

DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, Febby (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. (UNY). Pendidikan Teknik Bangunan, Tersedia Pada: <https://www.researchgate.net/publication/341232509>
- Arikunto. (2008). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arizona , Kurniawan, dkk. (2020). Pembelajaran *Online* Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. (JIPE), Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, (1): 64 – 70. Diakses pada: [10.29303/jipp.v5i1.111](https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111)
- Benardo, (2011). Multimedia interaktif. Tersedia pada: <https://samiyantoso.wordpress.com/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif/>. Diakses 14 Desember 2018.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Candiasa, I M. (2010). *Statistik Multivariat Disertai Aplikasi dengan SPSS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Creswell, John W. (2014). *Research Design: Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damarwan.E.S., Khairudin.M. (2017). Development of an interactive learning media to improve competencies. *International Conference on Technology and Vocational Teachers*, 102, (24-27). Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/320468399>.
- Depdiknas. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

- Fitra, Awaludin, dkk (2020). Pemanfaatan dan Pengelolaan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran dan Pengajaran Daring Bagi Guru-Guru SMP. (JPLP2KM). (3): ISSN: 2620-4665. Tersedia pada: <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPLP2KM>
- Novauli, feralys.M. (2015). Kompetensi guru dalam peningkatan prestasi belajar pada SMP dalam kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan*. Pascasarjana Universitas Syiah Kuala. 03(01). 45-67.
- Handayani.S. (2018). Penerapan media video pembelajaran pada kompetensi dasar membuat pola dasar rok secara konstruksi di kelas x tata busana 3 smk negeri 6 surabaya. *e-Journal UNESHA*. 07(02). 18-21.
- Johnson, Graham Brent. (2013). *Student Perceptions Of The Flipped Classroom*. Columbia: The University Of British Columbia.
- Mukherjee.S. (2018). Role of multimedia in education. *Edelweiss applied science and technology*, 2, (576-8484). Diakses pada: Mukherjee S. Edelweiss Applied Science and Technology, 2018 PDF: 149, 2:1
- Munir, H. S. dan Aisyah, N. S. (2018). The development of interactive multimedia based on auditory, intellectually, repetition in repetition algorithm learning to increase learning outcome. *International Seminar of Mathematics, Science and Computer Science Education*, Tersedia pada: <http://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1013/1/012102/pdf>.
- Muna.H., Nizarudin., & Murtianto.Y.H. (2017). Pengembangan video pembelajaran matematika berbantuan *macromedia flash 8* dengan pendekatan kontekstual pada materi program linier kelas XI. *Aksioma*. 8(2). 2579-7646.

- Mutia, R., Adlim., & Halim, A. (2017). Pengembangan video pembelajaran ipa pada materi Pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 05(02), 110-116. Diakses pada: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>.
- Otieno, V. R. (2018). Influence of Relevancy and Adequacy of Teachers Training on Integration of Digital Technologies in Early Years of Education in Kenya. *International Journal of Education and Research*, 6, (2411-5681). Tersedia pada: www.ijern.com.
- Pradipta, A. Y. (2019). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Proyek Untuk Mata Pelajaran Elektro Dasar dan Komunikasi Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Tesis*, (1-156). UNIKSHA.
- Pratama, F.F., Rustana, C. E., & Sunaryo. (2018). Pengembangan video pembelajaran berbasis *problem based learning* pada materi listrik arus searah untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, VII, (112-117). Diakses pada: <https://doi.org/10.21009/03.SNF2018>.
- Sutama., Herry. N. D., & Suyatmini. (2013). Dampak *flipped classroom* pada pembelajaran matematika di smk. *Asosiasi Program Pascasarjana Perguruan Tinggi Muhammadiyah*, 4, (49-54).
- Rachmadtullah, Reza, dkk. (2018). Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education. *International Journal of Engineering & Technology*, 7 (4) (2018) 2051-2054. Tersedia pada: <https://www.researchgate.net/publication/327477020>.
- Siemen, G. (2005). Connectivisme: A learning theory for digital age. *International journal of Instructional Technology and Distance Learning*.(Vol2. No.1).

Susilowati, D. (2010). *Tes dan pengukuran*. Sumedang: UPI Sumedang Press.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. STIT Palapa Nusantara Lombok NTB. 17(02). 79-88. Tersedia pada:

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR - Ruzz Media.

Yusup, M. M., Amin. M., & Nugraningsih. (2017). Developing of instructional media-based animation video on enzyme and metabolism material In senior high school. *Indonesian Journal of Biology Education*, 3(3), 254-257. Tersedia pada <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jpbi>.

