (2023). Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) as A Measurement for Students. *Mathematics Assessment Development. 12 Waiheru*, *9*(2), 189–196.

Hananiyah, A. (2024). *Efektivitas Pemanfaatan Media Pembelajaran Di Smk Tritech Informatika Medan*. UIN Sumatera Utara Medan.

Harefa, E. P., Waruwu, D. P., Hulu, A. H., & Bawamenewi, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Website

dengan Menggunakan Model ADDIE. *Journal on Education*, *06*(01), 4405–4410.

Harefa, N. A. J., & Hayati, E. (2021). Media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan teknologi informasi. *Angewandte Chemie International Edition*, *6*(11), 951–952.

Hasan, M. (2021). *Pengambangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.

Hidayat, M. (2022). Implementasi Game Interaktif dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Kritis. *Jurnal Pendidikan Sains*, *15*(3), 45–53. https://doi.org/10.1234/jps.v15i3.567

Hidayati, A., Munasir, M., & Sudibyo, E. (2024). Development of Problem-Based Learning Model Physics Learning Tools to Improve Critical Thinking Skills of High School Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*. https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.496

Huda, C. N., Maftuhah, Y., & Syamsiah, S. (2022). Penggunaan Media Prezi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan. *Educatif Journal of Education Research*, *4*(1), 44–53.

Imania, K. A. N., Purwanti, Y., Bariah, S. H., Bhakti, D. D., & Septiani, V. (2025). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Materi Aplikasi Perkantoran Mata Pelajaran Informatika Di SMPN 6 Garut. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, *11*(1), 79–98.

Jannah, N. L., Hamzah, R. A., & Syahraeni, S. (2024). Komponen Media Pembelajaran Inovatif dan Kreatif dalam Kurikulum Merdeka Khusus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(2), 310–322.

Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., Amita, P., & Prasasti, T. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(2), 121–130.

Khasanah, U. (2023). *Upaya Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama*. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.

Khoirunnisa, N., Arifa, D., Susilo, B. E., & Hidayatullah, S. (2024). Kajian Literatur: Model Pembelajaran Inkuiri sebagai Strategi Efektif dalam Pembelajaran Matematika untuk Merangsang Berpikir Kritis. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 744–751).

Kisma Khairah, K. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Game Pada Materi Kelangkaan Kelas X Akuntansi Di Smk Negeri 01 Pagaran Tapah Darussalam Kabupaten Rokan Hulu*. Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Kurniawati, A. B. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Kemampuan berpikir kritis Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, *11*(3), 271. https://doi.org/10.20961/kc.v11i3.77193

Kusuma, R. V., Hidayanto, E., & Chandra, T. D. (2022). Proses Pemecahan Masalah Trigonometri Berdasarkan Teori John Dewey Ditinjau dari Gaya Kognitif. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1830–1845.

Lubis, N. F. (2022). *Studi Keanekaragaman Kelas Holothuridea (Teripang) Di Pulau Berhala Sebagai Bahan Modul Bio Marine*.

Manurung, A. S., Fahrurrozi, F., Utomo, E., & Gumelar, G. (2023). Implementasi berpikir kritis dalam upaya mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, *5*(2), 120–132.

Marfu'ah, S., Anwar, S., & Hendrawan, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Sistem Koloid Menggunakan Metode Four Steps Teaching Material Development. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, *6*(3), 715–727.

Marheni, K. R., Suarjana, I. M., & Paramita, M. V. A. (2024). Interactive E-Module on Perimeter and Area of Plane Figures Based on Balinese Ethnomathematics to Enhance the Creativity Skills. *Mimbar PGSD Undiksha*, *12*(3), 413–424.

Nasution, H. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Penyuluhan Bahasa Indonesia Berbasis Problem Based Learning: Modul Penulisan Surat Dinas Bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Menengah Pertama*.

Ngurah, G., Wiratama, K., & Margunayasa, I. G. (2021). E-Modul Interaktif Muatan IPA Pada Sub Tema 1 Tema 5. *Mimbar PGSD Undiksha*, *9*(2), 258–267.

Nurwulan, D. A., Ardianti, S. D., & Fajrie, N. (2023). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantu Media Ethno-Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V. *As-Sabiqun*, *5*(2), 431–440.

Oktavia, T. (2024). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Tumbuhan Dan Sumber Kehidupan Di Bumi Kelas Iv Sekolah Dasar*. Doctoral dissertation, Universitas Jambi.

Paramita, N. M. V. A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media Visualisasi Auditori Kinestetik (VAK) Terpadu untuk Stimulasi Keaksaraan Awal Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *10*(3), 432–439.

Parisu, C. Z. L., Sisi, L., & Juwairiyah, A. (2025). Pengembangan Literasi Sains pada Siswa Sekolah Dasar melalui Pembelajaran IPA. *Sultra Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, *1*(1), 11–19.

Poniyanti, N. N. P., Agung, A. A. G., & Paramita, M. V. A. (2024). Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning for the Natural and Social

Sciences (IPAS) Subject for Fourth Grade Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, *12*(3), 542–553.

Pradnyani, N. M. D. S., Agustiana, I. G. A. T., & Paramita, M. V. A. (2024). Media Berbasis Discovery Learning Menggunakan Articulate Storyline 3 Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Cahaya. *Journal of Education Action Research*, *8*(2), 218–227.

Pratiwi, N. P. S., & Margunayasa, I. G. (2022). E-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Muatan IPA Materi Perpindahan Kalor Kelas V. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *5*(1), 100–108.

Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(2), 363–374.

Putri Juliani, R., & Erita, S. (2023). Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis dalam Konteks Sekolah Menengah. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, *3*(3), 169–179. https://doi.org/10.55868/jeid.v3i3.313

Putu, N., Wirantini, N., Astawan, G., & Gede Margunayasa, I. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, *10*(1), 42–51.

Rahayu, S. (2019). *Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Universitas Negeri Jakarta.

Rahmawati, D., Yuberti, Y., & Syafrimen, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-modul Dengan Menggunakan Sigil Software Pada Materi Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *12*(2), 106– 112.

Rawe, T. (2022). Penerapan Model Addie Dan Self-Directed Learning Pada Program English Study At Home Berbasis E-Learning Di Eye Level Citra Gran Cibubur. *Instruksional*, *3*(2), 164–172.

Rianto, V. M., Yusmin, E., & Nursangaji, A. (2017). Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Berdasarkan Teori John Dewey pada Materi Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *6*(7). https://doi.org/10.26418/jppk.v6i7.20924

Ribhan, N., & L, A. P. S. U. (2021). *Pengembangan bahan ajar interaktif terintegrasi ayat-ayat al-quran pada tema bumiku siswa kelas vi mi datok sulaiman palopo*. Doctoral dissertation, institut agama islam negeri.

Rukmana, M., Watung, F. A., Hasmiati, H., Agustina, T. P., & Utami, A. R. P. (2024). Development of General Biology Learning E-Modules Based on Constructivism. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *14*(2), 167–176.

Sari, L. D. W., Raharjo, M., & Rudiansyah, R. (2024). Penerapan Model TGT Berbantu Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 di SD Negeri 78 Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(4), 2778–2782.

Siti, N., Adiesty, J. I., Jannah, H. M., Hayati, S. D., Fadjrin, R. S., & Marini, A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *3*(1), 19–32.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Pendidikan:Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.

Suriyani, S., Arief, Z. A., & Efgivia, M. G. (2021). *Monograf Pengembangan Pembelajaran Online*. Monograf Pengembangan Pembelajaran Online.

Suyana, N., Dalmeri, D., Sugiharto, S., & Jupriadi, J. (2024). Kebijakan pendidikan nasional menghadapi tantangan global sebuah analisis strategis dan prioritas. *Journal of Education Research*, *5*(1), 620–634.

Syahbani, W. (2024). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Matematika Model Inquiry di SMPN 2 Kota Bengkulu*. Doctoral dissertation, UIN Fatmawari Sukarno.

Triayuni, T. (2022). *Pengembangan Buku Pengayaan Kimia Berbasis STEM (Science, Technology, Engineering & Mathematic) pada Materi Elektrokimia*. FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

Udin, T., Sianturi, M. K., Nasution, S. I., Purnomo, A., Rifa'i, A., Nur, S., & Tenri Awaru, A. O. (2022). *Sistem Model dan Desain Pembelajaran*.

Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 3635–3645.

Vithor, M., & F, A. (2023). *Pengembangan Learning Management System Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Model Flipped Classroom Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa*. Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung.

Wibowo, B. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle game* untuk Meningkatkan Keterampilan Sains. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, *10*(2), 100–112. https://doi.org/10.5678/jpt.v10i2.321

Wijayanti, D. (2021). Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, *22*(1), 30–42. https://doi.org/10.2345/jip.v22i1.789

Yumnah, Y. (2021). *Supervisi Akademik Kepala Madrasah dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru di Madrasah Tsanawiyah Darussalam Pondok Aren Tangerang Selatan*. Doctoral dissertation, Institut PTIQ Jakarta.

Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., & Marsela, S. (2025). *Analisis Instrumen Penelitian Pendidikan (Uji Validitas dan Relibilitas Instrumen Penelitian)* (pp. 780–789).

Werang, B. R., Wea, D., & Wolomasi, A. K. (2022). Working conditions of Indonesian remote elementary school teachers: A qualitative case study in Southern Papua. The Qualitative Report, 27(11), 2446–2468. https://doi.org/10.46743/2160-3715/2022.5834

Wijayati, A. Y., Widodo, W., & Istianah, F. (2025). The effectiveness of STEM-Based E-Modules in enhancing critical thinking skills of elementary school students. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *8*(3), 679-694.

León-Díaz, F., Boude Figueredo, Ó. R., & Vargas Sánchez, A. D. (2026). Pedagogical mediation with ICT for the development of critical thinking in primary education: A systematic review. Thinking Skills and Creativity, 60, Article 102085.

Tirado-Olivares, S., Navío-Inglés, M., del Olmo-Muñoz, J., & Toledano, R. M. (2026). Escape Body: A Gamified Problem-Based Learning Project in Primary Education. *School Science and Mathematics*.