

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede Agung. 2014. Metodologi penelitian pendidikan. Malang: Aditya Media Publishing.
- Ahmadi, F, dkk. 2017. “Pengembangan media edukasi Multimedia Indonesian Culture (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal penelitian pendidikan*, Vol. 34, No. 2. (Hal: 127-136). (Diakses pada tanggal 25-09-2020) <http://lib.unnes.ac.id/37234/>
- Al-Tabany, T I B. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Jakarta: KENCANA.
- Anggraeni, E Y, dan Irviani R. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFEST.
- Arywiantari, Dadek, dkk. 2015. “Pengembangan Multimedia Interaktif Model 4D Pada Pembelajaran Ipa Di Smp Negeri 3 Singaraja”. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol: 3 No: 1 Tahun: 2015, (hlm. 1-12). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/5611> (Diakses tanggal 25-09-2020)
- Astuti, Irnin A D, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android”. JPPPF - Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika, Volume 3 Nomor 1, Juni 2017, (hlm. 57-62). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/2533> (Diakses tanggal 25-09-2020)
- Anggraeni, E Y, dan Irviani R. 2017. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFEST.
- Danawuri, L, dkk. 2018. *Master RPAL Rangkuman Pengetahuan Alam Lengkap*. C-Klik Media.
- Dantes, N. 2014. *Landasan Kependidikan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dianawati, A. 2004. *IPAL (Intisari Pengetahuan Alam Lengkap) SD*. Jakarta: KAWAN PUSTAKA.

- Gazali, R Y. 2016. "Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel". *Jurnal Pendidikan Matematika (Pythagoras)*, Vol.11, No. 2, (Hal: 182-192). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/10644> (Diakses pada tanggal 10-10-2020)
- Gazali, R Y. 2018. "Pembelajaran Matematika Yang Bermakna". *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 2, No. 3, September - Desember 2016, (hlm. 181-190). Tersedia pada <https://sinta.ristekbrin.go.id/journals/detail?id=3941> (Diakses tanggal 25-09-2020)
- Hermono, F., dan Hakim, F. N. 2013. "Perancangan media pembelajaran berbasis multimedia (studi kasus mata pelajaran IPA bahasan gerak benda kelas III SDN Dempelrejo)". *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Vol. 4, No. 1. (Hal: 32-49). Tersedia pada <http://www.ijs.org/journal/index.php/speed/article/view/1162> (Diakses pada tanggal 10-10-2020)
- Jayanta, I N L. 2018. *Dasar-Dasar Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Singaraja: Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha.
- Juannita, dan Adhi, B P. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Untuk Kelas 8 Smp Dengan Fitur Augmented Reality Berbasis Android (Studi Kasus: Smpn 7 Depok)". *Jurnal PINTER*, Vol 1 No. 1 Juni 2017, (hlm. 76-81). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pinter/article/view/1894> (Diakses tanggal 25-09-2020)
- Kinasih, S, dan Sinaga, K. 2020. "Kajian Penerapan Teori Pembelajaran Bermakna Ausubel Berdasarkan Perspektif Alkitabiah Pada Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon [A Study On The Application Of Ausubel's Meaningful Learning Theory On Hydrocarbon Chemical Learning Based On A Biblical Perspective]". *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, Vol 16, No 2 July 2020, (hlm. 141 – 153). Tersedia pada <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/2128> (Diakses pada 25-09-2020)
- Maesaroh, S., dan Malkiah, N. 2015. "Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar". *Jurnal Sisfotek Global*, Vol. 5, No. 1. (Hal: 81-86). Tersedia pada <https://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/71> (Diakses pada 25-09-2020)
- Mauludin, R., Dkk. 2017. "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi". *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika (JEPIN)*, Vol. 3, No. 2,

(Hal: 117-123). Tersedia pada <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jepin/article/view/22676> (Diakses pada 25-09-2020)

Muhson, A. 2010. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2 – Tahun 2010, (Hlm. 1 – 10). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949> (Diakses pada 25-09-2020)

Musfiqon. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PRESTASI PUSTAKA PUBLISHER.

Nida, dkk. 2020. “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali”. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (1) pp. (hlm.16-31). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/25393/15846> (Diakses pada 08-10-2020)

Nurseto, T, T. 2011. “Membuat media pembelajaran yang menarik”. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Vol. 8, No. 1. (Hal;19-35). Tersedia pada <http://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706> (Diakses pada tanggal 11-10-2020)

Nusantara, D. B., & Irawan, A. H. 2012. “Perancangan Boardgame Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak SD Kelas 1”. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, Vol. 1, No. 1. (Hal: 22-27). Tersedia pada http://ejournal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/503 (Diakses pada tanggal 30-1-2021)

Permana, E. P., dan Nourmavita, D. 2017. “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 2. (Hal: 79-85). Tersedia pada <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pgsd> (Diakses pada tanggal 09-10-2020).

Prasetyo, S. 2017. “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI”. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education (JMIE)*, Vol.1, No. 1. (Hal: 121-140). Tersedia pada <https://www.e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/29/0> (Diakses pada 11-10-2020)

Pratama, I Pt Budi Yoga, dkk. 2014. “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Website Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Viii B Semester Genap Di Smp Negeri 1 Negara”. *e-Journal Edutech*

Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan, Vol: 2 No: 1 Tahun: 2014. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3581> (Diakses pada 10-09-2020).

Pribadi, B A. 2017. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.

Rahmah, N. 2013. “Belajar Bermakna Ausubel”. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, Vol. 1, No. 1. (Hal: 43-48) tersedia pada <http://ejournal.iainpalopo.ac.id/index.php/al-khwarizmi/article/view/54> (Diakses pada tanggal 12-11-2020).

Rahmi, L. 2017. “Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berorientasi Meaningful Learning Disertai Peta Konsep Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas XI SMA”. *Nur El-Islam*, Volume 4, Nomor 1, April 2017, (hlm. 66-77). Tersedia pada <https://www.neliti.com/publications/226450/pengembangan-modulpembelajaran-biologi-berorientasi-meaningful-learning-diserta> (Diakses pada 10-09-2020)

Rasyid, M., Dkk. 2017. “Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem indera pada siswa kelas XI SMA”. *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol. 7, No. 2. (Hal: 69-80). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpb/article/view/722> (Diakses pada tanggal 02-1-2021)

Rosandi, A, dkk. 2016. “Pengembangan multimedia IPA berbasis flash untuk meningkatkan literasi sains siswa smp. *Prisma Sains*”. *Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran Matematika dan IPA IKIP Mataram*, Vol. 4, No. 1. (Hal: 34-40). Tersedia pada <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/prismasains/article/view/1138> (Diakses pada 12-11-2020)

Sadulloh, U. 2004. *Pengantar Filsafat Kependidikan*. Bandung: ALFABETA.
Samatowa, U. 2016. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Indeks.

Saputra, H. 2016. “Peningkatan Daya Serap Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Penerapan Teori Belajar Bermakna David Ausubel”. *Universitas Jabal Ghafur*, Vol. 1 No. 1 April, Th. 2016, (hlm. 21-26). Tersedia pada https://jurnal-lp2m.um naw.ac.id/index.php/JP2_MIPA/article/download/71/64 (Diakses pada 10-09-2020)

Saputro, R. E., dan Saputra, D. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi

- Augmented Reality”. *Jurnal Buana Informatika*, Vol. 6, No 2, (Hal: 153-162). Tersedia pada <https://ojs.uajy.ac.id/index.php/jbi> (Diakses pada 25-1-2021).
- Sari, S P, dan dkk. 2013. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ipa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Group Investigation Untuk Meningkatkan Kreativitas Pada Siswa Kelas 5 Sdn Purworejo”. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 2 (2) (2013). Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/2681> (Diakses pada 10-09-2020)
- Suadnyana, I N, dkk. 2017. “Pelatihan Penyusunan Rpp Tematik Integrative Menggunakan Pendekatan Sainifik Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus VIII Abian Semal Badung Tahun Pelajaran 2015/2016”. *International Journal of Community Service Learning*, Vol. 1 (1), (hlm. 63-66). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/11908> (Diakses pada 10-09-2020)
- Suartama, I K. 2016. “Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran”. Singaraja. Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha. Tersedia pada https://www.researchgate.net/publication/335541585_Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembeajaran (Diakses pada tanggal 10-10-2020)
- Suartama, I. K. 2010. “Pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Vol.43, No. 3, (Hal: 253-262). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/viewFile/130/124> (Diakses pada tanggal 25-1-2021)
- Sudatha, Wawan I G, dan Tegeh, M I. 2009. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudijono A. 2005. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindoPersada.
- Sugiyono. 2019a. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan)*. Yogyakarta: ALFABETA.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sulistiyanto, H, & Agung, N. 2015. “Rekayasa Aplikasi Media Pembelajaran Sistem Organ Pada Manusia Berbasis Web”. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, Vol. 1, No. 1. (Hal:35-38). Tersedia pada <https://journal.uui.ac.id/Snati/article/viewFile/3553/3144> (Diakses pada tanggal 23-1-2021)
- Suprianingsih, N. W. S, dan Wulandari, I. G. A. A. 2020. “Model Problem Posing Berbantuan Media Question Box Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa SD”. *Mimbar Ilmu*, Vol. 25, No. 3. (Hal: 308-318). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/25472> (Diakses pada tanggal 09-10-2020)
- Susanto, B E. 2017. *Sistem Pencernaan Makanan Pada Tubuh Manusia*. Yogyakarta: RELASI INTI MEDIA.
- Sutarman. 2009. *Pengantar teknologi informasi*. Yogyakarta: BUMI AKSARA.
- Syahdiani, S, Dkk. 2017. “Pengembangan multimedia interaktif berbasis inkuiri pada materi sistem reproduksi manusia untuk meningkatkan hasil belajar dan melatih keterampilan Berpikir kritis siswa”. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, Vol. 5, No. 1. (Hal: 727-74). Tersedia pada <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/478> (Diakses pada tanggal 12-11-2020)
- Tamara, M F, dkk. 2019. “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa SD”. *Jurnal Teknik Informatika* Vol.14, No.3, Juli-September 2019, (hlm. 377-385). Tersedia pada <https://sinta.ristekbrin.go.id/home/search?search=1&q=Jurnal+Teknik+Informatika> (Diakses pada 10-09-2020)
- Tegeh, I M, dkk. 2014. *Buku Ajar Model-Model Pengembangan*. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I M, dan I Made Kirna. 2010. *Metodelogi penelitian pengembangan pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Udayani, I. D. A. T., dan Agustika, G. N. S. 2020. “Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Minat Belajar Matematika”. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 4, No. 2. (Hal: 284-293). Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/26806> (Diakses pada tanggal 29-2-2021)

Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan Dan Aplikasinya*. Jakarta: RINEKA CIPTA.

Yektyastuti, R, dan Ikhsan, J. 2016.” Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Kelarutan Untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA”. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (1), 2016, (hlm. 88-99). Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jipi/article/view/10289> (Diakses pada 10-09-2020)

Yuniasih, N. 2018. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang”. *JIP*, Vol.8, No. 2, Edisi Agustus 2018, (Hal: 85-94). Tersedia pada <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi/article/view/2647> (Diakses pada 10-09-2020)

Yusuf, M. 2017. *ASSESMEN DAN EVALUASI PENDIDIKAN*. Jakarta: Kencana.

