

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16(1).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmayani, Nasrah, Magfirah, N. (2023). Pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal on Education*. 06(01).
- Azizah Aulia Prisanti & Dr. Mutimmatul Faidah, S.Ag., M.Ag. (2019). Kelayakan media pembelajaran powtoon pada sub kompetensi pengeritingan rambut teknik dasar siswa kelas XI tata kecantikan rambut. *Jurnal Edisi Yudisium*. 08(1).
- Bariqi, M. D. (2018). Pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia. *Jurnal Studi Manajemen dan Bisnis*, 5(2). 64-69.
- Budiningsih, A. (2003). *Desain pesan pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Budiwan, J. (2018). Pendidikan orang dewasa (andragogy). *Qalamuna. Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. 10(2).
- Darimi, I. (2017). Teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. At-Thullab. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal lingkaran widyaiswara*. 1(4).
- Haqiqi, L. N., Akhdiniarwanto, R. W., Maftukhin, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran modul fisika berbasis *software* sigil berekstensi epub untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis. *Jurnal SPEKTRA: Kajian Pendidikan Sains*. 6(2).
- Iskandar, D., Zuwerni, Sofyan. (2022). Pengembangan e-modul pelatihan aplikasi google workspace for education untuk penguatan kompetensi literasi digital guru mts. *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*. 3(2).
- Jasman, A. (2021). Penerapan sikap kerja *seiri, seiton, seiso, seiketsu, shitsuke* (5S) melalui pelatihan *Gemba Kaizen*. *Jurnal Syntax Transformation*. 2(12).

- Jaya, D. J., Raharjo, N. E. (2021). Pengembangan modul pendidikan dan pelatihan perencanaan perkerasan jalan pada perusahaan jasa konstruksi. *Jurnal kajian teknologi pendidikan*. 6(1).
- Kainulainen, S. (2014). Research and development (R&D). *Encyclopedia of Quality of Life and Well-Being Research*.
- Kementerian Tenaga Kerja Republik Indonesia. (2017). Petunjuk teknis pelatihan peningkatan produktivitas.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2017). Panduan praktis penyusunan e-modul pembelajaran. Direktorat Pembinaan SMA. Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: DPSMA.
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Lolowang, M. G., Adollfina, Lumintang, G. (2016). Pengaruh pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia terhadap kinerja karyawan pada PT berlian kharisma pasifik Manado. *Journal EMBA*. 4(2).
- Masaaki, I. (2008). *The kaizen power*. Yogyakarta: Diva Press.
- Muhsar, M., As'ari, A. R., Tjiptiany, E. N. (2016). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan inkuiri untuk membantu siswa kelas X dalam memahami materi peluang. *Jurnal Pendidikan*. 1 (10).
- Mustika. (2018). Rancang bangun aplikasi sumsel museum berbasis mobile menggunakan metode pengembangan multimedia development life cycle (MDLC), *Jurnal Mikrotik*. 8(1).
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metodologi penelitian terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Nasution, A. (2018). Pengembangan modul matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. doi: 10.31227/osf.io/ftyu6.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Peraturan Dirjen Dikdasmen Depdiknas nomor 506/C/Kep/PP/2004 tentang rapor. (2004).
- Sanjaya, W. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran teori dan praktek pengembangan KTSP*. Jakarta: Kencana.

Sari, I. P., Novitasari, A. T., & Miftah, Z. (2020). Efektivitas pelatihan membuat media pembelajaran interaktif dengan macro powerpoint bagi guru. *Research and Development. Journal Of Education*, 6(2), 31-37.

<http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v6i2.6107>

Sudjana, N. (2016). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2020). Metode penelitian dan pengembangan *research and development*. Bandung: Alfabeta.

Sutrisno, E. (2009). Manajemen sumber daya manusia. Jakarta: Kencana.

Titting, F., Hidayah, T., Pramono, H. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran senam lantai berbasis android pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMA. *Journal of Physical Education and Sports*. 5(2).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaran Negara RI Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran RI Nomor 4301. Sekretariat Negara. Jakarta.

UPT pengembangan produktivitas tenaga kerja. (2012). Modul konsep dan peningkatan produktivitas. Tenaga kerja transmigrasi kependudukan Jawa Timur.

Utari, A. A., Hidayatullah, S. P. (2019). Manfaat ICT sebagai media pembelajaran di SD Dharmajaya Palembang.

Wati, E. R. (2016). Ragam media pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.

Widyoko, S. E. P. (2009). Evaluasi program pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yusnita, N., Prana, H. H. (2015). Pengaruh pelatihan kerja terhadap kinerja karyawan pada pt. buana masa metalindo wanaherang Gunung Putri Bogor. *Jurnal Ilmiah Manajemen Fakultas Ekonomi*. 1(2).