

DAFTAR RUJUKAN

- Afriana, J. (2015). Project Based Learning.
- Ambarkati, T., & Nurjannah. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Kedisiplinan Pada Tata Tertib Siswa Smp Negeri 3 Kalasan. *HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam Vol.14, No.2*.
- Arsiti. (2008). Pendekatan Pembelajaran Konstruktivistik Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Kemampuan Belajar Mandiri, dan Hasil Belajar IPS. Surakara, Indonesia.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Craft, A., & Capraro, R. (2017). Science, Technology, Engineering, and Mathematics Project-Based Learning : Merging Rigor and Relevance to Increase Student Engagement. *EIJEAS (Electornic International Journal of Education, Arts, and Science)*, 1-19.
- Edmunds, J., Arshavasky, N., Glennie, E., Charles, K., & Rice, O. (2017, 6 1). The Relationship Between Project-Based Learning and Rigor in STEM-Focused High Schools. *IJPBL(Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning, Volume 11, Issue 1)*.
- Erindra, B. C., & Qurniyawati, E. (2010). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Program D IV Kebidanan FK UNS .
- Gomez-Pablos, V. B., Pozo, M. M., & Munoz-Repiso, A. G.-V. (2017). Project-based learning (PBL) through the incorporation of digital technologies: An evaluation based on the experience of serving teachers. *Computers in Human Behavior*, 501-512.
- Hartanto, W. (2017). Penggunaan E - Learning Sebagai Media Pembelajaran. 1-15.
- Istia'dah, F. N. (2018). Komparasi Self Regulated Learning Pada Mahasiswa yang Bekerja dan Mahasiswa yang Tidak Bekerja. *journal of innovative Counseling: Theory, Practice & Research*, 6.
- Jaya, A. R., Angriani, A., Utama, T., Cahyani, L. D., Kamil, A., & Rohmah, U. K. (2015). Pembelajaran Berbasis WEB (E-Learning).
- Kazanidis, L., Pellas, N., Fotaris, P., & Tsinakos, A. (2018). Facebook and Moodle Integration into instructional Media Design Courses: A Comparative Analysis of Student's Learning Experiences using the Community of Inquiry (Col) Model. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-11.

- Kemendikbud. (2014). Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013, Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs.
- Kusumaningtyas, A. D., & Mukminan. (2014, Mei). Pengembangan Multimedia Pembelajaran. *Jurnal Ilmu - Ilmu Sosial (SOCIA)*, 1-15.
- Latipah, E. (2010, Juni). Strategi Self Regulated Learning dan Prestasi Belajar. *JURNAL PSIKOLOGI*, 37, 110.
- Layona, R., Yulianto, B., & Tunardi, Y. (2017, Oktober 13-14). Authoring Tool for Interactive Video Content for Learning Programming. *Procedia Computer Science*, 37-44.
- Mosleh, M., & Thom, M. (2017). Design-Build, Project-Based Learning in an Engineering Materials Laboratory. *ASEE (American Society for Engineering Education)*, 1-9.
- Munir. (2012). *MULTIMEDIA (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta, CV. Dipetik 5 2018
- Ngadiyo. (2007). Pembelajaran E - Learning Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. 1-12.
- Noviato, L. A., Degeng, I. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Vol 1, No 3*, 257-263.
- Nurseto, T. (2011, April). MEMBUAT MEDIA. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 19-35.
- Peranti, Purwanto, A., & Risdianto, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mofin (Monofoli Fisika Sains) Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Kumparan Fisika, Vol. 2*. Dipetik Juli 24, 2019
- Putra et al. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Basis Data Kelas XII Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 1-12.
- Ratih, C. K., Priyadi, P. I., Nugroho, A. H., Tiharapitra, A., Djokosumbogo, B., & Karyana. (2017). *Bahan Ajar Simulasi dan Komunikasi Digital untuk SMK/MK Bagian 1*. Direktorat Pembinaan SMK, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Sanchez-Romero, J. L., & Morenilla, A. J. (2019). Design and Application of Project-Based Learning Methodologies for Small Groups Within Computer Fundamentals Subjects. *IEEE*, 241-252.
- Sanjaya, A. (2015, 05 18). *pengertian kecerdasan emosi aspek dan*. Diambil kembali dari landasanteori: <http://www.landasanteori.com>

- Santyasa, I. (2014). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran Fisika*. Singaraja: Graha Ilmu.
- Santyasa, I. W. (2017). *Pembelajaran Inovatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Setiawan, D., Arifin, I., & Ardianto, R. (2018, Agustus). Implementasi Pengembangan Sistem Media Pembelajaran Pengenalan Komputer: *Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi (INTENSIF)*, Vol.2 No.2, 127-135. Dipetik Juni 6, 2018
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial Vol 4, No 1*, 72-80.
- Ummi, H. U., & Mulyaningsih, I. (2016). *Penerapan Teori Konstruktivistik Pada Pembelajaran Bahasa Arab di Iain Syekh Nurjati Cirebon* (Vol. 1 No.2). *Journal Indonesian language Education and Literature* .
- Wah Chu, S. K., Zhang, Y., Chen, K., Chan, C. K., Yi Lee, C. W., Zou, E., & Lau, W. (2017). Vol.33
- Weichhart, G., & Stary, C. (2017). *Project-based learning for complex adaptive enterprise systems*. IFAC Papers Online Conference Paper Archive.
- Wu, T.-T., & Su-Chen, Y. (2018). Application and Analysis of a Mobile E-Book System Based on ProjectBased Learning in Community Health Nursing Practice Courses. *International Forum of Educational Technology & Society*, 143–156.