

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, T. (n.d.). *SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI*.
- Anggani, D., & Bharati, L. (2019). *Analisis Kebutuhan dalam Pengembangan Modul Penilaian Menulis Berbasis Proyek untuk Merangsang Berpikir Kritis dan Kreativitas Siswa*. 2019, 130–138.
<https://doi.org/10.18502/kss.v3i18.4706>
- Anggani, D., Bharati, L., & Lestari, T. (2019). *A Need Analysis in Developing Project-Based Writing Assessment Module to Stimulate Students ' Critical Thinking and Creativity*. 2019(1), 130–138.
<https://doi.org/10.18502/kss.v3i18.4706>
- Bakri, M. A. (n.d.). *STUDI AWAL IMPLEMENTASI INTERNET OF THINGS PADA BIDANG PENDIDIKAN*. 4(1), 18–23.
- Banawi, A. (2019). *Jurnal Biology Science & Education 2019 ASMIN BANAWI*. 8(1), 90–100. <https://iainambon.ac.id/ojs/ojs-2/index.php/BS/article/view/850/590>
- Bradley, V. M. (2021). *Learning Management System (LMS) Gunakan dengan Instruksi Online Bradley , VM (2021) . Learning Management System (LMS) digunakan dengan instruksi online . Jurnal Internasional Teknologi dalam Pendidikan (IJTE) , 4 (1) , 68-92 . [https:// Learning Management System \(LMS \) Gunakan dengan Instruksi Online Abstrak](https://LearningManagementSystem(LMS)Gunakan dengan Instruksi Online Abstrak)*.
- Bradley, V. M., Management, V. M. L., & Lms, S. (2021). *Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction To cite this article : Learning Management System (LMS) Use with Online Instruction*.
- Chen, L., Chen, P. P., & Lin, D. A. N. Z. (2020). *Kecerdasan Buatan dalam Pendidikan : Sebuah Tinjauan*. 8(April).
<https://doi.org/10.1109/ACCESS.2020.2988510>
- Creswell, J. W. (2013). *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Third Edition. PUSTAKA BELAJAR.
- Dan, A., & Yang, F. (2018). *STUDY ABOUT STUDENT LEARNING ACHIEVEMENT ASPECT AND*. 2(2), 115–123.
<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114/102> Didik, P., Xi, K., Sleman, M. A. N., Nuha, D. N., Febriana, B. W., & Merdekawati, K. (2019). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP PRESTASI BELAJAR DAN KEMAMPUAN KERJASAMA PADA MATERI LARUTAN PENYANGGA TAHUN PELAJARAN 2018 / 2019*.

Dr. Fauzan, M. . (n.d.). *Kurikulum dan Pembelajaran*.

Fathurohman, A. (2021). Machine Learning untuk pendidikan: Mengapa dan Bagaimana. 1(3), 57–62.

Hamalik, Omar. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.

Hassan. M, M. (2018). STAI Pelabuhan Ratu 1. 3(1), 1–9.

Iii, B. A. B., & Penelitian, A. M. (2010). *Dian Mardhatillah, 2014 EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE GAME BRAIN SHOOT TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BERPIKIR MATEMATIS*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

Industri, R., & Ghufron, M. A. (2018). *Revolusi industri 4.0: tantangan, peluang dan solusi bagi dunia pendidikan*. 332–337.

Insyasiska, D., Zubaidah, S., Susilo, H., Biologi, P., & Malang, U. N. (n.d.). *PENGARUH PROJECT BASED LEARNING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR , KREATIVITAS , KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS .*

Khoiri, N., Marinia, A., & Kurniawan, W. (2017). Keefektifan Model Pembelajaran PjBL (Project Based Learning) terhadap Kemampuan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 142– 146. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1309>

Kusumaningrum, S., & Djukri, D. (2016). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Kreativitas Developing a Learning Kit with Project Based Learning Model (PjBL) to Improve Scientific Process Skills and Creativity*. 2(2), 241–251.

<https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/5557/9037>

Manongga, D., Rahardja, U., Sembiring, I., Lutfiani, N., & Yadila, A. B. (2018). *Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan Dampak Kecerdasan Buatan Bagi Pendidikan*. <https://adi-journal.org/index.php/abdi/article/view/792/582>

Miller, D. P., Nourbakhsh, I. R., & Siegwart, R. (2008). *Robots for Ed. December 2013*. <https://doi.org/10.1007/978-3-540-30301-5>

Muri, M. F. A., Utomo, H. S., & Sayyidati, R. (2019). Search Engine Get Application Programming Interface. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 88– 97. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.175>

Nasution, M. K. (2017). *Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 11(1), 9–16.

<https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/studiadidaktika/article/view/515/443>

Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). *Minat belajar sebagai determinan hasil belajarsiswa*. 1(1), 128–135.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/3264/2338>

Pembelajaran, P., Luar, D. I., Melalui, K., Based, P., Dalam, L., Keterampilan, M., Kreatif, B., Materi, P., & Limbah, P. (2015). *PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN DI LUAR KELAS MELALUI PROJECT BASED LEARNING DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR*

KREATIF PADA MATERI PENANGANAN LIMBAH Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu.

PENGEMBANGAN BERPIKIR KREATIF. (2018). 03(01), 105–116.

Penilaian, D. A. N. (n.d.). *REVISI TAKSONOMI BLOOM RANAH KOGNITIF: KERANGKA LANDASAN UNTUK PEMBELAJARAN, PENGAJARAN, DAN ASESMEN.* 1, 98–117.<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/50/47>

Putu, L., Sri, A., Saputra, P. S., Gitakarma, M. S., Informasi, T., Teknik, F., Sakti, U. P., Rekayasa, T., Elektronika, S., Ganesha, U. P., & Korespondensi, P. (2022). *PERAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK MENDUKUNG PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI COVID-19 THE ROLE OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) TO SUPPORT LEARNING.* 1(1), 15–21. Qonita, J. S. A. (2022). Peranan Teknologi Artificial Intelligence Di Era Revolusi Industri 4.0. Universitas Bina Darma.

[http://eprints.binadarma.ac.id/15966/%0Ahttp://eprints.binadarma.ac.id/15966/1/PERANAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.pdf](http://eprints.binadarma.ac.id/15966/%0Ahttp://eprints.binadarma.ac.id/15966/1/PERANAN%20TEKNOLOGI%20ARTIFICIAL%20INTELLIGENCE%20DI%20ERA%20REVOLUSI%20INDUSTRI%204.0.pdf)

Rais, M. (2007). *MODEL PROJECT BASED-LEARNING SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI AKADEMIK MAHASISWA.*

Rezeki R D 2015 Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) disertai dengan Peta Konsep untuk Meningkatkan Prestasi dan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Redoks Kelas X-3SMA Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013/2014 <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia>(diakses pada 7 September 2023)

Rheinata, S., Putri, R., Chusni, M. M., Jurnal, J., & Sains, P. (n.d.). *Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam.* 2, 192–198.

Saefudin. A. A. (2012). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI). *AlBidāyah*, Vol 4 No. 1, Juni 2012: 37-48.

Sains, K., Korespondensi, A. P., & Pendidikan, F. (2021). *Artikel Penelitian Menerapkan kegiatan robotika yang berpusat pada guru dalam.* 5, 50–64.

Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) UPAYA PENINGKATAN KREATIVITAS MAHASISWA.* 30(1), 79–83.

Siliwangi, I. (2017). *ISSN 2089-8703 (Print) PENERAPAN PEMBELAJARAN BERBASIS ALTERNATIVE SOLUTIONS WORKSHEET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIK*. 6(2), 225–233.

Skills, S. (2021). *Implementing teacher-centered robotics activities in science lessons : The effect on motivation , satisfaction and science skills*. 5(1), 50–64.

Susi Sihombing, Hizkia Ronaldus Silalahi, Jonas Ramza Sitinjak, H. T. (2021). *ANALISIS MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR, PEMAHAMAN KONSEP DAN KREATIVITAS SISWA TERHADAP HASIL BELAJAR SELAMA PEMBELAJARAN DALAM JARINGAN*. 4, 41–55.

<https://doi.org/10.31539/judika.v4i1.2061>

Suwarno, S., & Hasanudin, S. (2020). *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia) Project-based learning model assisted by worksheet : It ' s effect on students ' creativity and learning outcomes*. 6(1), 113–122.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi/article/view/10619/7693>

Terhadap, P., Dan, M., & Belajar, H. (2021). *EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN PROJECT BASED LEARNING (PjBL) TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA*. 4(2019), 307–314.

Wahidin, S. S. (2023). *Learning in Higher Education Based on Artificial Intelligence (AI) with Case Based Reasoning (CBR)*. Resti, 1(1), 19–25

Wahyu, R. (2013). *Implementasi Model Project Based Learning (PJBL) Ditinjau dari Penerapan Kurikulum 2013*. 2009.

Widiastuti, T., Fathurohman, I., & Ismaya, E. A. (2022). *Herobot Learning Media for Grade IV Elementary School Students*. 5(2), 244–251.

Yufeia, L., Salehb, S., Jiahuic, H., & Syed, S. M. (2020). *Review of the application of artificial intelligence in education*. *Integration* (Amsterdam), 12(8), 1–15.

Zubainur, C. M., & Munzir, S. (2017). *Kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa melalui penerapan model project based learning*. 10(2), 166– 183.