

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2018). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Undiksha.
- Anggraeni, D. P. (2017). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan*. 2009, 13–64.
- Arfamaini, R. (2016). langkah-langkah pembelajaran pembelajaran langsung yang menggunakan media interaktif. *Applied Microbiology and Biotechnology*, 85(1), 2071–2079.
- Astraman, K. A., Dibia, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Bermediakan Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1–10.
- Astuti, S. I., Arso, S. P., & Wigati, P. A. (2015). *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 3(1), 103–111.
- Chaisar, R., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Tarbiyah, F., & Tadris, D. A. N. (2019). *Perbandingan model pembelajaran mind mapping dengan snowball throwing terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam (ipa) siswa kelas v sd negeri 66 kota bengkulu*.
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Gusti, N. I., Juniarta, N., Kep, S., & Kep, M. (2018). *Oleh :*
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- I Komang Sudarma, I Made Teguh, D. G. A. P. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*.
- Iii, B. A. B. (2017). *Gambar: 3.1 Model Pengembangan Sumber: Sugiyono, 2017*. 17–27.
- Iii, B. A. B., & Penelitian, M. (2002). *Suharsimi Arikanto, Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta:2002)*, 126–127 38. 126–127.
- Koyan, I. W. (2007). *Asesmen dalam Pendidikan*. 1–101.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah

- Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Maiti, & Bidinger. (2017). Bab 3 Instrument Penelitian. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Moha, I., & sudrajat, D. (2019). *Resume Ragam Penelitian Kualitatif*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/wtn cz>
- Mulyatiningsih (2012: 161). (2012). *pengembangan media video pembuatan kerajinan bantalan jarum dari limbah hasil jahitan busana untuk siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 1 Tempel*. 2008, 13–69.
- Ningtyas, M. (20014). Bab III - Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian*, 32–41.
- Prakoso, R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator Rangga Hasian Prakoso a1D116062 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi Oktober 2020*.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 183–189. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17312>
- Program, D., Pendidikan, S., Sekolah, G., & Dharma, U. S. (n.d.). *Buku teknik penyusunan instrumen penelitian*.
- Putra, E. A. (2015). Anak Berkesulitan Belajar di Sekolah Dasar Se-Kelurahan Kalumbuk Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 1(3), 71–76. <https://103.216.87.80/index.php/jupekhu/article/viewFile/6065/4707>
- Rusman. (2013). *Ii, B A B Teori, A Diskripsi Pembelajaran, Media*. 14–42.
- Saifudin, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 68–77. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p068>
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 190–220. <https://doi.org/10.22373/jid.v14i1.497>
- Solichin, M. (2017). Analisis Daya Beda Soal Taraf Kesukaran, Butir Tes, Validitas Butir Tes, Interpretasi Hasil Tes Valliditas Ramalan dalam Evaluasi Pendidikan. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192–213.
- Suartama, I. K. (2016). Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran Oleh: I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan

- Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016*, 1–17.
- Sukardi. (2008). *Metodelogi Penelitian Pendidikan, Kompetensi dan Praktiknya*.
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>
- Supriatna, R. (2018). *Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Pelestarian Kekayaan* 86. <http://repository.unpas.ac.id/37414/>
- Sutrisno. (2011). Problem Based Learning Sebagai Suatu Strategi Pembelajaran untuk Menumbuh-Kembangkan Atmosfer Kebebasan Intelektual. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 2(1), 1–12.
- Syamsiara Nur, S. P. (2017). *Efektivitas Model Problem Based Learning (Pbl) terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Sulawesi Barat*. 2(2), 133–141. <https://doi.org/10.31219/osf.io/378f2>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016a). jenis-jenis media pembelajaran. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016b). *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Trisnawati, Y. (2018). BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN A. Model Penelitian dan Pengembangan Langkah-langkah prosedural penggunaan model. *Emprints.Umm.Ac.Id*, 32–48.
- Turen, K. E. C., & Malang, K. A. B. (2012). *MODEL PENGEMBANGAN SISTEM MUTU PADA PEMERINTAHAN DESA SANANKERTO*. 55–61.
- Wardayati, D. D. (2019). Secara umum, ada dua macam cara pengumpulan data. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 11–28.
- Widiastika, M. A., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>

- Widjayanti, W. R., Masfingatin, T., & Setyansah, R. K. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 Smp. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 101–112. <https://doi.org/10.22342/jpm.13.1.6294.101-112>
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 178–191. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i2.1600>
- Wulandari, F. E. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Melatihkan Keterampilan Proses Mahasiswa. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(2), 247–254. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.257>
- Yani, A., Asri, A. F., & Burhan, A. (2014). Distraktor Soal Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Produktif Di Smk Negeri 1 Indralaya Utara. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(2), 98–115.
- Zulbadri, Syahril, & Lapisa, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Instrumentasi dan Sinyal Sepeda Motor Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 7(2), 229–236.

