

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Buku**

Menurut (kurniasih, 2014) pengertian buku hasil pemikiran yang sudah dianalisis menjadi ilmu pengetahuan kemudian disusun dengan menggunakan bahasa yang lebih sederhana, dilengkapi gambar visual dan daftar pustaka.

##### **2.1.1 Fungsi Buku**

Buku memiliki berbagai fungsi salah satunya adalah buku teks sebagai sumber belajar nya para siswa untuk belajar menurut Permendikbud Nomor 8 Tahun 2016 tentang buku. Tak hanya itu dilansir dari penerbitdeepublish.com menurut (Prastowo, 2011) buku khusus nya buku ajar memiliki beberapa fungsi seperti sebagai informasi pendukung, sebagai latihan untuk menilai seberapa paham peserta didik dengan materi yang telah disampaikan, dan penilaian untuk mengetahui kemampuan pelajar di materi pelajaran tersebut.

##### **2.1.2 Jenis Buku**

Buku secara umum dikategorikan menjadi 2 jenis yaitu buku fiksi dan non fiksi.

##### **1. Buku Fiksi**

Dilansir dari kompas.com *jenis jenis buku fiksi* menurut (Ahmad Bahar, 2008) dalam buku *Meraih Passive Income*, buku fiksi merupakan buku khayalan yang tidak hubungan nya dengan kenyataan atau realita contoh dari buku fiksi adalah cerpen, novel, puisi, dan cerita rakyat.



Gambar 2.1 Buku Non fiksi  
Sumber: <https://tirtabuanamedia.co.id/rekomendasi...>

#### a. Cerpen

Cerita pendek atau disingkat cerita pendek merupakan jenis cerita fiksi yang berbentuk tulisan dan isinya lebih sedikit dibanding novel. Cerita pendek memiliki beberapa jenis yang bisa dikenali seperti Cerpen merupakan sebuah cerita atau tulisan yang pendek, Memiliki satu tahapan alur, Cerpen memiliki alur yang ketat dan padat, dan biasanya menceritakan satu kejadian atau peristiwa saja. (Deepublish, 2022)

### Rumah Datuk

Di rumah datuk ada kolam.  
Kolam itu dalam. Kolam itu kolam ikan.  
Datuk suka tanam sayur bayam di tepi  
kolam ikan. Hari-hari datuk siram sayur  
bayam di tepi kolam ikan.

Di tepi kolam ikan ada tiga ekor  
ayam hitam. Ayam hitam suka makan  
bayam. Hari-hari ayam hitam jalan-jalan  
di tepi pokok bayam. Ayam hitam jalan  
di tepi pokok bayam dekat kolam ikan.



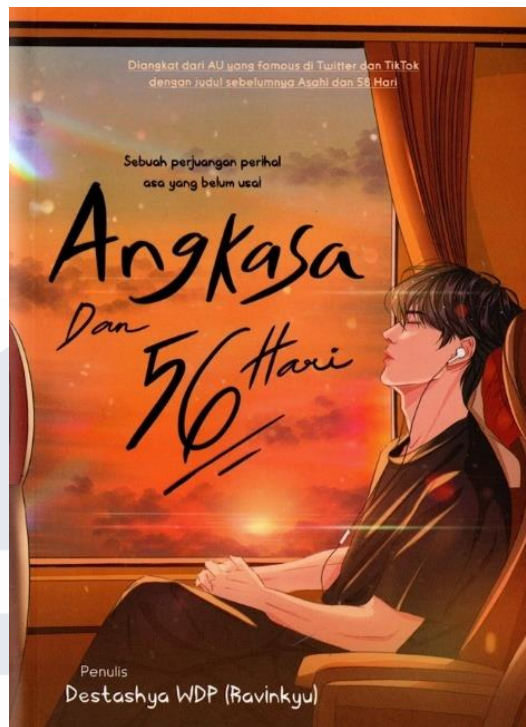
Gambar 2.2 Halman Cerita Pendek

Sumber: <https://online.anyflip.com/sinn/jqzc/mobile/index.html>

### **b. Novel**

Novel merupakan cerita fiksi yang menceritakan tokoh utama dengan pro dan kontra dalam ceritanya ciri dalam novel terdiri dari memiliki 35.000 kata atau paling sedikit 100 halaman, terdapat lebih dari satu pelaku atau tokoh yang diceritakan, dan novel mengandung lebih dari satu emosi dan efek (Deepublish, 2022)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



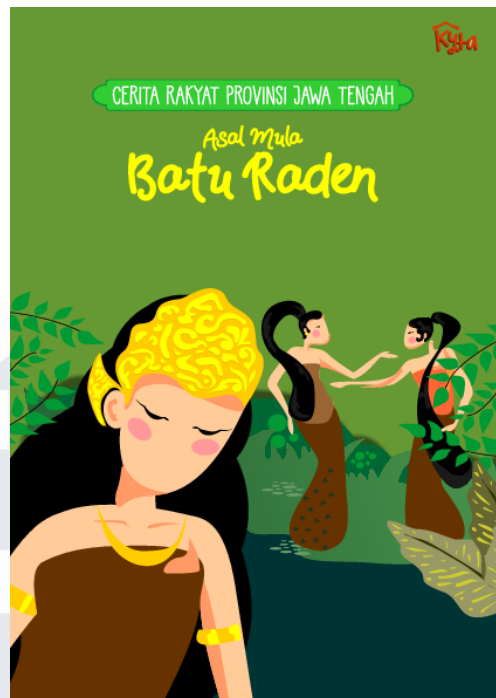
Gambar 2.3 Buku Novel

Sumber: <https://www.gramedia.com/best-seller/review...>

### c. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan cerita yang diwariskan secara turun temurun secara lisan cerita rakyat biasanya diartikan dengan wujud ekspresi suatu budaya yang ada di masyarakat melalui cara bercerita yang berkaitan dengan berbagai aspek budaya dan struktur nilai sosial yang ada di masyarakat tersebut (Suripan Sadi Hutomo, 1991).

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.4 Cerita Rakyat

Sumber: <https://bintangpusnas.perpusnas.go.id/konten/BK65465/cerita...>

## 2. Buku Non Fiksi

Dikutip dari [www.liputan6.com](http://www.liputan6.com) *Pengertian Buku Non Fiksi, Ciri-Ciri, Unsur, dan Bentuknya yang Wajib Diketahui*. menurut (Geir Farne, 2014) buku non fiksi merupakan buku yang menyampaikan informasi dan sering mengandung cerita. Penulis bertanggung jawab atas kebenaran informasi, orang, dan peristiwa yang ditulis dalam buku tersebut. serta Bahasa dalam cerita harus logis, mudah dipahami, dan formal.

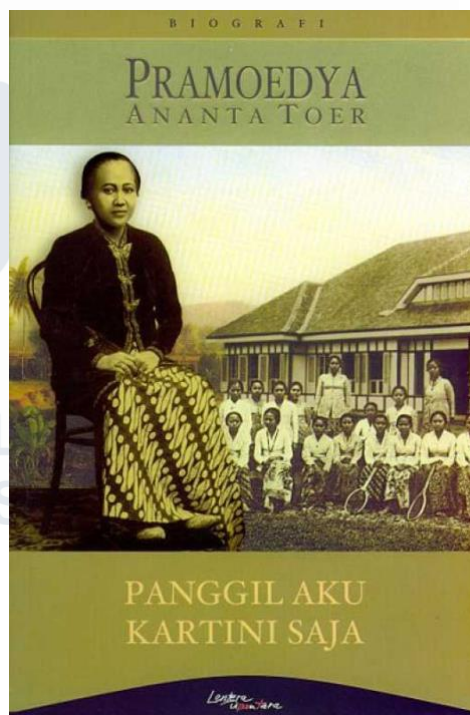
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.5 Buku Fiksi  
Sumber: <https://www.kibrispdr.org/unduh...>

### a. Biografi

Biografi merupakan buku yang menceritakan tentang sebuah riwayat baik riwayat hidup orang penting, sebuah penyakit dan lainnya yang ditulis oleh orang lain contoh dari biografi adalah Steve Jobs yang ditulis oleh Walter Isaac, Buku Panggil Aku Kartini Saja oleh Pramoedya Ananta Toer, dll. (Deepublish, 2023)

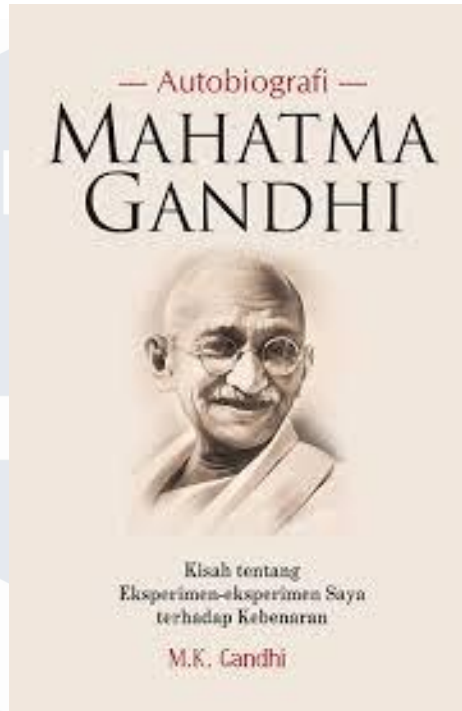


Gambar 2.6 Buku Biografi kartini  
Sumber: <https://www.gramedia.com/products/panggil...>



### **b. Autobiografi**

Autobiografi merupakan buku yang menceritakan diri sendiri secara benar dan terstruktur orang yang memiliki pengaruh besar adalah orang yang biasanya memiliki autobiografi seperti presiden, wakil presiden tokoh ulama dan lainnya. (Deepublish, 2023)



Gambar 2.7 Autobiografi Mahatma Gandhi  
Sumber: <https://mizanstore.com/autobiografi...>

### **c. Buku Panduan**

Menurut Trim (2018: 34-35), buku panduan atau *guidebook* merupakan buku yang berisikan informasi yang berisi instruksi untuk melakukan suatu hal. buku ini biasanya disusun atau diterbitkan jika suatu bidang atau pekerjaan memerlukan suatu penjelasan dalam melakukan sesuatu.



Gambar 2.8 Buku Panduan pramuka  
Sumber: <https://tirtabuanamedia.co.id/shop/buku...>

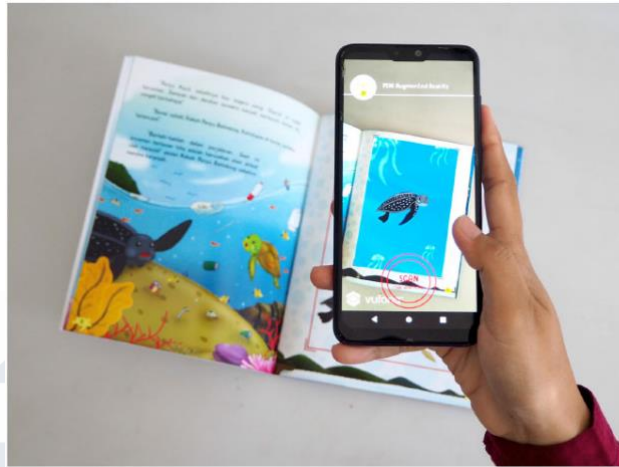
### 3. Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan buku yang mengajak pembacanya untuk melakukan interaksi dan berpartisipasi terhadap buku tersebut. buku interaktif dirancang dengan fitur khusus seperti buku yang bisa mengeluarkan suara, buku popup, dsb. Fitur dari buku ini cukup menarik perhatian bagi anak-anak dengan begitu anak-anak seolah diajak bermain dengan buku tersebut (Gamedia, 2023)

#### a. Buku AR

Buku AR atau singkatan nya *Augmented Reality* merupakan buku interaksi dengan model virtual, buku AR ini memiliki aplikasi sendiri agar konten AR ini masuk ke dalam sebuah buku diperlukan perangkat lunak AR yang menggunakan penanda (wonderverseindonesia, 2025)





Gambar 2.9 Buku AR  
Sumber: <https://cikalaksara.com/teknolog...>

#### b. Buku *Popup*

Buku *popup* merupakan buku tiga dimensi yang dapat bergerak, ketika buku tersebut dibuka halaman nya maka akan muncul gambar 3D. Juga buku *popup* merupakan salah satu buku yang diminati anak anak (Deepublish, 2024)



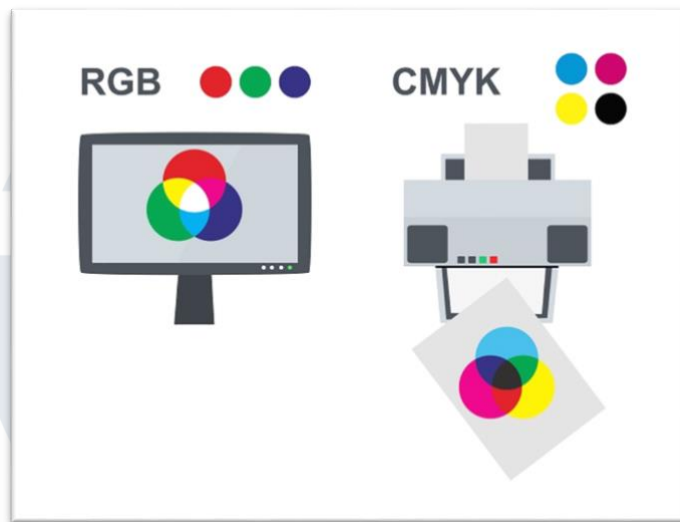
Gambar 2.10 Buku *popup*  
Sumber: <https://www.kanya.id/read/037804/buku...>

### 2.1.3 Elemen Buku

Buku bukan hanya sekedar kumpulan kertas yang berisi teks tetapi juga terdapat elemen elemen pada buku seperti warna, moodboard, layout, ilustrasi, dan tipografi yang berguna sebagai pelengkap buku.

## 1. Prinsip Warna

Warna merupakan bagian yang penting dalam desain walaupun warna yang dipakai hanyalah hitam dan putih warna bisa memberikan impresi kepada audiens. Warna dasar pada desain grafis terbagi menjadi 2 yaitu RGB dan CYMK.



Gambar 2.11 Warna RGB dan CYMK  
Sumber: <https://digibook.id/blog/perbedaan...>

### a. RGB

Warna *RGB* atau dalam singkatan nya *Red, Green, dan Blue*. Merupakan jenis warna yang sering digunakan dalam desain digital seperti pada ebook dan sejenis nya. (Harvestprinting, 2025)

### b. CYMK

Sedang untuk *CYMK* atau singkatan dari *Cyan, Magenta, yellow* dan *Black* merupakan warna dasar untuk pigmen pada cat, krayon, dan produk warna cetak seperti buku. (Harvestprinting, 2025)

## 2. Bentuk

Menurut (Herdina Primasanti, 2023) dalam buku *Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*, bentuk dalam dunia desain terbagi menjadi 2 yaitu geometris dan non geometris.

### a. Geometris

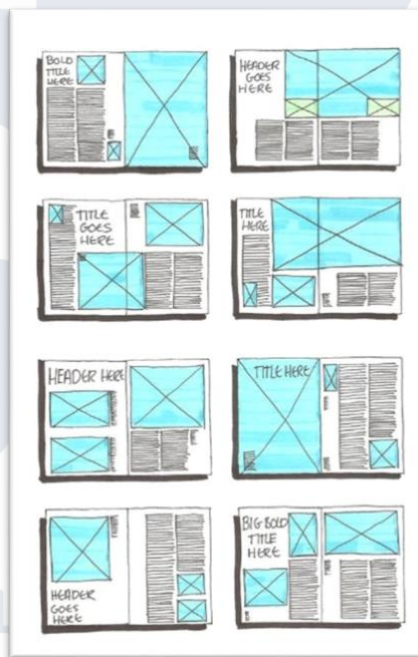
Bentuk geometris merupakan bentuk yang memiliki sisi yang simetris atau sejajar, contoh dari bentuk geometris adalah, Kotak, Segitiga, dan trapesium

### b. Non Geometris

Sedangkan Non Geometris kebalikan dari geometris, yaitu bentuk yang sisi nya tidak simetris. Bentuk non geometris ini juga dikategorikan dalam organik menyerupai elemen alam seperti daun, awan, dan gelombang.

## 3. Layout

*Layout* pada desain grafis merupakan sebuah tata letak untuk elemen pada suatu media layout ini berperan penting untuk menjaga kenyamanan audiens (Prasetya, M. H. 2024).



Gambar 2.12 Layout

Sumber: <https://www.froyonion.com/news/design/cara...>

### a. Grid

*Grid* merupakan sebuah kerangka yang digunakan dalam sebuah desain grafis, buku, arsitektur, dan desain web. Grid digunakan

untuk membantu desainer dalam menempatkan elemen elemen secara rapih dan konsisten (Hudita A. R. Lubis, 2023)

#### **b. Collumn**

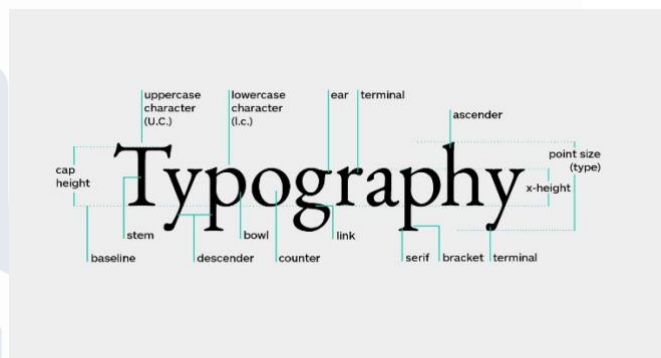
*Collumn* merupakan unit dasar dari grid sistem kolumn kolumn ini sama seperti grid fungsinya dalam membantu desainer dalam penempatan elemen secara reapih dan konsisten. (Hudita A. R. Lubis, 2023)

#### **c. Margin**

*Margin* merupakan bagian ruang kosong di sekitar elemen elemen desain yang memisahkan elemen tersebut dari sisi grid tujuan dari margin adalah untuk membantu memberi ruang dan menjaga tampilan menjadi lebih teratur. (Hudita A. R. Lubis, 2023)

### **4. Tipografi**

Menurut (Danton Sihombing, MFA, 2001) dalam buku *Tipografi dalam desain grafis* mengatakan bahwa tipografi merupakan ilmu yang mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf.



Gambar 2.13 Tipografi

Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/what...>

#### **a. Font**

*Font* merupakan kumpulan satu set lengkap karakter dan desain yang memiliki gaya, ukuran, dan karakteristik tertentu contoh dari font adalah *montserrat Thin*, *montserrat Bold*, *montserrat Black*, dsb.

## **b. Typeface**

*Typeface* merupakan kumpulan desain dari sebuah huruf, angka, dan simbol yang memiliki karakteristik yang seragam dan konsisten contoh dari *typeface* tersendiri adalah Times New Romans.

## **5. Desain Grafis**

Menurut (Herdina, 2023) Primasanti dalam buku *belajar desain grafis untuk pemula*, 2023 menurut (sherrin, 2017) Desain grafis adalah proses atau kegiatan yang mengkombinasikan materi visual, teks, gambar, dan elemen lain, untuk mengkomunikasikan sebuah pesan atau memberi pengalaman bagi para audiens. (Migotuwo, 2020) juga menyimpulkan bahwa Desain grafis bisa diartikan sebagai seni visual yang dibuat untuk menyampaikan pesan tertentu melalui simbol yang direpresentasikan dengan mengatur elemen seperti warna, jenis huruf, dan gambar atau foto, ke dalam media yang mudah diakses oleh target penerima pesan atau audiens.

Kesimpulan dari buku adalah bahwa buku berfungsi sebagai sumber belajar nya para siswa untuk belajar dengan buku siswa bisa menambahkan ilmu pengetahuannya dari apa yang mereka pelajari buku juga memiliki berbagai jenis seperti buku fiksi, non fiksi, biografi, *AR*, *Pop-up*, dsb. Elemen yang terdapat pada buku berupa warna, bentuk, layout, tipografi, dan desain grafis.

## **2.2 Energi Terbarukan**

Menurut (Novie Ayub Windarko & Moh. Zaenal Efendi, 2023) dalam buku *Energi Terbarukan: Teori dan eksperimen* Energi terbarukan adalah energi dari sumberdaya alam yang bisa di selalu tersedia berulang ulang secara alami dalam waktu tertentu,

### **2.2.1 Manfaat Energi Terbarukan**

Energi Terbarukan memiliki manfaat yang bagus terhadap lingkungan seperti biaya yang minim dibanding penggunaan energi bahan bakar fosil juga mengurangi ketergantungan impor minyak dari luar negeri sehingga pengeluaran dalam negeri dapat di minimalisir, tak hanya itu

penggunaan energi terbarukan dapat mengurangi emisi karbon sehingga akan berdampak bagus bagi lingkungan. Berdasarkan laporan resmi Kementerian Pertahanan *Energi Baru dan Terbarukan (EBT) Sebagai Teknologi Alternatif di Masa Depan* (2024) karya Jusuf Sarante, ST., M.Si.

### 2.2.2 Sumber Energi Terbarukan

Menurut (Novie Ayub Windarko & Moh. Zaenal Efendi, 2023) dalam buku *Energi Terbarukan: Teori dan eksperimen*. Energi terbarukan memiliki banyak sumber nya seperti dari sinar matahari, angin, air, dan panas bumi. dan contoh alat alat yang menghasilkan energi dari sumber tersebut adalah seperti panel surya menghasilkan energi dari sinar matahari, kemudian energi yang dihasilkan dari kincir angin, atau kincir air, dan panas bumi dari alat geo thermal.



Gambar 2.14 Ilustrasi Sumber Energi Terbarukan  
Sumber: [https://www.dbs.com/spark/index/id\\_id/site/articles...](https://www.dbs.com/spark/index/id_id/site/articles...)

#### 1. Panel surya

Panel surya merupakan rangkaian dari sel surya yang biasaya terhubung secara seri rangkaian. Panel surya tersedia dari 3 watt hingga 300 watt. Daya yang dihasilkan dari panel surya juga tergantung dari kondisi suhu matahari.





Gambar 2.15 Panel surya

Sumber: <https://bumienergisurya.com/jenis-panel-surya/>

## 2. Kincir Angin

Kincir angin merupakan penghasil listrik yang dihasilkan dari pergerakan angin. Cara kerja kincir angin ini diawali dari pergerakan pada baling baling yang dihasilkan dari angin kemudian energi ini mengalir ke generator.



Gambar 2.16 Kincir Angin

Sumber: <https://atonergi.com/keuntungan-pembangkit-listrik-tenaga-angin/>

## 3. Kincir Air

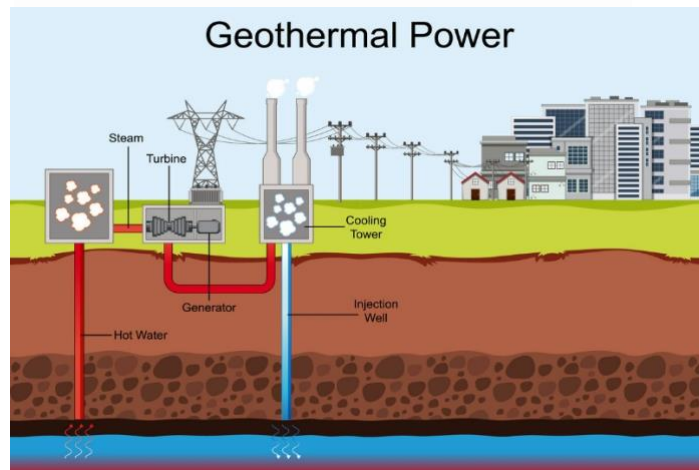
Kincir air merupakan sumber energi terbarukan yang membutuhkan pergerakan air. Cara kerja kincir air pertama dari baling baling yang digerakkan melalui angin dengan rotasi baling baling ini akan mengenerasi energi yang akan melalui generator setelah itu Energi ini kemudian bisa disimpan dalam baterai atau langsung disalurkan ke jaringan listrik (Reza Adsyah, 2024).



Gambar 2. 17 Kincir Air [https://i.ytimg.com/vi/WPICp3c\\_qIQ/](https://i.ytimg.com/vi/WPICp3c_qIQ/)

#### 4. Geo Thermal

Geo thermal adalah energi yang dihasilkan dari panas bumi, panas bumi yang dimaksud adalah kedalaman pada lapisan bumi biasanya kedalaman untuk memperoleh panas bumi untuk menghasilkan energi sekitar 1500 hingga 2500 meter, cara kerja geo thermal ialah, panas yang didalam bumi menghasilkan sebuah uap tersebut akan memutarakan turbin lalu memutarakan generator dan menghasilkan energi listrik dari generator tersebut.(chandra asri)



Gambar 2.18 Geothermal

Sumber: <https://www.powercompare.co.nz/n/what...>

Dapat disimpulkan bahwa energi terbarukan merupakan energi yang ramah lingkungan dan bisa digunakan secara berulang kali tanpa harus mengkhawatirkan energi tersebut akan habis, sumber sumber energi terbarukan terdiri dari sinar matahari yang di tangkap melalui panel surya, pergerakan

angin/air yang energinya dihasilkan kincir angin/air, dan panas bumi yang dihasilkan melalui teknologi *geo thermal*. Transisi energi terbarukan sebaiknya dilakukan untuk mengurangi energi konvensional yang merusak lingkungan seperti bahan bakar minyak, batu bara, dsb.

### 2.3 Do it Yourself (DIY)

Menurut (Farikha, A. Y., 2022) DIY merupakan tren seni yang sedang ramai di masyarakat, termasuk masyarakat milenial. DIY atau disingkat *Do it Yourself* yang berarti kegiatan membuat karya seni kriya secara mandiri.



Gambar 2.19 Ilustrasi DIY

Sumber: <https://www.boredpanda.com/creative-diy-project-ideas/>

#### 2.3.1 Manfaat DIY

DIY juga ada manfaatnya. DIY memiliki nilai jual dan diminati banyak masyarakat sehingga hasil DIY yang dibuat dapat dijual sehingga bisa menghasilkan untuk yang cukup banyak. Untuk manfaat secara psikologis dengan melakukan DIY dapat meredakan stress atau penat sehari-hari karena dengan melakukan DIY dapat melatih kesabaran dan ketenangan sehingga DIY ada manfaatnya secara psikologis.

#### 2.3.2 Jenis DIY

DIY tak hanya satu jenis melainkan ada beberapa jenis DIY yang dapat dilakukan salah satu contohnya adalah DIY kerajinan Tangan, DIY Perbaikan, DIY Teknologi berikut penjelasan Jenis DIY dibawah ini.

## 1. *DIY* kerajinan Tangan

*DIY* perbaikan merupakan kegiatan *DIY* yang dimana kerusakan barang dapat diperbaiki dari barang dan alat sederhana *DIY* ini bukan hanya menghemat uang, tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri karena telah berhasil menjaga kondisi rumah impian tetap prima. (Dwijaya Karya Group, 2025)



Gambar 2.20 *DIY* Lampu Sendok Plastik  
Sumber: <https://www.gramedia.com/best-seller/contoh...>

## 2. *DIY* Perbaikan

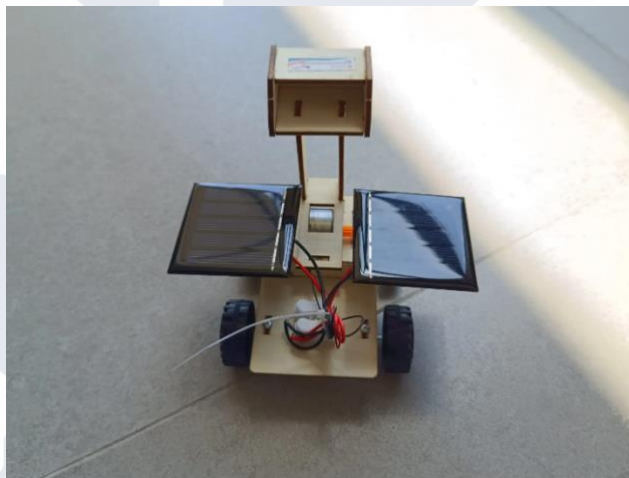
*DIY* perbaikan merupakan kegiatan *DIY* yang dimana kerusakan barang dapat diperbaiki dari barang dan alat sederhana *DIY* ini bukan hanya menghemat uang, tetapi juga memberikan kepuasan tersendiri karena telah berhasil menjaga kondisi rumah impian tetap prima. (Dwijaya Karya Group, 2025)



Gambar 2.21 Ilustrasi DIY Perbaikan  
Sumber: <https://www.realhomes.com/advice/diy...>

### 3. DIY Teknologi

*DIY* ini menggunakan alat dan bahan kit elektronik untuk membuat suatu produk yang lebih canggih dibanding *DIY* kerajinan tangan. Contoh dari *DIY* ini adalah dari rangkaian lampu LED hingga yang lebih rumit seperti robotik mini. (Noor Ivansyah, 2024)



Gambar 2.22 DIY Mobil Solar Panel  
Sumber: <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2024/transisi...>

#### 2.3.3 DIY dalam Energi Terbarukan

*DIY* energi terbarukan merupakan proyek mini dengan membuat replika sistem dari energi terbarukan contoh dari *DIY* ini adalah Replika Turbin Angin Mini, Replika Pembangkit Listrik Tenaga Surya, Replika Bioenergi dari Sampah Organik, dll. (Dwita Rahayu Safitri, 2025)





Gambar 2.23 DIY Energi Terbarukan  
Sumber: [https://i.ytimg.com/vi/botlt9\\_Lzxo/sddefault.jpg](https://i.ytimg.com/vi/botlt9_Lzxo/sddefault.jpg)

Dapat disimpulkan bahwa *Do it yourself* dapat dilakukan oleh semua orang karena alat dan bahan nya bisa ditemukan di sekitar rumah *DIY* juga dibuat untuk untuk meminimalisir pengeluaran sehingga daripada mereka membuang barang yang sudah tidak terpakai mereka bisa menggunakan nya lagi untuk sesuatu yang bermanfaat tanpa harus membeli barang yang baru salah satu contoh dari *DIY* ini adalah pot tanaman dari botol bekas. Jenis-jenis *DIY*, berupa *DIY* perbaikan, *DIY* teknologi, *DIY* kerajinan tangan, dsb.

## 2.4 Augmented Reality

Menurut (Kamelia, 2015,) dalam buku “*Media Pembelajaran Interaktif hal 49*”. *augmented reality* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya tiga dimensi atau 3D ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi.



Gambar 2.24 Augmented Reality  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented\\_reality....](https://en.wikipedia.org/wiki/Augmented_reality....)



Tujuan dari teknologi ini agar para pengguna bisa memahami dunia sekitar mereka dengan menambahkan informasi atau gambar digital ke dalam lingkungan yang mereka lihat.

#### **2.4.1 Implementasi *Augmented Reality***

*AR* dapat di implementasikan dalam beberapa hal diantaranya adalah. Permainan, kebutuhan medis, dan pendidikan Arena et al. (2022)

##### **1. *AR* dalam Permainan**

Implementasi *AR* dalam permainan menarik perhatian kepada banyak pengguna salah satu device pendukung nya adalah google glass

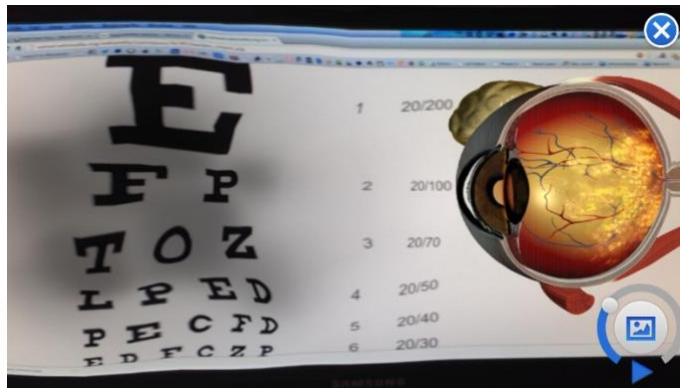


Gambar 2.25 *Google Glass AR*  
Sumber: <https://www.pcmag.com/news/google...>

Tak hanya *Google glass smartphone* juga bisa dijadikan sebagai pendukung dalam penggunaan permainan berbasis *AR* salah satu contoh nya adalah permainan *Pokomon Go*.

##### **2. *AR* dalam Medis**

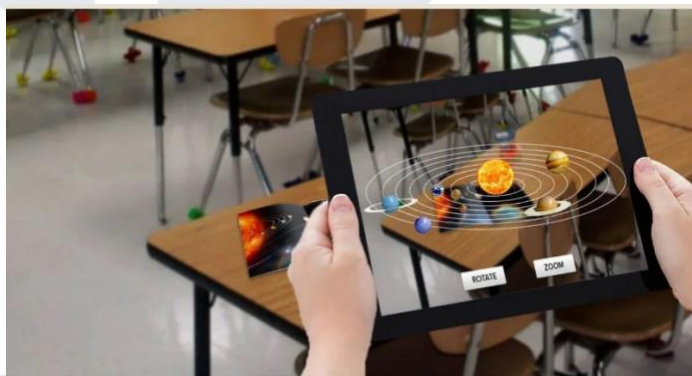
Implementasi medis dalam *AR* sangat berguna bagi tenaga medis untuk mempermudah mereka dalam menyelesaikan tugas nya. Salah satu alat implementasi nya adalah *EyeDecide* yaitu sebuah aplikasi *AR* yang membantu kondisi mata pasien.



Gambar 2.26 Aplikasi *AR EyeDecide*  
Sumber: <https://www.imedicalapps.com/2013/07/medical...>

### 3. *AR* dalam Pendidikan

Penggunaan *AR* juga dapat di implementasikan dalam pendidikan, implementasi *AR* pada pendidikan juga mudah diakses bagi murid seperti *AR* dapat digunakan melalui *smartphone* untuk melihat struktur anatomi tubuh manusia dan sistem tatasurya.



Gambar 2.27 *AR* sistem tatasurya  
Sumber: <https://foundersera.com/ar-in-education...>

Kesimpulan dari *augmented reality* adalah bahwa augmented reality atau disingkat *ar* merupakan sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya tiga dimensi atau 3D ke dalam lingkungan nyata tiga dimensi. Dengan tujuan mempermudah pengguna dalam memahami dunia sekitar mereka dengan menambahkan informasi atau gambar digital. *AR* dapat di implementasikan dalam beberapa hal yang bermanfaat seperti permainan, medis, dan pendidikan.

## 2.5 Packaging

Menurut Widiatmoko (2007,:20). Dalam jurnal “*Jurnal Sosial Humaniora, Vol 8 No.2, Nopember 2015*” Packaging merupakan cara manusia untuk mengumpulkan barang yang berantakan kedalam satu tempat juga melindunginya dari gangguan cuaca.



Gambar 2.28 Packaging

Sumber: <https://pakfactory.com/blog/learn/what...>

Kesimpulan dari packaging adalah bahwa *packaging* merupakan cara manusia untuk mengemas barang barangnya agar barang tersebut menjadi tertata rapih serta melindungi barang tersebut dari gangguan cuaca.

## 2.6 Penelitian yang Relevan

Penulis menggunakan 3 sumber jurnal penelitian atau laporan yang berhubungan dengan topik yang diangkat. Berikut adalah beberapa penelitiannya sebagai berikut.

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis	Adi Pratomo	hasil dari penelitian itu menyimpulkan bahwa Sistem Media	Dalam penelitian ini menggunakan model Hannafin & Peck sebagai

	web menggunakan metode hanna fin dan peck		Pembelajaran berbasis web ini dikembangkan menggunakan metodologi <i>FAST</i> mampu membuat pengelolaan data dan informasi menjadi lebih efisien, efektif, akurat dan tepat waktu.	metode penelitian yang dimana metode ini menekankan proses penilaian dan pengulangan harus mengikutsertakan proses pengujian serta penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase secara berkelanjutan.
2	Peningkatan Kreativitas dan Pemahaman Siswa tentang Energi Terbarukan Melalui Perakitan Mobil Mainan Bertenaga Surya di SMP Baitul Hikmah	Akhmad Fauzi Ikhsan	Penelitian ini mengajak siswa untuk melakukan project kecil untuk membuat mobil mainan tenaga surya. Sehingga ini menghasilkan kreativitas dan meningkatkan pemahaman terkait konsep energi terbarukan.	Penelitian ini menggunakan metode <i>Project Based Learning</i> yang dimana siswa untuk secara langsung berpartisipasi dalam pembuatan perangkat berbasis energi terbarukan

3	Eksistensi Kerajinan Indonesia di Tengah Gerakan DIY Gerakan Kerajinan oleh Komunitas Milenia	Alfi Yusrina Farikha	Hasil penelitian dari jurnal ini, perkembangan seni kerajinan, terutama seni kerajinan <i>DIY</i> menghasilkan seniman baru dan menghasilkan bisnis kreatif yang membawa ekonomi kreatif di indonesia menjadi lebih maju	dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kriya tradisional indonesia tidak akan hilang tetapi akan mengikuti tren global agar tetap ada seperti <i>DIY craft</i> .
---	---	----------------------	--	--

Kesimpulan dari penelitian relevan ini bahwa penelitian ini memiliki kebaruan seperti pembelajaran dengan metode interaktif dapat meningkatkan efisiensi penyampaian informasi bagi pelajar selanjutnya penelitian yang dilakukan Alkhmad Fauzi Ikhsan menyoroti bagaimana metode *Project Based Learning* mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dan pendekatan DIY dapat mendorong ekonomi indonesia lebih maju di bidang kreatif. Secara keseluruhan ketiga penelitian yang relevan tersebut menunjukkan pembelajaran interaktif, metode pembelajaran *Project Based Learning* dan *DIY* memiliki banyak manfaat dalam belajar dan tingkat kreativitas siswa.