

DAFTAR PUSTAKA

- Abill Robert, Kaledio Potter, L. F. (2023). The Impact of Artificial Intelligence on Students' Learning Experience. *AI & Society*, 5(2), 147–155. <https://doi.org/10.1007/BF01891720>
- Achyanadia, S. (2013). Hubungan Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Ciseeng. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(2), 1–14. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v2i2.447>
- Akbar, J., Akbar, J. S., Dasna, I. W., & Wonorahardjo, S. (2019). The Effect of Guided Inquiry-Based Practicum Learning and Prior Knowledge on Learning Outcomes and Science Process Skills of High School Students on Solubility and Solubility Products. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(3), 80–84. <http://journal.um.ac.id/index.php/jps/article/view/12521>
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SMP. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 23–30. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i1.253>
- Esa, S. S. (2022). *PENGUNAAN MODEL PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP*. 2061.
- Gaol, A. F. L., Nelyahardi, N., & Yaksa, R. A. (2023). Faktor Motivasi dalam Mendorong Keberhasilan Belajar Siswa di SMA Negeri 4 Kota Jambi. *Journal on Education*, 5(2), 2801–2807. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.927>
- Harjianto, S. dan. (2017). PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PORTOFOLIO MATA PELAJARAN PKN PADA POKOK BAHASAN KEMERDEKAAN MENGEMUKAKAN PENDAPAT DI KELAS VIIB SEMESTER GENAP SMP AL IRSYAD BANYUWANGI. *JPPKn*, 2(2).
- Imenda, E. (2017). Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Project Based Learning Di Kelas IV Sdn 187/1 Muara Bulian. ... *Project Based Learning Di Kelas Iv Sdn ...*, 166–178. <https://repository.unja.ac.id/1523/1/ARTIKEL-A1D113036.pdf>
- Larasati, S., & Gilang, A. (2016). Pengaruh Motivasi Kerja terhadap Kinerja Karyawan Wilayah Telkom Jabar Barat Utara (Witel Bekasi). *Jurnal Manajemen Dan Organisasi*, 5(3), 200. <https://doi.org/10.29244/jmo.v5i3.12167>
- Muharrika, R. (2020). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DENGAN PERMAINAN LUDO AKUNTANSI TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X AK SMK NEGERI 1 SINJAI. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–

- Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., X, 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%20.pdf)
- Nurhadiyati, A., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning (PJBL) terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 327–333. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.684>
- Pratiwi, I. A., Ardianti, S. D., & Kanzunnudin, M. (2018). PENINGKATAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI MODEL PROJECT BASED LEARNING (PjBL) BERBANTUAN METODE EDUTAINMENT PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2357>
- Putri, T. R., Hendrick, Z. T., Almira Chandra Lalita Fatimah Azzahra, Nadra Maulida, & Arita Marini. (2023). Pembelajaran IPS Sd Melaluikegiatan Market Day guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Mengenai Kegiatan Kewirausahaan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 107–114.
- Sari, L. K., Sunanih, S., & Saleh, Y. T. (2021). Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berpengaruh terhadap Hasil Belajar IPA. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(1), 112–117.
- Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>
- Sianturi, L. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada Pembelajaran Informatika Materi Pengolahan Angka Microsoft Excel. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(2), 44–51. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i2.56734>
- Simangunsong, A. D., Sitompul, H. S., Pane, E. P., Novatrasio, G., & Sumatera, U. D. (2023). Vol . 4 No . 3 Special Issue 2023 , 128-134 THE EFFECT OF PROJECT-BASED LEARNING THROUGH ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) IN INCREASING STUDENTS ' CREATIVITY AND LEARNING ACHIEVEMENT Keywords : creativity and learning achievement , Artificial Intelligence ,. 4(3), 128–134.
- Susandri, A. (2021). Pengaruh Model Problem Solving Terhadap Motivasi Dan HASIL BELAJAR PADA MATEMATIKA DI KELAS VATIH. *System Thinking Skills Dalam Upaya Transformasi Pembelajaran Di Era Society 5.0*, 129–132.
- Sutrisna, G. B. B., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2020). Pengaruh Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ips. *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia*, 1(2), 84–93.
- Wijayanti, F., Miqawati, A. H., Ismailia, T., & ... (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Artificial Intelligence Dalam Pembelajaran Berbasis

Proyek: Optimizing The Students 'Motivation Through The *NaCosVi: Polije*
... 155–160.
<https://proceedings.polije.ac.id/index.php/ppm/article/view/596%0Ahttps://proceedings.polije.ac.id/index.php/ppm/article/download/596/598>

Zulhana, Z., & Usman, M. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X Mia Sma Negeri 2 Sungguminasa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2984>

