

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, S., Sutrisno, S., & Mushafanah, Q. (2019). Pengembangan Media KOPER (Kotak Permainan) pada Tema 7 Kebersamaan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 159. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18158>
- Alwahid, A., & Suryana, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Model Addie di SMA Citra Nusa Cibinong Bogor. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 20(2), 151–158. <https://doi.org/10.47467/mk.v20i2.513>
- Ananyarta, P., & Sholihah, F. N. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Materi Bioteknologi Menggunakan Program Autoplay. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 45. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9036>
- Andarsyah, R., & Fadilla, R. (2020). Aplikasi Lelang Online Geographic Information System (WEBGIS) Intelligence PT. Pegadaian (Persero) Menggunakan Metode Research and Development. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(2), 1–7. <https://ejournal.poltekpos.ac.id/index.php/informatika/article/view/868>
- Arifani, G. I., Mulyana, E. H., & Sumardi, S. (2020). Pengembangan Media Permainan Sains Feed the Zoo Animals Berbantu Flash Card Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 71–84. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27199>
- Aryani, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Video Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252–260. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 589–590.
- Cardinot, A., & Fairfield, J. A. (2019). Game-based learning to engage students with physics and astronomy using a board game. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(1), 42–57. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2019010104>
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 1–6. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan Modul

Praktikum Teknik Digital Model Addie. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 8(1), 17. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>

Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi penelitian. In *Samudra Biru*.

Edukasi, P. (2022). *Rangkuman Materi Prakarya Kelas 8 Bab 5 Produk Pangan Setengah Jadi*. www.youtube.com. <http://tinyurl.com/y7dm6k5t>

Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660

Firmansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jtp.v6i2.4996>

Hafizhah, D., Istyadji, M., Sauqina, & Fahmi. (2022). Validity and Practicalily of Prezi Learning Media on the Role of Soil and Soil Organisms for Life Sustainability for Junior High School Students. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 481–488. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1158>

Hardiyanti, S. A., Yustita, A. D., & Ermawati, E. A. (2022). Ibm Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar Di Sdn 5 Karang Sari Banyuwangi. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(2), 138–143. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i2.73>

Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTālim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Hidayah, A. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Prakarya pada Materi Pokok Pengolahan Bahan Pangan Buah Menjadi Makanan Melalui Pendekatan Quantum Teaching. *Academy of Education Journal*, 09(1).

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>

Indarwati, N. (2021). Pelaksanaan Workshop untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Membimbing Kegiatan Ekstrakurikuler Tulis dan Baca Puisi

Kepada Siswa Melalui Teknik Asosiasi dan Fantasi. *JIRA: Jurnal Inovasi dan Riset Akademik*, 2(6), 782–791. <https://doi.org/10.47387/jira.v2i6.160>

Jayani, D. H. (2021). Penggunaan internet di kalangan siswa sekolah semakin meningkat [Internet use among students Increasing]. *Databoks*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat>

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Kamal, M. (2019). Research and Development (R & D) Bahan Ajar Bahasa Arab Berbasis Tadribat / Drill. *Jurnal Al-Afkar*, VII(2), 1–22.

Khalidah, H., Mulyadi, & Ariani, D. (2022). Media Pembelajaran Permainan Papan Untuk Pendidikan Seksualitas di Lembaga DIAR. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 5(1), 71–79. <https://doi.org/10.21009/jpi.051.09>

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. In *Kencana (Pertama)*. Kencana.

Lailiyah, S., Kuswanti, N., & Fitriyah, L. A. (2021). Monopoli IPA Sebagai Media Pembelajaran di SMP/MTs Kelas VII Pada Materi Tata Surya. *Ed-Humanistics : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 779–786. <https://doi.org/10.33752/ed-humanistics.v6i1.1461>

Latip, A. (2022). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>

Liyana Nurmalasari, M. Taheri Akhbar, S. L. S. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TUHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.

Mahmuda, S. (2018). 1131-85-3097-1-10-20180625. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, 20(01), 130–138.

Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. CV Pustaka Abadi.

- Mandey, L. J., Tambingon, H. N., Rotty, V. N. J., & Pratasik, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Prakarya Untuk Siswa Kelas VII SMP Advent Unklab. *PETIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 168–176. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/view/2152>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <https://doi.org/10.31219/Osf.Io/D6Wck>.
- Munzilin, I. A. (2022). Pengembangan Game Animasi Untuk Meningkatkan Aspek Nilai Agama Moral TK Muslimat NU 01 Gresik. *JIEEC (Journal of Islamic Education for Early Childhood)*, 4(2), 47–54.
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Nurrita, T. (2018). Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Permendikbud. (2016). *Permendikbud Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*. 53(9), 1689–1699.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6).
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMP Negeri 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Purnamasari, N. L. (2019). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23–30. <https://jurnal.stkipggritulungagung.ac.id/index.php/pena-sd/article/view/1530>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kompetesnsi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- 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(1), 137.

<https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i1.702>

- Putri, A. M., & Setyadi, D. (2022). Pengembangan Media Board Game Jumanji Matematika pada Materi Bilangan Kelas VII SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 2086–2098. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.840>
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Sleman Yogyakarta. *Journal of Arabic Learning and Teaching*, 7(1), 37–44. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/laa>
- Rahmawati, R., Muttaqin, M., & Listiawati, M. (2019). Peran Permainan Kartu Uno Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi*, 9(2), 64–75.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi* (p. 19). Farha Pustaka.
- Ririn. (2018). *Pelaksanaan Pembelajaran Prakarya Pada Kelas Viii Smp Negeri 19 Bulukumba*.
- Rohmah, nur saidatur, & Mulyani. (2022). *Pengembangan Media Jumantik Pada Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Kelas IV UPT SDN 25 Gresik*. 10(8), 1–12.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* (pertama). Kencana.
- Saptono, A. (2016). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran dan Kecerdasan Emosional Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X Di Sma Negeri 89 Jakarta. *Econosains Jurnal Online Ekonomi dan Pendidikan*, 14(1), 105–112. <https://doi.org/10.21009/econosains.0141.08>
- Sari, H. V., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan Untuk Mengukur Hasil Tkj. *Jurnal Pendidikan : Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 2, 1008–1016.
- Savira, R., Widayati, S., & Marliyah, L. (2023). Efektifitas Pembelajaran Kewirausahaan Era Digital Di SMA Negeri 1 Ulujami Pematang. *Journal of Economic Education and Entrepreneurship*, 4(1), 35–41.
- Sriwahyuni, N. A., & Mardono. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Iis Sma Laboratorium Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 9(2), 116–127.

- Subdirektorat Statistik Komunikasi dan Teknologi Informasi. (2018). Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sektor Bisnis 2018. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 1–144.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development* (Pertama). Alfabeta.
- Suhendra, A. D., Asworowati, R. D., & Ismawati, T. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial Untuk Pembelajaran Prakarya Sub Materi Kerajinan Makrame Di Kelas Vii Sekolah Menengah Pertama. *Akrab Juara*, 5(1), 43–54. <https://doi.org/10.24036/stjae.v9i2.107938>
- Syu'aib, K. (2019). Kurikulum Dalam Pendidikan Islam. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 68–74.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Materi Sistem Pencernaan Di Smp. *Bioilmi: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.19109/bioilmi.v5i1.3753>
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wati, L. F. (2018). Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Potensi Lokal pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan (SMA/SMK di Malang). *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 3(1), 39–47. <https://doi.org/10.17977/um022v3i12018p039>
- Widiastuti, E. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Dalam Materi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Sampai Angka 20 Dengan Menggunakan Permainan Bola Keranjang Siswa Kelas 1 Sd Negeri Kaliangkrik I. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 11–22.
- Wirahyuni, K. (2017). Meningkatkan Minat Baca Melalui Permainan Teka Teki Silang dan 'Balsem Plang.' *Acarya Pustaka*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ap.v3i1.12731>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanthi, M. D., Bhilawa, L., & Siregar, C. S. (2022). Kelayakan Buku Ajar Analisis dan Perancangan Sistem Informasi. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 292–299. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.43997>

- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yuliatun, T., & Istiyono, E. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Media Permainan Jumanji Untuk Mengukur Penguasaan Materi Fisika dan Pencapaian Minat Belajar Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(7), 613–621.
- Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zuhriyah, R., & Listyaningsih. (2019). Pengembangan Game Jumanji Tiruan Sebagai Media Pembelajaran Ppkn Pada Materi Kewenangan Lembaga-Lembaga Negara Menurut Uud Nri Tahun 1945 Bagi Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Falah Bangilan Tuban. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 7(2), 481–495.