

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, Y., Ruyani, A., Jumiarni, D., Rahman, A., Ansori, I., & Abas, A. (2022). Pembuatan buku saku berdasarkan keragaman kura-kura Sumatera di Universitas Bengkulu. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6(2), 107–116. <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.2.107-116>
- Cahyati, H. N., Daningsih, E., & Marlina, R. (2014). Kelayakan buku saku dan manfaat buku saku. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(11), 1–14.
- Dian, F. (2023). Kurikulum Merdeka dalam pendidikan modern. *Jurnal Inovasi Edukasi*, 6(2), 149–156. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i2.953>
- Dirgantama, C. H. A., Santoso Th, D., & Ninghardjanti, P. (2016). Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan mengimplementasikan program *Microsoft Excel* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar mata pelajaran administrasi kepegawaian di SMK Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran*, 1(1), 36–53.
- Hapidz, F., Akbar, F. M., Maulidi, W. K., Siburian, R. M., & Puspitasari, H. (2022). Pemberdayaan teknologi *metaverse* bagi kelangsungan dunia pendidikan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1738–1747.
- Ismawati, N. A., & Ramadhanti, S. (2022). Penerapan *artificial intelligence* dalam mendukung pembelajaran di era digital. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Batch I: Nasib Pendidikan Karakter di Masa Pembelajaran Daring dalam Bingkai Merdeka Belajar* (hlm. 158–166).
- Junaidi. (2020). Implementasi model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan sikap berpikir kritis di SMA Negeri 1 Mandastana. *Socius: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(April), 25–35. <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/JS>
- Karimah, I. L. A., Septika, H. D., Wahyuningsih, T., & Dwiyono, Y. (2022). Pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya untuk siswa kelas V tahun ajaran 2022/2023. *Kopetensi Universitas Balikpapan*, 15(2), 202–211.

- Karimah, N., Sari, D. P., & Wulandari, R. (2022). Pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* dalam pembelajaran IPA materi kalor dan perpindahannya untuk peserta didik kelas V tahun ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 115–126.
- Lawuna, S. P., & Harefa, A. R. (2021). Pengembangan buku saku berbasis *mind mapping* pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP Negeri 3 Gunungsitoli Utara. IKIP Gunungsitoli.
- Lestari, C. A., Lestari, A. D., Magfirah, I., & Susilawati, S. (2025). Peran bahan ajar, media, dan sumber belajar: Kunci sukses dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *At-Thullab: Jurnal Mahasiswa Studi Islam*, 7(1), 1–21. <https://doi.org/10.20885/tullab.vol7.iss1.art1>
- Maulana, A. (2021). Penerapan model *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPS*, 10(2), 45–56.
- Ningsih, S. R., & Prasetyo, A. (2022). Pemanfaatan *augmented reality* dalam media pembelajaran interaktif di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(1), 77–89.
- Nuraini, E., & Yusuf, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi. *BioEdu: Jurnal Pendidikan Biologi*, 9(3), 130–139.
- Nurlaila, S., & Hamdani, H. (2023). Penggunaan *chatbot* berbasis *artificial intelligence* dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 8(2), 203–214.
- Oktaviani, D. (2021). Strategi penerapan *blended learning* dalam kurikulum merdeka di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 11(4), 267–275.
- Pangestu, F. R., & Lestari, M. (2022). Analisis kebutuhan pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 33–42.

- Putra, R. D., & Wulandari, A. S. (2022). Pengaruh penerapan model *problem based learning* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri 1 Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(1), 11–20.
- Rahmawati, L., & Hasan, A. (2021). Pemanfaatan media *Google Classroom* dalam pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. *Jurnal Teknologi dan Media Pembelajaran*, 9(2), 112–123.
- Ramadhani, N., & Fadilah, T. (2022). Inovasi bahan ajar digital berbasis *project based learning* untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 89–98.
- Santoso, Y., & Laili, N. (2021). Efektivitas penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis desain grafis di sekolah menengah kejuruan. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(3), 201–210.
- Saputra, R. P., & Fitria, H. (2020). Penerapan model *problem based learning* berbantuan *Google Form* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 58–66.
- Setiawan, B., & Rahman, F. (2021). Penggunaan teknologi *virtual reality* dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Modern*, 5(1), 25–34.
- Siahaan, M. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap dunia pendidikan. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 123–136.
- Siregar, A., & Hidayat, R. (2022). Analisis pengaruh penggunaan *artificial intelligence* terhadap motivasi belajar siswa SMA di kota Medan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 12(1), 44–54.
- Suharto, D., & Kurniawan, B. (2023). Penerapan *gamification* dalam proses pembelajaran berbasis kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(3), 99–109.
- Susanti, N. (2022). Pengembangan buku saku digital berbasis *mind mapping* pada materi sistem pernapasan manusia untuk siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Sains*, 11(2), 65–74.
- Wahyuni, E., & Arifin, D. (2020). Pengaruh media *mobile learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem peredaran darah manusia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 7(1), 51–59.

- Waruwu, T., & Gulo, H. (2023). Pengembangan Buku Saku Pada Materi. *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Nias*, 1(1), 8–17.
<https://doi.org/10.56207/genbionix.v1i1.222>
- Wulandari, S., & Dewi, L. (2021). Pemanfaatan *quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(3), 187–195.
- Yuliana, T., & Handayani, F. (2023). Pengaruh penggunaan media *Google Meet* terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran*, 5(2), 115–124.
- Zendrato, S. (2021). Implementasi model *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 12(4), 301–310.