

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). "Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19." *Research and Development Journal of Education, (Special Edition)*.
- Abrianto, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 Dengan Pendekatan Budaya Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Salatiga Kota Salatiga Tahun Ajaran 2019/2020. *Skripsi. Salatiga: Tadris Matematika IAIN Salatiga*.
- Arief, S. S., dkk. (2011). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive Learning Multimedia Based Microsoft Excel On The Temperature And Heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1), 1-6.
- Bueche, F. J., & Eugene, H. (2006). *Fisika Universitas Edisi Kesepuluh*. Jakarta: Erlangga..
- Devi, A. A. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Elektrolit Untuk Pembelajaran Kimia Peserta didik SMK Kelas XI Jurusan Pertanian Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 3(2).
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile computing devices in higher education: Student perspectives on learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*.
- Kosilah & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(6), 1139-1147.
- Marthen, K., & Seribupena. (2008). *FISIKA Untuk SMA/MA Kelas X Jilid 1*. Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama. Hlm.101-102.

- Martono, K. T., & Nurhayati, O. D. (2014). Implementation Of Android Based Mobile Learning Application As A Flexible Learning Media. *International Journal Of Computer Science Issues*. Vol. 11, Issue 3, No 1: 168-174.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Musa, & Khasanah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media E-Learning Berbasis Moodle Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan. *Akademika Jurnal Teknologi Pendidikan*. 8(01), 1-16.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Pujiono. (2016). Pembelajaran CEM-Learning (C-Learning, E-Learning, M-Learning) Menuju Era Pembelajaran Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru (Ting)*. Banten: Universitas Terbuka Convention Center. Purwanto. VIII. 155-163.
- Rafiqah. (2015). Pengebangan Meida Pembelajaran Learning By Design Unuk Meningkatkan Pengusahaan Materi Pembelajaran Dan Kesadaran Ssiswa Dalam Belajar Fisika. *JPF*, 3 (1).
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Ciputat: Referensi Jakarta.
- Reni. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Teori Kinetik Gas di Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Muaro Jambi. Jambi: UIN Sulthan Thaha Saifuddin.
- Royhan. (2021). Gambaran Pengetahuan Masyarakat Tentang Pencegahan Covid- 19 Di Kecamatan Padangsidempuan Batunadua, Kota Padangsidempuan. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia*. 6(1), 107-114.
- Sadikin, A., Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 6(2), 214-224.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research And Development/R&D)*. Bandung : Alfabeta.
- Supardi. (2013). *Sekolah Efektif Konsep Dasar Dan Praktiknya*. Rajagrafindo Jakarta: Persada.
- Surat Edaran Kemendikbud No. 4 Tahun 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Viru Disease Covid19. Diakses pada 30 Mei 2020 dari <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1).
- Tim EMS. (2012). *Panduan Cepat Pemrograman Android*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Yee Bee Choo. (2017). Using Multimedia Interactive Grammar To Enhance Possesive Pronouns Among Years 4 Pupils. *Journal of English Education JEE*. 2(1).

