

DAFTAR PUSTAKA

- Amir Hamzah. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Aprida Pane., Dkk. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah. Edisi Desember. Padang Sidempuan: IAIN. pp 340-344.
- Aries Prastowo., Dkk. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Kelistrikan Dan Instrumen Sepeda Motor Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Otomotif Sepeda Motor Di SMK Negeri 9 Malang*. Jurnal Teknik Mesin. Edisi Oktober. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asep Jihad.,& Abdul Haris. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Cetakan Pertama, Maret 2013. Jogjakarta : Multi Presindo.
- Asminar Siregar. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMP SWASTA IRA Medan*. Skripsi UINSU. Medan: UIN Sumatera Utara.
- Benny A. Pribadi. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Borg, Walter., Gall, Meredith., and Gall, Joyce. (1983). *Educational Research, An Introduction, Second Edition*. New York: Longman Inc.
- Deni Hardianto. (2012). *Pengembangan Media Berbasis Komputer*. Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran. Yogyakarta: UNY.
- Fakhri Ramadhan. Dkk. (2024). *Validitas dan Reliabilitas*. Jurnal On Education. Edisi Januari. Vol. 6. Palembang: UIN Raden Fatah Palembang.
- Hamka., Defrizal & Effendi. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Kuliah Fisika Dasar Di Program Studi Pendidikan IPA*. JNSI. Edisi April. Riau: Universitas Muhammadiyah Riau.
- Hasnul Fikri., Madona. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Padang: Samudra Biru.

- Isran Rasyid Karo-karo., Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM. Edisi November. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Jubilee Enterprise. (2021). *Desain Grafis dengan Canva Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Khairul Fahmi. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Kelas XI Jurusan Teknik Dan Instalasi Tenaga Listrik (TITL) SMK Swasta Sinar Husni 3 Labuhan Deli*. Skripsi Hasil Peneliti UNIMED. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Mardapi., D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendikia Offset.
- Moh. Irma. Dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Yogyakarta: Suryacahya.
- M.Askari Zakariah. Dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (RnD)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- M. Haviz. (2013). *Research And Development; Penelitian Di Bidang Kependidikan Yang Inovatif, Produktif Dan Bermakna*. Jurnal Ta'dib. Edisi Juni. Vol. 16. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Nurdyansyah., & Fahyuni, F. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurul Maulida., Hengky., & Helen. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Interaktif Anak Pengenalan Hewan Pada Anak Usia Dini*. Jurnal JustIn. Vol. 6. Pontianak: Universitas Tanjung Pura.
- Rahma Elvira., & Delsina Faiza. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika*. Jurnal Voteknika. Edisi Juni. Vol 2. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Risa Nur Sa'adah., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoretis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Rochmad. (2012). *Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika*. Jurnal Kreano. Edisi Juni. Vol. 3. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Suhendi Syam., Dkk. (2022). *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Usman. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Intraktif Pemeliharaan Sistem Air Conditioning (AC) Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Siswa Kelas XII TKR di SMK Bima Utomo BS Batang Kuis*. Skripsi Hasil Penelitian UNIMED. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Wahyu Adi Perdana. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Continuous Variable Transmission (CVT) Sepeda Motor Menggunakan Macromedia Flash Untuk Pembelajaran di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro Bantul*. Skripsi Hasil Penelitian UNY. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yanur Asmorojati. (2018). *Pengaruh Penggunaan Jobsheet Terhadap Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) Siswa Kelas X Semester Ganjil Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMK Muhammadiyah 2 Tempel*. Skripsi Hasil Penelitian UNY. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yos Nofendri. (2020). *Pengaruh Berat Roller Terhadap Performa Mesin Yamaha Mio Soul 110 CC Yang Menggunakan Jenis Transmisi Otomatis (CVT)*. Jurnal Kajian Teknik Mesin. Edisi Februari. Jakarta: Universitas 17 Agustus.
- Zahara Mustika. (2015). *Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif*. Jurnal Ilmiah CIRCUIT. Edisi Juli. Aceh: UIN Ar-Raniry.