

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, S. W., Nurhayati, I. S. (2018). Pengaruh Terpaan Iklan Youtube Ramayana Ramadan 2017 Versi Bahagiannya adalah Bahagiaku Terhadap Citra Merek. *E-Proceeding of Management*. Vol. 3, No.2, Hal. 1474-1480.
- Alwi, Idrus. (2010). Pengaruh Jumlah Alternatif Jawaban Tes Obyektif Bentuk Pilihan Ganda Terhadap Reliabilitas, Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda. *Jurnal Ilmiah Faktor Exacta*. Vol. 3, No. 2, Hal. 184-193.
- Anggraeni, Henky Becheta. (2017). Pengembangan Tes Formatif yang Berfungsi Sebagai Tes Diagnostik Kesulitan Belajar Pokok Bahasan Animalia. *Jurnal Prodi Pendidikan Biologi*. Vol. 6, No. 6, Hal. 341-352.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Exactanaya, Tri Aflebbawa., Arief Laila Nugraha, Andri Suprayogi. (2018). Desain Pengembangan Aplikasi Sebaran Pendidikan Berbasis Webgis di Kecamatan Demak Kabupaten Demak. *Jurnal Goedesi Undip*. Vol. 6, No. 4, Hal. 11-20.
- Farkhana., Bambang P., dan Ning S. (2017). Penggunaan Model *Think Talk Write* (TTW) dengan Media *Booklet* Pada Hasil Belajar Siswa Materi Intertebrata di SMA Negeri 2 Ungaran. *Journal of biology education*. Vol. 5, No. 1, Hal. 56-62.
- Handayani, Baiq Sri., Corebima, A.D. (2017). *Model Brain Based Learning (BBL) and Whole Brain Teaching (WBT) in Learning*. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*. Vol. 1, No. 2, Hal. 153-161.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain score*. Dikutip pada 03-2-2019 pukul 19.05 WIB. dari: departemen of physics: <http://www.physics.indiana.edu/nsdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>
- Haya, Frilisa, Dliyaul, Drs. Soetadi Waskito, & Ahmad Fauzi. (2014). “Pengembangan Media Pembelajaran GASIK (Game Fisika Asik) Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama”. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Volume 2, Nomor 1, Hal 12, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan: Universitas Sebelas Maret.
- Hidayat, Ahmad W. (2019). Hubungan Akhlak Mahmudah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 6 Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*. Vol. 1, No. 1 Hal. 68-81.
- Ilma, Naufal. (2015). Peran Pendidikan Sebagai Modal Utama Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol. 3, No.1, Hal. 82-83.

- Jayadi, Agus dan Zul A. (2018). Pemanfaatan Aplikasi SPSS untuk Meningkatkan Keterampilan Mahasiswa Mengelola Data Statistika. *Jurnal Visionary*. Hal 111-113.
- Kurniawan, Mochamad R., Lucky R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* Berbasis Android Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IPS SMA. *JUPE*, Vol. 6, No. 3, Hal. 282-289.
- Mahdiana, Deni. (2011). Analisa dan Rancangan Sistem Informasi Pengadaan Barang dengan Metodologi Berorientasi Obyek: Studi Kasus PT. Liga Indonesia. *Jurnal TELEMATIKA MKOM*, Vol. 3, No. 2, Hal. 36-43.
- Matondang, Zulkifli. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*. Vol. 6, No. 1, Hal. 87-97
- MJ Haka (dalam Gunawan, Hadi 2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. Vol. 2, No. 2, Hal. 325-344.
- Mootalu, Julkifli., Adolfina., dan Yantje Uhing. (2019). Pengaruh Locus of Control dan Gaya Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kinerja Pegawai Badan Pengelola Keuangan dan Aset Daerah (BPKAD) Kota Manado. *Jurnal EMBA*. Vol. 7, No. 1, Hal. 381-390.
- Mugianto, Ridhani A., Arifin S. (2017). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. Vol. 1, No. 4, Hal. 353-366.
- Nasution, Hamni F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman*. Hal 59-75.
- Nugrohoseno, Dwiarko. (2013). Pengaruh kompetensi dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Inti Kebun Sejahtera. *Jurnal Bisnis dan Manajemen (BISMA)*. Vol. 5, No. 2, Hal. 120-129.
- Nurdin, Fajri., Taty Sulastry., & Hasri. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Pendekatan Saintifik Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar (Study Pada Materi Pokok Laju Reaksi). *Chemistry Education Review (CER)*. Vol. 1, No. 2, Hal. 29-43.
- Nurcikawati., dkk, (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Trigonometri Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal LP3M*, Vol. 4, No. 2, Hal. 114-121.

- Pawana, Made Giri., Naswan Suharsono, & I Made Kirna. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model ADDIE Pada Materi Pemrograman Web Siswa Kelas X Semester Genap di SMK Negeri Singaraja, Vol. 4. No -, Hal. 3
- Prasetyo, E. (2017). Sistem Informasi Dokumentasi dan Kearsipan Berbasis *Client-Server* Pada Bank Sumsel Babel Cabang Sekayu. Vol. VII, No. 2, Hal. 1-10.
- Purwandani, Endina Putri., Kurnia Anggraini., Feri Noperman. Peningkatan Keterampilan Guru SD Dalam Pembuatan Media Animasi untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan Bagi Siswa. *Jurnal Rekursif*, Vol. 4, No. 3, Hal. 270-276.
- Purwandani, Endina Putri., Kurnia Anggraini., Feri Noperman. Peningkatan Keterampilan Guru SD Dalam Pembuatan Media Animasi untuk Menanamkan Sikap Pelestarian Hewan Bagi Siswa. *Jurnal Rekursif*, Vol. 4, No. 3, Hal. 270-276.
- Purwanti, Budi. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model *Assure*. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 3, No. 1, Hal. 42-47
- Purwanto., Yogi Meinarsih. (2017). Animasi Pembelajaran Biologi untuk Kelas X SMA Berbasis Multimedia. *Jurnal Smart Comp*. Vol. 7, No. 2, Hal. 281-285.
- Puspitasari, Ana., Lusya Rakhmawati. (2013). Pengembangan e-Book Interaktif Pada Mata Kuliah Elektronika Digital. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, Vol. 2, No. 2, Hal. 537-543.
- Rahayu, Chichi dan Festiyed. (2018). Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika SMA Berbasis Model Pembelajaran Generatif dengan Pendekatan *Open-Ended Problem* untuk Menstimulus Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Vol. 7, No. 1, Hal. 1-6
- Ramadhan, A., Hafsaridewi R. (2012). Dampak Perubahan Lingkungan Terhadap Perkembangan Aktivitas Ekonomi dan Kesejahteraan Masyarakat Pesisir di Kawasan Segara Anakan. Vol. 7, No. 1, Hal. 33-53.
- Rindo'ah., dan Dheasey, A. (2018). *Influence of Learning Discipline, Methods of Teaching Teachers and School Facilities on Improving Student Achievement SMK Negeri 1 Pringapus*. *Jurnal of Management*. Hal. 1-4.
- Rosdianto, Haris., Eka Murdani., Hendra. (2017). Implementasi Modul Pembelajaran POE (*Predict Observe Explain*) untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Paa Materi Hukum Newton. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Vol. 6, No. 1, Hal. 55-59.

- Sakti, Hadi Gunawan. (2017). Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis *Adobe Photoshop* Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. *Jurnal Realita*, Vol. 2, No. 2, Hal. 325-344.
- Shadily, Muhammad Wahyu., T. Abdullah., & Nuraisah. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Question Student Have Dengan Strategi Penghasil Pertanyaan Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Banda Aceh. Vol. 3, No. 2, Hal. 45-54.
- Solomon, John T., dkk. (2017). *Improving Student Engagement in Engineering Using Brain-Based Learning Principles as Instructional Delivery Protocols. From the Selected Works of Vimal Viswanathan*. Hal. 1-10.
- Sovia, Rini, S.Kom., M.Kom., dkk. (2018). Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Hipertensi Menggunakan *Case Based Reasoning* (CBR). *Infotekno*, Vol. 1, Hal. 2-11.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sutoro, Ady. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Penggunaan Alat Ukur Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Mesin*. Vol. 4, No. 3, Hal. 199-206.
- Yamin, Sofyan. (2012). *SPSS Complete*, Jakarta: Salemba Infotek.