

DAFTAR PUSTAKA

- Alfis, A., & Sasmita, S. (2021). Implementasi Hannafin & Peck Model Pada Aplikasi Animasi Pembelajaran Teori Graph Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 13:24–33.
- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11:43.
- Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5:165–174.
- Astuti, D. (2016). Efektivitas Media Animasi [skripsi]. Semarang: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Sisfo*, 4:352–359.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: ADDIE Approach*. New York: Springer Science-Busines Media.
- Budiansyah, A. D. (2019). Operational Amplifier sebagai Pengendali PID (Propotional Integral Derivative). <https://ajat.xyz/2019/09/15/operational-amplifier-sebagai-pengendali-pid-propotional-integral-derivative/>. Diakses pada 18 April 2022.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3:35–42.
- Dara, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Instalasi Dan Perbaikan Perangkat Dan Media Transmisi Elektronika Berbasis Literasi Komputer Kelas XI SMK Teknologi Dan Rekayasa [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

- Dewantara, J. A. (2019). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 1:1–9.
- Febrina, T., Leonard, L., & Astriani, M. M. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6:27.
- Fitri, N., Fauzi, B., & Esmar, B. (2015). Pengembangan Modul Elektronik Fisika dengan Strategi PDEODE pada Pokok Bahasan Teori Kinetik Gas untuk Siswa Kelas XI SMA. [Prosiding] Prosiding Simposium Nasional Inovasi Dan Pembelajaran Sains 2015 (SNIPS 2015); Bandung, 8-9 Juni 2015. Hlm 337–340.
- Gunadharma, A. (2011). Pengembangan Modul Elektronik Sebagai Sumber Belajar untuk Mata Kuliah Multimedia Design [skripsi]. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
- Hakim, A., Liliyasi, & Setiawan, A. (2016). Desain Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Termodinamika. [Prosiding] Prosiding Semnas Pendidikan Pascasarjana Universitas Mulawarman. Hlm 6-12.
- Harta, I., Tenggara, S., & Kartasura, P. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9:161–174.
- Hertiansyah, H. K. (2018). Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik [skripsi]. Jakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.
- Laporan Pelaksanaan Kegiatan PJJ dan PTM SMK NEGERI 29 Jakarta*. (2021).
- Lestari, D., Rochadi, D., & Maulana, A. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pelajaran Menggambar Bentuk Bidang Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan di SMK 4 Tangerang Selatan. *Jurnal PenSil*, 6:51–58.
- Lusiana, D., & Lestari, W. (2013). Instrumen Penilaian Afektif Pendidikan Karakter Bangsa Mata Pelajaran Pkn Smk. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 2:1–6.

Masruri, R. (2019). Mengembangkan Instrumen Uji kelompok kecil dan kelompok besar.

https://www.academia.edu/23890076/Mengembangkan_Instrumen_Uji_kelompok_kecil_dan_kelompok_besar. Diakses pada 14 Juli 2022.

Mulyatiningsih, E. (2013). *Modul Kuliah Pengembangan Model Pembelajaran UNY*.

Muzazin, A. (2016). Penyusunan Modul Pembelajaran Perencanaan Sambungan Kayu Dengan Alat Sambung Baut Dan Paku Mata Kuliah Struktur Kayu Jurusan Teknik Sipil Universitas Negeri Semarang [skripsi]. Semarang: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Nurjanah, S. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Articulate Storyline Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Fiqih Di Madrasah Aliyah Negeri 3 Kediri [skripsi]. Malang : Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Pribadi, B. A. (2014). *Desain Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.

Purnawanti, S. M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK Kelas IX SMP Negeri 3 Semarang [skripsi]. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang.

Puslitjaknov, T. (2013). Metode Penelitian Pengembangan Inovasi Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53:1689–1699.

Puspasari, R., & Suryaningsih, T. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3:137.

Romadhan, A., & Rusimanto, P. W. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan*

Teknik Elektro, 4:451–456.

Rosmiati, U., & Lestari, P. (2021). Inovasi Model Pembelajaran PBI (Problem Based Instruction) Berbasis Whatsapp Sebagai Langkah Solutif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 5:188.

Rosyidi, B. (2018). Model Pengembangan Sistem Pembelajaran Dick and Carey. <https://www.academia.edu/13181477/model>. Diakses pada 14 Juli 2022.

Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4:476–485.

Setiyawan. (2013). Pengertian Modul. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53:1689–1699.

Shofiyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tunagrahita. *Psychosofia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 1:120–135.

Suarsana, I. M., & Mahayukti, G. A. (2013). Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 2:193.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Administrasi Dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung : CV. ALFABETA.

Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3:126–137.

Sutrisno. (2021). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Wonogiri: Ahlimedia Press.

Triana, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Modul Berbasis Contextual

Teaching and Learning IV SD/MI [skripsi]. Lampung: Fakultas Tabriyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Wulandari, B., Hasanah, N., Dewanto, S. A., & Mahali, M. I. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: UNY.

Zulkarnaen. (2019). Pengembangan Modul Praktikum Mata Kuliah Bengkel Elektronika [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

