

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI)*.
- Atmajaya, Y. T. (2021). *Microsoft PowerPoint Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Perpustakaan Nasional Republik Indonesia.
- Ibrahim. (2019). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Kebaharian Di Kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan. Bachelor Thesis*.
- Ibrahim. (2019). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran Kebaharian Di Kelas XI SMK Bahari Hang Tuah Belawan. Bachelor Thesis*.
- Indonesia, R. (2006). *Republik Indonesia, Undang-undang Republik Indonesia No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas*. Bandung: Permana.
- Irmeilyana, d. (2019). *Pemanfaatan Kertas Bekas Sebagai Media Belajar Matematika, IPA, dan Seni Melalui Teknik Bermain dan Bercerita Pada Pembelajaran Anak-anak Usia TK dan SD. Jurnal Vokasi, 31*.
- Jones, A. (2019). *Interactive Learning Through Educational Games. International Journal of Education*.
- Kustandi, d. (2020). (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lambert, N. (2024). (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana. *Harvard Business Publishing Education*.
- Mahfud. (2020). *Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sport Science and Education Journal, 33*.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Minsih, d. (2018). *Peran Guru Dalam Pengelolaan Kelas. Profesi Pendidikan Dasar*.

- Pakpahan, d. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Tengah Pandemi Virus Covid19. *JISAMAR: Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 30-36.
- Pett, D. (1997). *Effective Presentations*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology (AECT).
- Plomp, T. (2010). *An Intrudiction to Educational Design Research*. Enschede: Netherland Institite for Curriculum Development.
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rinesti, W. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Tercapai Pada Siswa Usia Dasar'. *MAGISTRA*.
- Shihab, N. (2019). *Semua Murid Semua Guru 3 : Berpihak Kepada Anak*. Jakarta: Literati.
- Sujono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*, Yogyakarta:.. *UNY Press*.
- Sutrisno. (2020). Efektifitas Pengembangan Masyarakat Islam Berbasis Pendidikan Agama Melalui Suprogram CSR (Campus Social Responsibility). *Rumah Jurnal IAIN Kudus*, 93-109.
- Tarmidzi. (2018). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran Dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Konsep Dasar IPA. *CARUBAN*.
- Wibiwanto, d. (. (2018). DESAIN ANTARMUKA (USER INTERFACE) PADA GAME EDUKASI. *Jurnal Imanjinasi. Jurnal Imajinasi*, 59.
- Yaumi, M. (2016). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.