

DAFTAR PUSTAKA

- Afifatu Rohmawati. 2015. Efektivitas Pembelajaran. Jurnal Pendidikan Usia Dini. Vol 9 Edisi 1, April 2015, hlm 17
- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Yogyakarta: CV. Kaaffah Learning Center.
- Andy. 2005. *Menjadi seorang Desainer (Elemen-elemen dasar orientasi dasar)*. Semarang: Wahana Komputer.
- Angko, N., dan Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. Jurnal KWANGSAN Vol. 1(1), 1-15.
- Arifin, Z. (2009). Evaluasi pembelajaran (Vol. 8). Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). *Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang*. Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>
- Bungkaes, H. R., Posumah, J. H., & Kiyai, B. (2013). HUBUNGAN EFEKTIVITAS PENGELOLAAN PROGRAM RASKIN DENGAN PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI DESA MAMAHAN KECAMATAN GEMEH KABUPATEN KEPUALAUANTALAUD. *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, 2(2).
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran: menjawab tantangan sosial dalam meningkatkan keterampilan abad 21. PROCEEDING UMSURABAYA.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media ajar.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development,

- Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hidayati, F. H., & Wisudariani, E. W. E. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kasus (Case Based Learning) dalam Meningkatkan Kreativitas dan Kemampuan Berpikir Mahasiswa:(The Effect Of Case-Based Learning In Increasing Students' Creativity And Thinking Ability In Vector Control And Rodent Courses). *BIODIK*, 9(2), 180-190.
- Koloay, K., Sompie, S. R., & Paturusi, S. D. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Fitness Berbasis Android (Studi Kasus: Popeye Gym Suwaan).
- Kurniawan, D., & Riana, C. (2013). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Raja Wali Pers.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media ajar Konsep & Aplikasi Pengembangan Media ajar Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat (Pertama)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Landa, R. (2014). *Graphic design solutions 5th edition*. USA: Cengage Learning
- Maulana, S. (2016). Kontribusi Kekuatan Otot Perut Dan Daya Ledak Otot Tungkai Terhadap Kecepatan Lari 100 Meter Atlet Putri Usia 15–17 Tahun Pasi Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 6(2), 22-30.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media ajar Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media ajar.
- Rosalina, I. (2014). Efektivitas Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Perkotaan Pada Kelompok Pinjaman Bergulir Di Desa Mantren Kec Karangrejo Kabupaten Madetaan. *Jurnal Efektivitas Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1),1-9.
- Sanjaya, Wina. (2017). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta:Kharisma Putra Utama.

- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). Addie, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59.
- Saputra, K. A. K., Koswara, A. T. M. K., & Atmadja, A. T. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Case-Based Learning dan Motivasi Terhadap Pemahaman Akuntansi Forensik Dengan Kecerdasan Emosional Sebagai Variabel Pemoderasi. *Simposium Nasional Akuntansi XX, Universitas Jember*.
- Setiawan, T. H., & Aden, A. (2020). Efektifitas Penerapan Blended Learning dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Akademik Mahasiswa Melalui Jejaring Schoology di Masa Pandemi Covid-19. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(5), 493–506
- Suryantara, I. M. P., & Syahmat, M. Z. (2022). Efektifitas Pelaksanaan Program Kampung Sehat Dalam Rangka Menekan Penyebaran Covid-19 (Studi Pada Kelurahan Bintaro, Kota Mataram). *Jurnal Education and development*, 10(2), 125-131.
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Education*, 1(2)
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia ajar*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, J. (2012). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Lesson Study Dengan Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPA di SD. *Journal of Primary Education*, 1(2)

- Syarifuddin, M. P., & Utari, E. D. (2022). *Media ajar (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 15(2), 7(1), 50-62.
- Wahab, Gusnarib dan Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wasil, M., Samsu, L. M., & Putra, Y. K. (2020). *Sistem Informasi Geografis Untuk Pemetaan Homestay di Lombok Timur Berbasis Android*. Infotek J. Inform. dan Teknol, 3(1), 15-19.
- Widya, Leonardo Adi Dharma dan Andreas James Darmawan. (2016). Pengantar Orientasi dasar, KEMDIKBUD : Direktorat pembinaan kursus dan pelatihan, Ditjen PAUD dan Dikmas.
- Wospakrik, F., Sundari, S., & Musharyanti, L. (2020). Pengaruh penerapan metode pembelajaran case based learning terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Journal Health of Studies*, 4(1),