

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. N. S., Oka, D. N., & Wati, N. M. S. (2021). *Dampak Positif Dan Negatif Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa. 5*, 43–48.
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). *Visualizing The Stages Of The Educational Research Methodology Into Animation Infographics For Vocational Students | Agustini | Jurnal Pendidikan Vokasi. 9*. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/view/22017/13109>
- Agustini, K., Wahyuni, D. S., Mertayasa, I. N. E., Wedhanti, N. K., & Sukrawarpala, W. (2021). Student-Centered Learning Models And Learning Outcomes: Meta-Analysis And Effect Sizes On The Students' Thesis. *Journal Of Physics: Conference Series, 1810*(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1810/1/012049>
- Ariani, R. P. (2018). *Preservasi Makanan Lokal - Rajawali Pers - Google Books*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA. https://www.google.co.id/books/edition/Preservasi_Makanan_Lokal_Rajawali_Pers/5hkveaaqbaj?hl=id&gbpv=0
- Astriningrum, W. (2018). High Tech High Impact - Google Books. In *Anak Hebat Indonesia*. https://www.google.co.id/books/edition/High_Tech_High_Impact/1-Xbeaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=High+Tech+High+Impact&printsec=frontcover
- Bhawanayani, L. P., Rati, N. W., & Mahadewi, L. P. P. (2018). *Pengaruh Model Project Based Learning Bermediakan Couple Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III. 8*. https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/2924
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design. In *Encyclopedia Of Evolutionary Psychological Science*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Braneva, I. G. W. A., Suyasa, P. W. A., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X Smk Negeri 3 Singaraja. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 10*(2), 215–227. <https://doi.org/10.23887/KARMAPATI.V10I2.36486>
- Detiknews. (2019). *Makanan Mengandung Borak Dan Formalin Ditemukan Di 2 Pasar Banyuwangi*. <https://news.detik.com/berita-jawa-timur/d-4682979/makanan-mengandung-borak-dan-formalin-ditemukan-di-2-pasar-banyuwangi>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha, 8*(2), 33–48. <https://doi.org/10.23887/JEU.V8I2.28934>

- Fannani, T. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis Project-Based Learning Pada Pelajaran Pendidikan Kemuhammadiyah Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Gresik - Umg Repository*. [Http://Eprints.Umg.Ac.Id/2800/](http://Eprints.Umg.Ac.Id/2800/)
- Gagne, R. M. (1965). *The Conditions Of Learning* (2nd Ed.). Holt, Rinehart And Winston, Inc.
- Habib, E. U. A., & Astra, I. M. (2020). *Pemanfaatanpemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pjbl (Project Based Learning)*. [Http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Psdpd/Article/View/17796/9438](http://Journal.Unj.Ac.Id/Unj/Index.Php/Psdpd/Article/View/17796/9438)
- Hafni, R. (2021). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Pendidikan Online. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 601–611. [Https://Ceredindonesia.Or.Id/Index.Php/Sintesa/Article/View/368](https://Ceredindonesia.Or.Id/Index.Php/Sintesa/Article/View/368)
- Hidayat, A. (2021). *Pendidikan Generasi Alpha - Jejak Pustaka - Google Books*. Jejak Pustaka. [Https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Pendidikan_Generasi_Alpha_Jeja k_Pustaka/Zntgeaaaqbaj?Hl=Id&Gbpv=1&Dq=Konten+KBBI&Pg=PA123 &Printsec=Frontcover](https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Pendidikan_Generasi_Alpha_Jeja k_Pustaka/Zntgeaaaqbaj?Hl=Id&Gbpv=1&Dq=Konten+KBBI&Pg=PA123 &Printsec=Frontcover)
- Intanny, V., Widiyastuti, I., & Dolorosa Kusuma Perdani, M. (2018). Measuring Usability And User Experience Of The Marketplace Of Jogjaplaza.Id Using UEQ And USE Questionnaire. *Jurnal Pekommas*, 3(2), 117–126. [Https://Jurnal.Kominfo.Go.Id/Index.Php/Pekommas/Article/View/2030201](https://Jurnal.Kominfo.Go.Id/Index.Php/Pekommas/Article/View/2030201)
- Khotimah, H., Astuti, E. Y., & Apriani, Dan D. (2019). *Pendidikan Berbasis Teknologi (Permasalahan Dan Tantangan) | Khotimah | Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pгри Palembang*. [Https://Jurnal.UnivpгриPalembang.Ac.Id/Index.Php/Prosidingpps/Article/Vie w/3050/2867](https://Jurnal.UnivpгриPalembang.Ac.Id/Index.Php/Prosidingpps/Article/Vie w/3050/2867)
- Kuswandi, D. (2022). *Konstruksi Learning Content Management System (L C M S) - Google Books* (S. Anam (Ed.)). Academia Publication. [Https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Konstruksi_Learning_Content_M anagement_S/Vmvweaaaqbaj?Hl=En&Gbpv=1&Dq=Teori+Konektivisme& Pg=PA15&Printsec=Frontcover](https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Konstruksi_Learning_Content_M anagement_S/Vmvweaaaqbaj?Hl=En&Gbpv=1&Dq=Teori+Konektivisme& Pg=PA15&Printsec=Frontcover)
- Mashuri, C., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2022). *Monograf Aplikasi Pembelajaran Daring Dengan Learning Management System (St... - Google Books* (A. H. Mujianto (Ed.)). PT Indonesia Emas Group. [Https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Monograf_Aplikasi_Pembelajara n_Daring_De/Nypneaaaqbaj?Hl=Id&Gbpv=1&Dq=Konten+Pembelajaran+ Adalah&Pg=PA25&Printsec=Frontcover](https://Www.Google.Co.Id/Books/Edition/Monograf_Aplikasi_Pembelajara n_Daring_De/Nypneaaaqbaj?Hl=Id&Gbpv=1&Dq=Konten+Pembelajaran+ Adalah&Pg=PA25&Printsec=Frontcover)
- Munir. (2012). *Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan Penulis Tahun Penerbit ISBN : Munir*.
- Neolaka, A., & Amialia, G. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri*

Sendiri Menuju Perubahan Hidup - Google Books (I. Fahmi (Ed.)). Kencana. https://www.google.co.id/books/edition/Landasan_Pendidikan_Dasar_Pengenalan_Dir/7bvndwaaqbaj?hl=en&gbpv=1&dq=Teori+Kognitivisme&pg=PA162&printsec=frontcover

- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap High Order Thinking Skill. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/JJPGSD.V7I2.17493>
- Piaget, J. (1969). The Psychology Of The Child Archetype. In *The Jung Reader*. Presses Universitaires De France. <https://doi.org/10.4324/9780203721049-17>
- Putri, N. M. W. D., Agustini, K., & Mertayasa, I. N. E. (2021). Analisis Kipati Berbasis Problem Based Learning Di Kelas Vii Smpn 14 Denpasar. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(2), 160–172. <https://doi.org/10.23887/KARMAPATI.V10I2.33042>
- Rahman, S. (2018). *Panduan Editing Video Ala Pro Dengan Software Gratis*. Elex Media Komputindo.
- Rasyid, S. (2020). *Pengantar Teknologi Komputer - Syahrir Rasyid - Google Buku* (J. Simarmata (Ed.)). Yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=4coleaaaqbaj&oi=fnd&pg=PA1&dq=Perkembangan+Komputer+dulu+dan+sekarang&ots=5lpnp9sypa&sig=Zsiccxuirh7nlargc4yNvo9GVM&redir_esc=y#v=onepage&q&f=true
- Rusli, M., Hermawan, D., & Supuwiningasih, N. N. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif: Prinsip Dasar Dan Model Pengembangan* (R. Utami (Ed.)). Penerbit Andi. <https://books.google.co.id/books?id=8exddwaaqbaj>
- Salsabila, U. H. (2020). *Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. 17. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/view/138/105>
- Saputro, B. (2016). Manajemen Penelitian Pengembangan (Rnd) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi. In *Aswaja Pressindo, Yogyakarta*.
- Siemens, G. (2006). *Knowing Knowlwdge*. George Siemens.
- Sukmara, I., Ws, R., & Respati, R. (2017). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Multimedia Adobe Captivate Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Materi Kenampakan Alam Dan Sosial Budaya Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV*. 4(1), 285–295.
- Sunismi, Dyah Werdiningsih, S. W. (2022). *Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) - Google Books* (M. P. Dr. Ari Ambarawati, M.Pd Dan Dr. Yayan Eryk Setiawan (Ed.)). Cv. Literasi Nusantara Abadi. [https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_BERBASIS_PROYEK_Project_Bas/4qfgeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Sunismi+\(2022\)&pg=PR2&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PEMBELAJARAN_BERBASIS_PROYEK_Project_Bas/4qfgeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=Sunismi+(2022)&pg=PR2&printsec=frontcover)

- Susanti, E., Harta, R., Karyana, A., & Halimah, M. (2018). Desain Video Pembelajaran Yang Efektif Pada Pendidikan Jarak Jauh: Studi Di Universitas Terbuka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(2), 167–185. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v3i2.929>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan Graha Ilmu*. https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=model+penelitian+pengembangan+tegeh+2014&btnq=
- Tinenti, Y. R. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PBP) Dan Penerapannya Dalam Proses Pembelajaran Di Kelas* (I. F. Herlambang Rhamadani (Ed.)). CV Budi Utama. [https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Berbasis_Proyek_PBP_D/M22edwaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=tinenti+\(2018\)+project+based+learning&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Berbasis_Proyek_PBP_D/M22edwaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=tinenti+(2018)+project+based+learning&pg=PA4&printsec=frontcover)
- Wahyuni, K. M. T., Sugihartini, N., & Subawa, I. G. B. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada Materi Metode Proses Kreatif Berstrategi Blended Learning Di Jurusan Desain Komunikasi Visual Di Kelas X Di SMK Negeri 1 Sukasada. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 10(2), 193–205. <https://doi.org/10.23887/KARMAPATI.V10I2.35970>
- Wahyuni, M., & Ariyani, N. (2020). *Teori Belajar Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran- Google Books* (F. N. Istiadah (Ed.)). Edu Publisher. https://www.google.co.id/books/edition/TEORI_BELAJAR_DAN_IMPLIKASINYA_DALAM_PEM/Vtydeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=teori+belajar&printsec=frontcover
- Wangid, D. M. N. (2015). Teori Belajar Dan Pembelajaran Inovatif. In *Didakti Tauhidi: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 2, Issue 1).
- Yani, A. (2021). *Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani By Ahmad Yani, M.Pd. (Z-Lib.Org).Pdf* (L. L. Maburrroh (Ed.)). Ahlimedia Press.
- Yudiawan, K. E. (N.D.). *Development Of Interactive Learning Content Based On Project Based Learning On Software Applications And Interior Design Of Buildings In Smk N 3 Singaraja*.
- Zen, Z. (2019). Inovasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi : Menuju Masa Depan. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/ET.V2I2.101346>