

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar S. Ali dan Ainun Mardhihah.2018. *Efektifitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh*: Lantanida Journal, 6(1).
- Ardianti, Ni Made Yunia. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Team Assisted Individualization Untuk Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dengan Pokok Bahasan Desain Grafis Pada Siswa Kelas XII SMAN 1 Sukasada*. 1 (3): 219-243.
- Borg & Gall, 2003. *Education Research*. New York: Allyn and Bacon
- Braga, J., 2015. *Supervised internship in the teacher training program: Tensions and reflections*. Electronic Journal of Education. 1(9).
- Cahyanti, Arini Dwi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Tempel*. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Cahyo, Dian. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMK N 1 Pleret*. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Ellis, V. and A. Childs, 2019. *Innovation in teacher education: Collective creativity in the development of a teacher education internship*. Teaching and Teacher Education: An International Journal of Research and Studies, 1(77).
- Jaenudin A. dkk.2017. *The Effectiveness of the E-Module of Economics Learning on Problem-Based Learning used to Improve Students' Learning Outcomes*. Department of Economics Education, Sebelas Maret University, Surakarta, Indonesia; International Conference on Teacher Training and Education 2017.
- Prayudha D. Rengga. 2016. *Pengembangan E-Module dengan Model Problem Based Learning pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII*. AKSIOMA : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika - Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.
- Pribadi, Benny. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat

- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). *An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)*. *2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016*, 145–148
- Sholikhin, Miftachus dan Kemal Farouq M. (2012). *Game Pazz-Puzz Dengan Construt 2*. Lamongan: Jurnal Teknik Universitas Islam Lamongan, 6(1).
- Yunendar, Wakhid. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Smartphone (Android) Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMA Negeri 2 Makassar*. Thesis Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.