

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Said Zainal. (2016). *Kebijakan Publik*. Jakarta: Salemba Humanika
- Abdorrhakman Ginting. (2012). *Esensi Praktis Belajar & Pembelajaran (Disiapkan untuk Pendidikan Profesi dan Sertifikasi Guru-Dosen)*. Bandung: Humaniora
- Abdurrahman, Mulyono. (2003). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Abdul Majid dan Chaerul Rochman. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Alderson, J. C. (2000). *Assessing Reading*. New York: Cambridge University Press.
- Archambault, J. (2008). *The Effect of Developing Kinematics Concepts Graphically Prior to Introducing Algebraic problem Solving Techniques*. Action Research Required for the Master of Natural Science degree with concentration in physics. Arizona State University
- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ahuja, P dan G.C. Ahuja. (2010). *Membaca Secara Efektif dan Efisien*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Andi, Prastowo. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arif, Sadiman. (1984). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arjulayana. (2018). *The Use of Video in Teaching Listening Skill*. *Globish (An English-Indonesian Journal for English, Education and Culture*, 6(1), 1–11
- Arsyad, Azhar. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

- Barnes, Howard L & Olson, David H. (1985). *Parent-Adolescent Communication and the Circumplex Model. Family Development and the Child: Child Development*, Vol. 56, No. 2, 438-447.
- Biassari, I., Putri, K. E., & Kholifah, S. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2322–2329.
- Brown. (2004). *Language Assessment: Principles and classroom Practices*. Longman
- Brown, H. Douglas. (2004). *Language Assessment: Principle and Classroom Practices*. New York: Pearson Education.
- Danarjati, Murtiadi, dan Ekawati. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya
- Daryanto, Karim Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). *Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. Educare*, 17.2, 90-97
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Diyana, T. N., dkk. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182.
- Djiwandono, Soenardi. (2011). *Tes Bahasa Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta Barat: Indeks.
- Dwi Prasetia Danarjati, Adi Murtiadi, dan Ari Ratna Ekawati. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33.
- Eko Mulyadi. (2015). *Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Kinerja dan Prestasi Belajar Fisika Siswa SMK*. Yogyakarta: UNY.

- Faizah, Umi. (2015). *Penerapan Pendekatan Saintifik Melalui Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Seworan, Wonosegoro*. *Scholaria*. 5(1). 24-38. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/4>
- Fiana, R. O., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2019). *Perbedaan Penerapan Model Project Based Learning Dan Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 4 SD*. *Jurnal Basicedu*, 3(1), 157–162. (<https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i1.9>)
- Garris Pelangi. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA*. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Gagne, R. M. (1997). *Kondisi Belajar dan Teori Pembelajaran*. Terjemahan Munandir. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Habib, Ahmad., Astra Made., & Utomo Erry (2020). *Pemnafaatan Multimedia intraktif :Pengembangan Media Pembelajaran berbasis PBjL(Project based Learning)*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, E-ISSN 2549-5801
- Harjasujana, A.S dan Yeti Mulyati. (1996). *Membaca 2*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamalik, Umar. (1983). *Metodologi Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Jakarta: Tarsito.
- Hamalik, Oemar (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif: Rekonstruksi Pemikiran Dasar Natural Research Dilengkapi Contoh, Proses dan Hasil 6 Pendekatan Penelitian Kualitatif*. Malang: Literasi Indonesia.
- Herman. (2012). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pengajaran Langsung untuk Mengajarkan Materi Kesetimbangan Benda Tegar*. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika*, 8(1), 14-34.
- Hernandez, R. M. (2017). *Impact of ICT on Education: Challenges and Perspectives*. *Propósitos y Representaciones*, 5(1), 325–347. (<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>)
- Irham, M. dan Wiyani, N.A. (2013). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Joyce, Bruce, Marsha Weil dan Emily Calhoun. (2009) *Models of Teaching. (Model-model Pengajaran Edisi Kedelapan)*. Yogyakarta: Pustaka. Belajar. Keraf, G.

- Jubaerudin, J. M., Supratman, S., & Santika, S. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Berbantuan Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Matematika di Masa Pandemi*. *JARME: Journal of Authentic Research on Mathematics Education*, 3(2), 178-189.
- Kopitski, M. (2007). *Exploring the Teaching of Inference Skills*. Thesis. Minnesota: Hamline University.
- Krisnawati, G., Munoto, M., Wrahatnolo, T., & Fransisca, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Pendekatan Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Di Smk Ypm 1 Taman*. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 10(3), 379-389.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). *Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran*. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(02), 291–299.
- Lado, Robert. (1964). *Language Teaching*. Amerika: MC Grow Hill.
- Made, Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mckay, Penny. (2006). *Assesing Young Language Learners*. New York: Cambridge University Press.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: GP Press Group
- Munir, Muhammad. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing*. *Journal pendidikan teknologi dan kejuruan*, .22 (2), 184-190.
- Ni Kadek Nora Utarini. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas Xii Bdp 1 Smk Negeri 1 Negara*. *Jurnal Pendidikan Widyadari*, 23(1), 105 - 114. Retrieved from <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/1858>
- Nuriadi. (2008). *Pembaca Teknik Jitu menjadi Terampil*. Yogyakarta: Puataka Pelajar
- Nuttal, C. (1982). *Practical Language Teaching. Teaching Reading Skills in A Foreign Language*. London: Heinemann Educational Books
- Panjaitan, R. G. P., Titin, & Putri, N. N. (2020). *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan*

Di Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education), 8(1), 141–151.

- Phillips, Rob. (1997). *The developer's handbook to interactive multimedia: a practical guide for educational applications*. London: Kogan Page Ltd.
- Pratama, I. P. (2022). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 317-329.
- Punaji, Setyosari (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmadtullah, R., MS, Z., & Sumantri, M. S. (2018). *Interactive Multimedia Development Based on Scientific Approach to Civic Education Subjects in Elementary School. Intercincia Journal*, 13–21. Retrieved from (<https://www.researchgate.net/publication/n/326234009>)
- Rais, M. (2010). *Project-Based Learning: Inovasi Pembelajaran yang Berorientasi. Soft Skills. Jurnal Pendidikan*, 5(4).
- Rahim, Farida. (2008). *Pelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Santi Kusuma Fajarwati, Herawati Susilo, & Sri Endah Indriwati (2017). *Pengaruh Project Based Learning Berbantuan Multimedia Terhadap Keterampilan Memecahkan Masalah Dan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Kelas XI SMA. Jurnal Pendidikan*, 2(3), 315-321.
- Satoto Endar Nayono, dan Nuryadin ER. (2013). *Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning pada Mata Kuliah Computer Aided Design. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 5(2).
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa itu Belajar?. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Skinner, B.F. . (2009). *Encyclopædia Britannica. Encyclopædia Britannica 2007 Ultimate Reference Suite*. Chicago: Encyclopædia Britannica.
- Somadayo, S. (2011). *strategi dan teknik pembelajaran membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudjana, N. (2014). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajarann Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Susiana, D., & Rendra, N. T. (2021). *Mathematics E-LKPD With Project-Based Learning and HOTS Activities*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 289–298. (<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i2.35516>)
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.23(1), 102-110.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Paper Knowledge, Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.
- Utarini, N. K. (2022). *Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Dengan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Peserta Didik Kelas Xii Bdp 1 SMK Negeri 1 Negara*. *Jurnal Widyadari*, 23(1), 105-114.
- Zaim. (2016). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Kencana
- Zainuddin, Hasanah, A. R., Salam, M. A., Misbah, & Mahtari, S. (2019). *Developing the Interactive Multimedia in Physics Learning*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1171(1), 1–5.