

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, T. N., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Permainan Alat Musik Sederhana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendiidikan*, 1–8.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. Diambil dari <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/2772/pdf>
- Anam, S., Taufik, Z., Syukur, A., Saefulloh, A., Najamuddin, Y., Solong, P., Nur, H., et al. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami*.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22.
- Anggraeny, L. (2018). *Peningkatan Pemahaman Konsep Gaya melalui Model Predit, Observe, Explain (POE) Siswa Kelas IV SD Negeri Mungging 1 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA.
- Anggraini, L., Lestari, S. R., & Handayani, N. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Kelas XI MIPA SMA Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 85–91.
- Antika, N., Marmoah, S., & Sularmi, S. (2022). Analisis kesulitan belajar siswa dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(4), 1103–1120.
- Arifin, Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Adobe Flash Berbasis Android Pada Kompetensi Dasar Konsep Pemasaran Online Di Kelas X Pemasaran Smk Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 6(2), 130–137.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93.
- Astuti, T. W., Ariyanto, J., & Dwiastuti, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Predict Observe Explain (POE) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan

- Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Sains dan Pendidikan (JPSP)*, 3(1), 1–14.
- Ayuningrum., M., & Dewi, R. S. (2023). Analisis bahan ajar literasi dan numerasi di sekolah dasar. *Journal on Education*, 06(01), 9257–9267.
- Azhari, S., Purwati, N., Mahsul, A., Azmi, B. S. M., & Lestari, J. (2023). Model Pembelajaran POE (Predict-Observe-Explain) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Miftahul Khair NW Kabupaten Lombok Tengah. *Otus Education: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 1(2), 102–112.
- Banawi, A., Sopandi, W., Kadarohman, A., & Solehuddin, M. (2019). Prospective primary school teachers' conception change on states of matter and their changes through predict-observe-explain strategy. *International Journal of Instruction*, 12(3), 359–374.
- Damayanti, E., Santosa, A. B., Zuhrie, M. S., & Rusimamto, P. W. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/36321>
- Daryanto, D. (2017). *Media Pembelajaran. Satu Nusa*. Bandung: Satu Nusa. Diambil dari <https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Dja'wa, A., Darmanto, D., Sule, S. A., Abdullah, L. O. D., & Abdullah, R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Daring Google Classroom bagi Guru di Masa New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkarya*, 3(1), 33–37.
- Dwi Novia Rachmawati, Kurnia, I., & Laila, A. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Materi Karakteristik Geografis Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 106–121.
- Fajariyah, N., & Hanik, U. (2024). Pengembangan Media Beruang Berbasis Augmented Reality untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1524–1534.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. Samudra Biru*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fitriani, A., Zubaidah, S., Susilo, H., & Al Muhdhar, M. H. I. (2020). The effects of integrated problem-based learning, predict, observe, explain on problem-solving skills and self-efficacy. *Eurasian Journal of Educational Research*,

2020(85), 45–64.

- Hafiz, M. (2023). Peranan Teknologi dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *INTEGRASI: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 1(02), 75.
- Handayani, N. F. (2022). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Ajung Kabupaten Balangan. *Jurnal Terapung: Ilmu - Ilmu Sosial*, 4(2), 37.
- Hidayah, A., & Yuberti. (2018). Pembelajaran POE (predict-observe-explain) terhadap keterampilan proses belajar fisika siswa pokok bahasan suhu dan kalor. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 21–27. Diambil dari <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Hidayat, R., & Abdillah, A. (2019). *Ilmu Pendidikan: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. (C. Wijaya & A. Amiruddin, Ed.) (Pertama.). Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50.
- Hilyana, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian, 9.
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. Diambil dari <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). The effect of using interactive multimedia on students' mastery of concepts and critical thinking skills on temperature and heat material. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108.
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
- Kahfi, M., Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Petik*, 7(1), 63–70.
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia*

Indonesia, 4(1), 12.

- Kasmawati, K., Ekadayanti, W. O., & Putri, S. M. (2025). Transformasi Media Pembelajaran dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 41–49.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 2(1), 1–11.
- Kurnia, M. D., Febianti, Y. N., & Ambarwati, A. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Etika Profesi Kelas X Akuntansi Smk Pariwisata Kosgoro Kota Cirebon. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 341–349.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187.
- Larasanty, N. K. P. I., & Putra, D. B. K. N. S. (2020). Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan IPA Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Predict Observe Explain Berbasis Berpikir Kreatif. *Mimbar Ilmu*, 25(Vol 25, No 3 (2020)), 391–400.
- Lestari, F. D. (2019). *Pengembangan Strategi Pembelajaran Interekstual dengan Predict-Observe-Explain (POE) pada Materi Kesetimbangan Kimia untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Proses Sains*.
- Liew, C. W., & Treagust, D. F. (1995). A predict-observe-explain teaching sequence for learning about students' understanding of heat and expansion of liquids. *Australian Science Teachers' Journal*, 41(1), 68–71.
- Maharani, S. P., & Setiawan, Y. (2023). Media Critical Money Integers Berbasis Metode Socrates untuk Meningkatkan Berpikir Kritis pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas 6. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2171–2179. Diambil dari <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/6139>
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Maria, S., Saputri, D. F., & Sukadi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Sains dan Aplikasinya (JPSA)*, 4(1), 30–35. Diambil dari <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/JPSA/index>
- Marisyah, A., Firman, F., & Rusdinal, R. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(6), 1514–1519.
- Marmoah, S., Hartono, H., & Sadiman, S. (2019). Implementation of School-Based Management Through a Culture of Literacy in Elementary Schools. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 238.
- Meilinda Sari, L., Rahmawati, D., & Andayani, S. (2025). Analisis Kebutuhan: Pengembangan Multimedia Matematika Interaktif Berdiferensiasi untuk

- Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JURNAL TRIGONOMETRI*, 2(1), 25–32.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133–135. Diambil dari <http://eprints.uny.ac.id/10558/1/>
- Muna, Izza Aliyatul. (2017). Model Pembelajaran POE (Predict-Observe-Explain) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses IPA. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5(1), 73–91.
- Muna, Izza Alyatul. (2017). Model Pembelajaran POE (Predict-Observe-Explain) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Proses IPA. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5(1), 73–92.
- Munadi, R., Rakhman, A., & Perdana, D. (2018). Smart garage implementation and design using WhatsApp communication media. *Telkomnika (Telecommunication Computing Electronics and Control)*, 16(3), 1107–1113.
- Munir, M. (2015). *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Alfabeta. Bandung: Alfabeta.
- Munir, M., Kusnendar, J., & Rahmadhani, R. (2016). Developing an effective multimedia in education for special education (MESE): An introduction to arithmetic. *AIP Conference Proceedings*, 1708(January 2018).
- Nasution, S., & Afrianto, H. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. Diambil dari http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/2016/08/08/idik4009-pengembangan-bahan-ajar/%0Ahttps://www.euskalit.net/archivos/201803/modelogestionavanzada_2018.pdf?1%0Ahttps://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4786739%0Ahttps://www2.deloitte.com/content/dam/
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (n.d.). Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1–2), 35–40.
- Nazar, M., Zulfadli, Z., Oktarina, A., & Puspita, K. (2020). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Membantu Mahasiswa dalam Mempelajari Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(1), 39–54.
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional (Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.
- Nugrawiyati, J. (2018). Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 6(1), 97–111.
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Oktari, D., & Dewi, D. A. (2021). Pemicu Lunturnya Nilai Pancasila Pada Generasi Milenial. *JURNAL PEKAN : Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 93–103.

- Prahasti, C. H. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Materi Hidrolisis Dan Penyangga Untuk Meningkatkan Kecerdasan Logis Matematis Dan Interpersonal Peserta Didik, 17.
- Putri, G. . B. A., Asrin, Fauzi, A., & Syazali, M. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran IPAS. *Journal of Classroom Action Research*, 6(4), 792–799. Diambil dari <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index>
- Rahma, R. A. N., Nurmilawati, M., Primandiri, P. R., & Sulistiono, S. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMA Negeri 1 Kediri Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, 8(2), 64–71.
- Rahmawati, T. A., Supardi, Z. A. I., & Hariyono, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video dengan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Melatihkan Keterampilan Proses IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1232–1242.
- Rayanto, H., & Sugianti, S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R&D: Teori Dan Praktek*. Lembaga Academic & Research Institut.
- Reski, S. H., & Fadilah, M. (2024). Analisis Media Pembelajaran terhadap Beban Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioshell*, 13(1), 11–16.
- RI, S. J. M. (2020). *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Indonesia. Diambil dari https://www.mpr.go.id/img/sosialisasi/file/1610334013_file_mpr.pdf
- Ridha Yoni Astika, Bambang Sri Anggoro, & Siska Andriani. (2020). Pengembangan Video Media Pembelajaran Matematika Dengan Bantuan Powtoon. *Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan Matematika (JP3M)*, 2(2), 85–96.
- Rusman, R. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar dan Berpikir Kreatif Siswa pada Pokok Bahasan Energi Kelas VII SMP Muhammadiyah Palangka Raya*. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- Sakti, A. P. (2014). *Implementasi Pembelajaran Terpadu Tipe Shared untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa SMK pada Topik Limbah di Lingkungan Kerja*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sandy, M. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran POE (Prediction, Observation, and Explanation) Disertai Diagram Roundhouse Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Retensi Peserta Didik Kelas XI Pada Mata Pelajaran Biologi DI SMA Al Azhar 3 Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Sarwendah, R. E. N., Putri, K. E., & Hunaifi, A. A. (2023). Pengembangan Multimedia Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*

- (*JIPTI*), 4(1), 1–8.
- SIREGAR, M. H. & L. M. (2018). Mengembangkan Sumber Dan Media. *Educational*, 1, 1–10.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Sukmadewi, L. P. M., & Suniasih, N. W. (2022). Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan IPA Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 5(1), 138–149.
- Sulistiana, I. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Blimbing Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 127–133.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. (F. Fitriyanti, Ed.) (Pertama.). Yogyakarta: UNY Press.
- Suryana, D. (2018). *Android Studio: Belajar Android Studio*. Dayat Suryana Independent.
- Suyanto, S., & Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional, Strategi meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Esensi Erlangga Group. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Talika, F. T. (2016). Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Remaja Di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan. *E-Journal*, 5(1), 1–6.
- Ulandari, L., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Fadhilaturrahmi. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Model Predict, Observer, Explain (POE) Berbantuan Video Animasi Siswa Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(03), 700–701.
- Ulandari, S., & Rapita, D. D. (2023). Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila sebagai Upaya Memperkuat Karakter Peserta Didik. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 116–132.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif berbasis Information and Communication Technologies pada Pembelajaran Tematik. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 75–82. Diambil dari <https://jurnal.stkipggritrenngalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/93>
- Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Bandung: PT Rineka Cipta.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena. Yogyakarta: Kata Pena. Diambil dari https://books.google.co.id/books?id=D9_YDwAAQBAJ&pg=PA369&lpg=PA369&dq=Prawirohardjo,+Sarwono.+2010.+Buku+Acuan+Nasional+Pelayanan+Kesehatan++Maternal+dan+Neonatal.+Jakarta+:+PT+Bina+Pustaka+Sarwono+Prawirohardjo.&source=bl&ots=riWNmMFyEq&sig=ACfU3U0HyN3I
- Widoyoko, E. P. (2019). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Belajar.

Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Wulandari, R. W., & Nofina, M. (2022). The Development of POE-based (Predict, Observe, and Explain) E-Student Worksheet for Eleventh-Grade Plant Histology Subject. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 13(1), 21–35.
- Yupani, E., & Widana, I. W. (2023). The impacts of the Stem-based inquiry learning models on critical thinking and concept mastery. *Indonesian Research Journal in Education*, 7(1), 171–184. Diambil dari <https://doi.org/10.22437/irje>
- Yus'iran, Y., Buraidah, B., & Suswati, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Predict Observe-Explain (POE) Terhadap Pemahaman Konsep Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Gravity Edu (Jurnal Pendidikan Fisika)*, 4(2), 6–9.
- Yusni, D., Maftuhah, M., Supriatno, B., & Riandi, R. (2023). Analisis Kajian Inovasi Model Pembelajaran POE (Predict Observe Explain) Berbantuan Teknologi pada Pembelajaran Biologi. *Biology and Education Journal*, 3(1), 24–36.
- Zhao, L., He, W., Liu, X., Tai, K. H., & Hong, J. C. (2021). Exploring the effects on fifth graders' concept achievement and scientific epistemological beliefs: Applying the prediction-observation-explanation inquiry-based learning model in science education. *Journal of Baltic Science Education*, 20(4), 664–676.