

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(2), 191-202.
- Amir Hamzah. (2020). *Metode Penelitian Dan Pengembangan Uji Produk Kualitatif Dan Kuantitatif Dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara.
- Aras, Latri. (2016). *Bilangan dan Pembelajarannya*. Bandung: Pustaka Ramadhan.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode Dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2017). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arnun, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Poster Pada Pembelajaran Matematika Bangun Datar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(2), 237-243.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asminar, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (Splsv) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Aspahani, E. L., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Rancangan Media E-Poster Berbasis Website Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 158-167.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Nomor 008/H/Kr/2022 *Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model . *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.

- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Dr. Husniyatus Salamah Zainiyati, M.Ag. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (cetakan ke-1). Jakarta: PT. Kharisma Putra Utama.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Fauzet, F. D. (2016). Taksonomi Bloom–Revisi: Ranah Kognitif Serta Penerapannya dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 1(2).
- Fitria, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi dengan Aplikasi Adobe After Effect Berbasis Pendekatan Saintifik Kelas IV. *Journal of Civic Education*, 5(1), 122-126.
- Haryanto, A. (2021). Penerapan Model Kooperatif Tipe TPS (Think Pair Share) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas VI SDN 42 Kota Bima. *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 6-11.
- Haryanto. (2015). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hewi, L., & Shaleh, M. (2020). Refleksi hasil PISA (the programme for international student assesment): Upaya perbaikan bertumpu pada pendidikan anak usia dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 30-41.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-26).
- Internasional Design School. (15 Juni 2023). 8 Aplikasi Desain yang Mudah Digunakan oleh Non-desainer. Diakses pada 1 Desember 2023 pukul 19.01.
URL:<https://idseducation.com/?s=8+Aplikasi+Desain+yang+Mudah+Digunakan+oleh+Non-desainer>
- Ketaren, M. A., Siregar, P., & Sitepu, T. E. B. (2022). Poster Matematika Materi Bangun Ruang dengan Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika (SNAPMAT)* (pp. 161-169).
- Khasanudin, M., Cholid, N., & Putri, L. I. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Animation Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Untuk Kelas V SD/MI. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(5), 259-267.
- Mailani, E. (2018). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui permainan monopoli pecahan. *Jurnal Handayani PGSD FIP Unimed*, 4(1).

- Mailani, E., & Wulandari, E. (2019). Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific di SDN 101771 Tembung TA 2018/2019. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(2), 94-103.
- Muhammad Fathurrohman. (2015). *Paradigma Pembelajaran Kurikulum 2013 Strategi Alternatif Pembelajaran di Era Global*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21 (2), 151–172.
- Nafisah, I. (2018). *Pengaruh Model Project Based Learning (Pjbl) melalui Pembuatan Awetan Bioplastik terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung Pada Materi Keanekaragaman Makhluq Hidup (Quasi Eksperimen Pada Peserta Didik Kelas VII Semester Ganjil di SMP Negeri 12 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018)* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nisa, A. R. K. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam PJJ Terhadap Pemahaman Materi. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 10(1), 61-66.
- Nurgiyantoro, Burhan. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-YOGYAKARTA.
- Permendikbud 65 Tahun 2013 *Tentang Standar Kurikulum Proses Pendidikan*
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(4), 1717-1724.
- Prasetyo, B. B., & Laksmi, L. (2020). Kajian Semiotik *E-Poster* Peringatan Hari Buku Sedunia Perpustakaan Nasional RI di Instagram. *Pustakaloka*, 12(2), 120-134.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4.
- Qomariyah, D. N., & Subekti, H. (2021). Analisis kemampuan berpikir kreatif. *Pensa: e-jurnal pendidikan sains*, 9(2), 242-246.
- Rahmah, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. *Evaluasi Pembelajaran*.
- Rahmaniati, R. (2015). Penggunaan media poster untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas VB SDN 6 Langkai Palangka Raya. *Pedagogik Jurnal Pendidikan*, 10(2), 59-64.
- Ridwan Abdullah Sani. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rizawayani, R., Sari, S. A., & Safitri, R. (2017). Pengembangan media poster pada materi struktur atom di SMA Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal*

Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), 5(1), 127-133.

- Rosaliza, M. (2015). Wawancara, Sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif. *Jurnal ilmu budaya*, 11(2), 71-79.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1), 886-893.
- Smith, S. (2016). (Re) counting meaningful learning experiences: Using student-created reflective videos to make invisible learning visible during PjBL experiences. *Interdisciplinary Journal Of Problem-Based Learning*, 10 (1).
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- _____. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- _____. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartono, S., & Astuti, H. (2018). Penggunaan poster sebagai media komunikasi kesehatan. *Komunikologi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 15(1).
- Suprijono, Agus. (2014). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surahman, E., Kuswandi, D., & Wedi, A. (2019). Students' Perception of Project-Based Learning Model in Blended Learning Mode Using Sipejar. In *International Conference on Education Technology (ICoET 2019)*, 183-188.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis-jenis media dalam pembelajaran. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Bab II Pasal 3
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional* Pasal 1
- Widoyoko, S. E. P. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Putaka Pelajar.
- Widyawati, S. (2016). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa program studi pendidikan matematika (IAIM NU) Metro. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 107-114.
- Wikipedia. (4 September 2023). Vistacreate: In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. Diakses pada 1 Desember 2023 pukul 18:44. URL: <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Vistacreate&oldid=1173795676>.