

DAFTAR PUSTAKA

- Ardian, Satrio; Hasanah, Wulani Kisty; Rana, Fairuz Imtinan;. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 1-9.
- Azaly, Qorie Rafi; Fitrihidajati, Herlina;. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BIOEDU)*, 1-10.
- Munawaroh, Siti;. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Aplikasi Sway pada Mata Pelajaran Produksi Olahan Diversifikasi Hasil Perikanan. *Jurnal Kreatif Online (JKO)*, 1-8.
- Pratama, Azry Ram; Hendri. (2021). Pengembangan Modul Edutainment dengan Sway pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknik*, 1-5.
- Widiastuti, Lina., Suryaman & Wiyarno Yoso. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SWAY PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI. *Jurnal TEKNODIK*, 163-174.
- Adamson, K. A. & Prion, S. (2013). Reliability : measuring internal consistency using cronbach's α . *Clinical Simulation in Nursing*, 9.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

- Adam, Steffi & Syastra, Muhammad Taufik. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Jurnal*, Volume 3 No 2: 79.
- Afandi, Muhammad & Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabet.
- Ainurrahman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dageng, I Nyoman Sudana & Miarso, Yusuf Hadi. (1993). *Terapan Teori Kognitif dalam Desain Pembelajaran*. Jakarta: Proyek Pengembangan Pusat Fasilitas Bersama Antara Universitas/IUC (Bank Dunia XVII), Ditjen Dikti, Depdikbud.
- Dawson, Kara & Kovalchick, Ann. (2004). *Education and technology: an encyclopedia*. California: ABC- CLIO.
- Depdiknas; P, U. N. (2016). *Buku Panduan Pedoman Penulisan Tugas Akhir/Skripsi*.
- Dick, W & Carrey, L. (1985). *The Systematic Design Instruction*. Illinois: Foreman and Company.
- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. (2019). *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulewesi Selatan: Kaaffah Learning Center.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adhya Bakti.
- Hasbulah. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas XII IPA 7 SMA N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 124-131.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal Historia*, 125-141.

- Husein, Muhammad. (2003). *Pengembangan Paket Pembelajaran Dasar Listrik dan elektro Model Walter Dick and Lou Carey pada SMK Muhammadiyah 1 Malang*. Malang: "Tesis", Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Iskandar. (2009). *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- J, Willis. (2000). The Maturing of Consteruktivist Instructional Design: Some Basic Principles that can Guide Practice. *Educational Technology* Vol. 40 Nomor 1.
- Kholilurrohmi, I. (2017). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Powtoon Pada Mata Pembelajaran Kimia Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas X Semeseter 1 MAN 1 Plere. *Skripsi : Universitas Negeri Yogyakarta* .
- Prawiradilaga, Dewi Salma. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pribadi, Benny A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, Benny A. (2011). *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rohman, M & Amri, S. (2013). *Strategi dan desain pengembangan sistem pembelajaran*. Jakarta: Prestasi pustakaraya.
- S Ardian, d. (2020). Pemanfaatn Microsoft Sway dan Microsoft Form sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Bihari : Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 66-74.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka.

Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran*. Vol 3 No 4, ISSN: 2541-0261.

Suhadi, I. (2001). *Kebijakan Penelitian Perguruan*. Malang: *Lembaga Penelitian Universitas Negeri Malang*, 5.

Tanjung, R. E. & Faiza D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, 79-85.

Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana.

Hasan, M. dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Hayt, W. H. (2006). *Elektromagnetik*. Jakarta: Erlangga.

Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta .

