

DAFTAR PUSTAKA

- al-Tabany, T. I. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: KENCANA.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Keseimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 1910-1914.
- Hasyim, M. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Statistika Berbasis Ict Dengan Model Blended Project Based Learning. *Jurnal Cendekia*, 1083-1097.
- Ikbali, A., & Fatoni, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar. *Edumatic*, 37-44.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: ANTASARI PRESS.
- Mulyono, H., & Agustin, E. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 20-24.
- Nurhalifah, Lestari, N., & Yusuf, S. M. (2020). Efektifitas Media Pembelajaran Word Search Puzzle dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Ekosistem Kelas VII di SMP Muhammadiyah Kupang Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Biosains dan Edukasi*, 17-23.
- Priansa, D. J. (2020). *Manajemen Kinerja Sekolah*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Sari, W. N., & Ahmad, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2819-2826.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan.
- Sriadhi, & Yuwanda, N. Z. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan

Elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (Titl) Di SMK Dwi Warna Medan. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 103-112.

- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sudjana, N. (2009). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 181-196.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*, 175.
- Susanto, H., Rinaldi, A., & Novalia. (2015). Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran dan daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 203-217.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV WACANA PRIMA.
- Umronah, & Sukanti. (2018). Analisis Kualitas Butir Soal Ujian Akhir Semester Genap Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-17.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 65-76.