

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Rumansyah, & Arizona, K. (2020). *PEMBELAJARAN ONLINE BERBASIS PROYEK SALAH SATU SOLUSI KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR DI TENGAH PANDEMI COVID-19*. 5 (1), 64–70.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Permendiknas nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi sekolah dasar*. Depdiknas.
- Firmansah, D., & Fauzi Dicki, F. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Aplikasi Sparkol Videoscribe Pada Tema 3 Kelas III*. 7(2), 159–172.
- Irfan Rumasoreng, M., Khuzaini, N., & Yuli Astuti, A. (2020). *PERBANDINGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DENGAN BERBASIS MASALAH DITINJAU DARI KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH*. 11(2).
- Kemendikbud. (2013). *Pendekatan scientific (ilmiah) dalam pembelajaran*. pusbangprodik.
- Kurnia Wardani, R., & Syofyan, H. (2018). *Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia*. 2(4). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/download/16154/9616>
- Maryuni, Y., Nashar, & Ribawati, E. (2017). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATA KULIAH MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN*. 3(2).
- Polya, G. (1973). *How to solve it*. Princeton University Press.
- Ratnawati, H., & Sulisworo, D. (2021). *Efektivitas E-Learning Berbasis LMS Google Classroom Dengan Strategi Discovery Learning Materi Fluida Statis SMA*. 6. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v6i2.17162>
- Rozak, A., & Albantani, A. M. (2018). *Desain Perkuliahan Bahasa Arab Melalui Google classroom*. 5(1), 83–102.
- Silverajah, & Giita, S. V. (2018). *The Use Edpuzzle to Support Low-Achiever's Development of Self-Regulated Learning and their Learning of Chemistry*. *Proceedings of the 10th International Conference on Education Technology and Computers*. 4.
- Sirri, L. E., & Lestari, P. (2020). *Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi*. 5 (20), 67–72.
- Sudiarta, I. G. P. (2009). *Statistika Matematis*. Undiksha.
- Sudiarta, I. G. P., & Sadra, I. W. (n.d.). *Pengaruh Model Blended Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Pemahaman Konsep Siswa*. 49(2), 48–58.
- Sudiarta, I. G. P., & Widana, I. W. (2019). *Meningkatkan kemampuan matematika dan karakter siswa: Pelajaran dari penerapan blended learning di SMP se-Bali*. 1317(1), 012118.
- Sutrisna, D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Mahasiswa Menggunakan Google classroom*. 13(2), 69–78.

Ulya, H. (2016). *PROFIL KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA BERMOTIVASI BELAJAR TINGGI BERDASARKAN IDEAL PROBLEM SOLVING*. 2(1). <https://media.neliti.com/media/publications/107461-ID-profil-kemampuan-pemecahan-masalah-siswa.pdf>

Widodo, T., Samad, D., Kosim, M., Fajri, S., & Fauzani Duski, F. (2020). *Merdeka Belajar dalam Perspektif Pendidikan Keluarga*. 6. <https://doi.org/10.32698/icftk390>

