

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Herpratiwi, & Tarkono. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tanjungkarang. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 1(1), (20). Diperoleh dari : <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/>
- Damayanti, A. & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 199-124,2019. DOI : <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X. *Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*. Vol 4(2), 94-103. DOI: <https://doi.org/1023971/eds.v4i2.512>
- Firmansyah & Teddy. (2016) *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 pada Mata Pelajaran Elektronika Analog dan Digital Pada Kelas X Tkj Smk Swasta Yayasan Wanita Kereta Api (Ywka) Medan* [tesis]. Diperoleh dari <http://digilib.unimed.ac.id/5867>.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hasanah, H. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Pendekatan Problem Solving untuk meningkatkan Literasi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 01(02), p-2620-956x, e-2620-8067. DOI : <http://dx.doi.org/10.30656/gauss.vli2.1026>.
- Kadir, A. & Asrohah, H. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Depok: PT.Rajagrafindopersada.
- Kemendikbud. (2013). *Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*. Jakarta: Kepada Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Kebudayaan dan Penjaminan Mutu Pendidikan. Diunduh di <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud>.
- Kosasih, E. (2021). *Pengemabngan Bahan Ajar*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksar.
- lham, D. (2019). Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(3), 109–122. Diunduh di <https://jurnaldidaktik.org/contents/article/view/73>.
- Ilyas & Mursid, R. (2015). Pengemabngan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Ketrampilan Komunikasi dan Pengelolaan Informasi. *jurnal teknologi & informasi dalam pendidikan. SMK Negeri 3 Medan & Universitas Negri Medan*, Vol. 2, No. 2, Desember 2015, p-ISSN: 2355-4983;e-ISSN: 2407-7488.

- Munir. (2013). *Muktimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nafisah, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Materi Gaya dan Gerak di Kelas IV SDN Tanjung Jati 1. *Research Journal*,9(1),135-150,2021. DOI: <https://doi.org/10.31219/osf.io/vmgfr>.
- N. Ermaniatu & Taufik. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Penelitian Kerja Sebagai Sumber Belajar bagi Siswa SD Kelas VI. *School Educaion Jurnal PGSD FIP UNIMED*, 4(3), 286-287. DOI: <https://doi.org/1024114/sejpgsd.v7i3.9251>
- Prastowo, A. (2014). *Panduan kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Pteess.
- Purwanto Y., & Rizki. S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual pada Materi Himpunan berbantu Video Pembelajaran. *Jurnal pendidikan matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, No. 1 (2015)67-777. DOI: <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95>.
- Qondias, D., Winarta, Ketut. A., & Siswanto. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Sainifik pada Mata Pelajaran Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 3(2) pp.145-148. DOI: <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17393>
- Rahmah A. I., Sudyanto, & O. Dini. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Tata Arta UNS*. Surakarta, 2(1), 73-83. Diambil dari: <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tataarta/article/view/7435>.
- Rita, C. Richey, D. James, & Klein. (2007). Design and Development Research Metdhods, Strategis and Issues. *Lawrence Erbaum Associates,Inc*. New York: Routledge. ISBN: 9780203826034. DOI:<https://doi.org/10.4324/9780203826034>.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik, dan Penilaian*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsih, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol 4(1), 67-80. Diperoleh dari DOI:<https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.64-80>
- Sari, V. K. (2015). *Pengemabngan Bahan Ajar Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Pemanham konsep pada Subtema 2 Lingkungan Sekitarku Kelas I SDN Genukwatu IV Jombang*. [Skripsi]. Diperoleh dari <http://uin-malang.ac.id/id/eprint/5533>.
- Sidratul Munti,N. Y. .,& Syaifuddin, D. A. (2020). Analisis Dampak Perkembangan

Teknologi informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tamnusi*, 4(2), 1975-1805. Diambil dari <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/655>

Sitohang. R. (2014). Mengembangkan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial(IPS) di SD. *Jurnal Kewarganegaraan*, 23(02), 13-24. Diambil dari <http://digilib.umimed.sc.id/id/eprint/1457>

Sugiono. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Researk and Developmment*. Bandung: ALFABETA,cv.

Warkintin, & Mulyadi. Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92. DOI: <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92>

Widoyoko E. Putro. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.

Widyastika. D., Ulfa, Maya. S. N & Mawan.A. (2018). *Application Of Generative Learning Model To Improve Student Learning Motivation In Science Lessons*. Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya. ISSN: 2656-1670. Diperoleh dari: <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/35536>