

DAFTAR PUSTAKA

- Abrami, P.C., dkk. (2015). Strategies for teaching students to think critically: A meta-analysis. *Review of Educational Research*. 85(2): 275-314.
- Abdillah, Leon Andretti. (2021). *Metode Penelitian Dan Analisis Data Comprehensive*. Cirebon: Insania.
- Adnyana & Yudaparmita. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*. 4(1): 61-70.
- Afridzal, Aulia. (2018). “Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh.” *Jurnal Tunas Bangsa*. 5(2):231–47.
- Afsari, Rebica, Nila Kesumawati, and Nora Surmilasari. (2021). “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Tpack Dalam Materi Pecahan Untuk Peserta Didik Kelas IV Sd.” *School Education Journal PGSD FIP UNIMED* 11(4):339–48.
- Agnafia, Desi Nuzul. (2019). “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dalam Pembelajaran Biologi.” *Florea: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya* 6(1):45–53.
- Amini, Retno Palupi. (2023). Analisis Validasi dan Reliabilitas Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukatika*. 1(1): 1-10.
- Amril, Filla, & Mudinillah. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i1.17586>
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>
- Andrasari, Ani Nurani, Yuyun Dwi Haryanti, and Ari Yanto. (2022). “Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD.” *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Majalengka* 4:76–83.
- Annisa, dkk. (2023). Teknologi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Bahasa Arab Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*. 6(2): 378-388.

- Ardani, Shinta Hapsari. (2017). "Profil Berpikir Kritis Siswa SMP Dalam Memecahkan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Kognitif Dan Jenis Kelamin." *Jurnal Mathedunesa* 6(2):184–92.
- Arends, R.I. (2004). *Learning TO Teach (6th Edition)*. New York: McGraw-Hill.
- Arkadiantika, Irnando, Wanda Ramansyah, Muhamad Afif Effindi, and Prita Dellia. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality." *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 8(1):29–36.
- Aspar, Muhammad, Imam Mujtaba, Mutiarani, and Safika Aulia Dwi Putri. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Belajar Siswa*. Jakarta.
- Atmaja, Hamdan Tri. (2019). "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif Dalam Pembelajaran Sejarah Yang Berbasis Pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara." *Jurnal Panjar* 1(2):131–40. doi: <https://doi.org/10.15294/panjar.v1i2.29722>.
- Azhar, Putri Nadilla, I. Ketut Widiada, and Lalu Hamdian Affandi. (2022). "Analisis Kesulitan Pembelajaran IPS Dalam Materi Peran Ekonomi Di Masyarakat Pada Siswa Kelas V Di SDN 30 Ampenan Tahun Ajaran 2022." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 7(2b):507–15. doi: 10.29303/jipp.v7i2b.516.
- Azmi,dkk. (2019). Kreativitas Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 34 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2018. *Jurnal Sosiolum*. 1(2): 146-152.
- Baskoro,dkk. (2023). Transformasi Peran Guru di Era Digital: Studi Kasus di Perguruan Nurul Fadhillah, Percut Sei Tuan, Deli Serdang. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*. 6(1): 224-236.
- Dariyadi, Moch Wahib. (2018). "Penggunaan Software 'Sparkol Videoscribe' Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis ICT." Pp. 272–82 in *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*. Malang: Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.
- Darmawan, H. (2016). Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Media Animasi Dengan Kerangka. *Jurnal Formatif*, 6(1), 1–11.
- Darniyanti,dkk. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan IPS Di Kelas V SDN 01 Koto Baru. *Jurnal Didaktik*. 9(3): 870-879.
- Devi, A, Shita, and S. Maisaroh. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD." *Jurnal PGSD Indonesia* Vol 3 No 2(2443–1656).

- Dewantara, I. Putu Mas. (2021). *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ergantara, D., & Sari, E. Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3D Berbasis Aplikasi Z-Cut dan CapCut pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Fotosintesis di SDN 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 14882–14894.
- Fadillah, Ahmad, and Westi Bilda. (2019). “Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Sparkoll Videoscribe.” *Jurnal Gantang* 4(2):177–82. doi: 10.31629/jg.v4i2.1369.
- Farizi, dkk. (2019). Pengembangan Media Animasi untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis TPACK. *Jurnal Penelitian Pembelajaran*. 10(2):108:113.
- Fatahullah, M Mirza. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 7(2): 237-252.
- Fitriani, L. (2020). Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS Terpadu pada Materi Ekonomi. *Jurnal Pendidikan IPS*. 6(2): 1026-1035.
- Fitriyani, Nina. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6(1): 104-114.
- Halawa, dkk. (2021). Analisis Kebutuhan Peserta Didik dan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal SOJ: Student Online Journal*. 2(2): 1161-1165.
- Halpern, D.F. (2014) *Thought and Knowledge: An Introduction to Critical Thinking (5th ed)*. Psychology Press.
- Hasan, dkk. (2023) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Smart Apps Creator* Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *J-Instech: Journal of Instructional Technologi*. 4(1): 82-90.
- Hijrah, Lailatul, Muhammad Fikry Arransyah, Khanaya Putri, Novia Arija, Rini Kurniawati Putri, and Administrasi Bisnis. (2021). “Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa Di Samarinda.” *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat* 3(1):98–106. doi: <http://dx.doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>.
- Holisah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Keragaman Budaya Di Kelas IV SDN Kedaleman III Kota Cilegon. *Al-Mujahidah*. 4(1):95-101.

- Irfan & Pamungkas. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan *After Effect* Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMA Negeri 09 Kota Jambi. *Jurnal Istorica*. 5(1): 78-88.
- Izza, S. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Adobe After Effect Materi Siklus Hidrologi Mata Pelajaran Geografi Kelas X Di SMA Negeri 1 Tawang Sari Kabupaten Sukoharjo.” Universitas Negeri Surakarta, Surakarta.
- Jannah, M., & Julianto. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Digestive System Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(2): 124-134.
- Jannah, N. (2017). “Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara .” UIN Walisongo, Semarang.
- Kasanah, S. U. (2022). Implementasi Model Project Based Learning (PjBL) Berbasis TPACK Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI MI Al-Islam Tempel. *Jurnal Conference on Madrasah Teachers (ACoMT)*, 5(1), 143–153.
- Khun, D. (2016). *Education for Thinking*. Harvard University Press.
- Lidi, Maria Waldetrudis, and Maimunah H. Daud. (2019). “Penggunaan Media Animasi Pada Mata Kuliah Biologi Dasar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Motivasi.” *Didaktika Biologi : Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 3(1):1–9. doi: <https://doi.org/10.32502/dikbio.v3i1.1886>.
- Magdalena, dkk. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 4 Dalam Pembelajaran IPS di SDN Pondok Baha 02. *Jurnal Pandawa: Jurnal Pendidikan dan Dakwah*. 3(2): 259-268.
- Magdalena, Ina., dkk. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas III SDN Karet 1 Sepatan. *Jurnal Pendidikan dan Sains*. 3(2): 198-214.
- Magdalena, Fauziah, & Hilmiyah. (2020). Identifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik Di Sekolah Dasar Gondrong 2. *Jurnal EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*. 2(3): 410-422.
- Mahanal, S. (2019) Assesmen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e-Saintika*. 3(2): 51-73.
- Melati, dkk. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*. 6(1): 732-741.
- Miranda, Riska Citra, Anandita Eka Setadi, and Ari Sunandar. (2022). “Efektivitas Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi

Manusia.” *Biosfer: Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi* 7(2). doi: <https://doi.org/10.23969/biosfer.v7i2.6396>.

- Muslimah, A., & Hardini, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model Pembelajaran Project Based Learning. *6(2)*: 94-103.
- Muslina, Abdul Halim, and Ibnu Khaldun. (2017). “Kelayakan Media Animasi.” *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA (JIPI)* 1(1):64–72.
- Nasution, R., & Setiawan, D. (2022). Pengaruh Kompetensi Pedagogik Guru PKN Terhadap Minat Belajar Siswa. *EjoEs (Educational Journal of Elementary School)*. 1(3): 59-64.
- Nugraheni, N. (2017). “Making Of Audiovisual Media Making In Learning In Basic School.” *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*. 8(1):120–26.
- Nurhayati, E. (2018). Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS pada Materi Kegiatan Ekonomi di SD. *Jurnal Pendidikan*. 3(1): 56-67.
- Nursita, D. I. (2023). *Penerapan Aplikasi Capcut Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Institut Agama Islam Uluwiyah Mojokerto*. 05(04), 17843–17848.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, wawan Krismanto, and Sayidiman. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Pebrianti, Febby. (2019). Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Sederhana. *Jurnal Semiba*. 2(9): 92-98.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai Media Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/Ma. *Jurnal Sasindo UNPAM*. 8(2): 317-327.
- Purnami, Ni Putu Mayra Dian, Ni Wayan Widia Sulianingsih, and Ni Putu Eka Widyantari. (2022). “Pemanfaatan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi Using Powtoon as a Technology-Based Creative Learning Media.” *Jurnal Prospek* 1(1):25–31.
- Putri, P., Idris, M., Irawan, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbantuan Capcut pada Pembelajaran IPS Materi Indahnya Keragaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Sosical Science Research*. 3(3):2468-2480.
- Putri & Harinaredi. (2023). Modernisasi Pembelajaran IPS Berbasis TPACK Di Era 4.0 Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*. 6(2): 233-241.
- Pratiwi, R. (2019) Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 10(2), 78-89.
- Rahman, Aulia. (2022). “Pengembangan Bahan Ajar PPKN Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 101927 Sekip Lubuk Pakam.” Universitas Negeri Medan, Medan.

- Rahmawati, Arie. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 17(1): 1-8.
- Ramadia, dkk. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Google Sites Pada Materi Kegiatan Ekonomi Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. 14(3): 276-284.
- Ranam, S., Amaliah, D. (2017). Pendekatan *Contextual Teaching Learning* Dalam Pembelajaran Berbasis Kurikulum 2013. *Research and Development Journal Of Education*. 3(2): 131-144.
- Restina, Arina. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rizal, M. (2017). “Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tentang Pemanasan ‘Global Warming’ Untuk Anak Usia Dini.” *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* 7(1):79–85.
- Rizqiyah, Nayla. (2021). “Implementasi Technological Pedagogical Content Knowledge Sebagai Modernisasi Di Bidang Pendidikan.” *Jurnal Niagawan* 10(2):159–71.
- Rosyid, Moh. Zaiful. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Sae, H., Radia, E., (2023). Media Video Animasi Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesian Journal of Education and Sosial Science*. 2(2): 65-73.
- Sakdiah, H. (2022). *Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Virtual Di Masa Pandemi COVID 19*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Pembelajaran Berbasis HOTS (Highr Order Thinking Skills)*. Tangerang: Tira Smart.
- Santoso, Made Hery, Safitry Wahyuni, I. Wayan Sastra Gunada, and Ni Kadek Citrawati. (2022). *Integrasi Teknologi Dalam Pembelajaran Daring Guru-Guru Di Indonesia*. edited by M. H. Santoso. Bali: Nilacakra.
- Saputra, Hardika. (2020). “Kemampuan Berpikir kritis Matematis.” *Perpustakaan IAI Agus Salim*, 2:1–7.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Dalam Memilih Media. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. 1(1):42-57.
- Sarumaha, Antonius. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Kelas IX SMP Negeri 1 Fanayama

Tahun pembelajaran 2016/2017. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*. 3(1):73–78.

- Septiana & Winangun. (2023). Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1): 43-54.
- Simanjuntak, R. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran IPS Interaktif untuk Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 9(1): 45-56.
- Siregar, Dwi Fatmawati. (2021). “Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Budaya Lokal Kelas IV Sekolah Dasar 112137 Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhan Batu.” Universitas Negeri Medan, Medan.
- Sholikhah, Atik. (2020). Hambatan-Hambatan Guru IPS Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalasan. 5(3): 1-7.
- Slavin, Robert E. (2009). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Subhan, M., Amril., Jannah, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Tema 3 Subtema 2 Kelas V SDN 04 Koto Baru. *Cosilium Journal: Journal Education and Counseling*. 3(1): 171-181.
- Sugiantoro, dkk. (2020). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis Media Animasi di Era Pandemi Covid-19. *Universitas Negeri Semarang (UNNES)*. 3(1): 1001-1006.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendi & Purwanto. (2018). *Constructivist Learning Theory: The Contribution to Foreign Language Learning and Teaching*. *Journal Knowledge E – KnE Social Sciences*. Hal. 87-95.
- Suhelayanti, Syamsiah, Irma Rahmawati, and Year Rezeki Patricia Tantu. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Sukmanasa, E., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 3(2): 171-185.
- Sulaeman, Maman. (2020). *Aplikasi Project-Based Learning Untuk Memmbangun Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Peserta Didik*. Depok: Bioma Publishing (BiP).

- Sulfiana. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong." Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar.
- Suryani, Titik. (2022). "Pengembangan Instrumen Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Matematika." Universitas Negeri Jakarta, Jakarta.
- Tanjung, S, dkk. (2022). "Problem Based Learning (PBL) Model with Technological, Pedagogical, and Content Knowledge (TPACK) Approach." *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology* 10(3):740–52. doi: 10.46328/ijemst.2510.
- Taopan, L. L., N. A. Drajadi, and Sumardi. (2020). "TPACK Framework: Challenges and Opportunities in Efl Classrooms." *Journal of Research and Innovation in Language Learning*. 3(1).
- Tresnaningtyas, dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 8(1): 6037-6048.
- Ula. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Aplikasi. *Jurnal Galaxy Eyes*, 1(1), 1–10.
- Widana, I.W. (2017). Modul Penyusunan Soal *Hight Order Thinking Skills (HOTS)*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuanita, Liza. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kreativitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Di SMP 1 Darussalam*. Aceh.
- Yulia Darniyanti, Muhammad Subhan, & Vinni. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut Pada Muatan Ips Dikelas V Sdn 44/Viii Teluk Singkawang Kabupaten Tebo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 974–978. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1571>
- Yulianto, Fatchan, and Astina. (2017). "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Profesi Guru* 2(3):448–53. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i3.8729>.
- Zakiah, Linda, and Ika Lestari. (2019). *Berpikir Kritis Dalam Konteks Pembelajaran*. Bogor: Erzatama Karya Abadi.