

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarsari, W., Slamet S., & Maridi. (2013). Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Keterampilan Proses Sains Dasar pada Pelajaran Biologi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Surakarta. *Jurnal artikel*, 81-95. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Aqib, Z. (2013). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Ariska, N.D. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teks Deskripsi untuk Siswa Kelas VII SMP. Malang: Universitas Negeri Malang. (Jurnal Online). Diakses pada 18 September 2018, dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/sastra-indonesia/article/view/44809>
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bassil, Y. (2012). *A Simulation Model for the Waterfall Software Development Life Cycle*. Lebanon: Lebanese Association for Computational Sciences.
- Bause, K., Aline R., Marinette I., & Albert A. (2014). *Feasibility Studies in the Product Development Process*. Germany: *Procedia CIRP*, 21, 473-478.
- Dwianto, A. (2015). Construct 2: Solusi Mudah Membuat Aplikasi Android. Diakses pada 17 September 2018, dari <http://www.sangpengajar.com/2015/10/construct-2-solusi-mudah-membuat.html> .
- Ernawati. (2013). "Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada Pembelajaran Matematika di Kelas X Administrasi Perkantoran SMKN 1 Banjarmasin Tahun 2011/2012". Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitriyani, N. A. (2014). Pembelajaran Matematika dengan *Problem Based Introduction* untuk Meningkatkan Kemandirian dan Hasil Belajar Siswa SMP. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Kramer, M. (2018). *Practice in System Development Lifecycle: An Analysis Based on the Waterfall Model*. *Business & Finance Studies*, Vol. 9 No. 1 pp 77-84. United States: *The Institute for Business dan Finance Research*.
- Kurniawan, D.T. (2017). Penggunaan PJBL Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika, Vol. 2, No. 2. Cirebon: Universitas Swadaya Gunung Jati.

- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). Pengertian Deskripsi. Diakses pada 05 Februari 2019. <https://kbbi.web.id/deskripsi> .
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2019). Pengertian Main. Diakses pada 05 Februari 2019. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/main> .
- Lestari, W.D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Malang. NOSI Vol. 5 No. 2. Malang: Universitas Islam Malang (UNIMA).
- Lestari, & Yudhanegara. (2015). Penelitian Pendidikan Matematika. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Lan, Y-J., Indy Y.T.H., & Mei-Feng S. (2018). *Effective Learning Design of Game-Based 3D Virtual Language Learning Environments for Special Education Students. Educational Technology & Society*, 21 (3), 213-227. Taiwan: National Taiwan Normal University.
- Munir, M. (2012). Model Pembelajaran *Problem Based Introduction* (PBI) dalam Desain *Printed Circuit Board* (PCB) Bagi Mahasiswa Prodi T. Elektronika (D3) dan P.T Elektronika (S1) FT UNY. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 21, No. 1. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Murtiyasa, B. (2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Matematika Jurusan Pendidikan Matematika FKIP, 1-19. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Malik, S. dan A. Agarwal. (2012). *Use of Multimedia as a New Educational Technology Tool-A Study. International Journal of Information and Education Technology*, Vol 2, No. 5. Singapore: *International Journal of Information and Education Technology*
- Paramita, E. dkk (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Baased Introduction Terhadap Keterampilan Membaca Pada Bahasa Indonesia Siswa Kelas V. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Puspitasari, W.D. (2018). Pengembangan Media E-Learning dengan Moodle sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika pada Konsep Usaha dan Energi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Putra, A.W. (2015). Construct 2. Diakses pada 17 September 2018, dari <https://teknojurnal.com/construct-2/> .
- Rahmatika, A.N. (2015). Pengembangan Media Buku Bergambar Perilaku Asertif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Rosdiana, Y. dkk (2014). Bahasa dan Sastra di Sekolah Dasar. PDGK4109/MODUL 1-9. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

- Rosmiati, A. (2017). *Problem Based Introduction (PBI) sebagai Model Pembelajaran Matakuliah Seminar di Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta*. Surakarta : Institut Seni Indonesia.
- Saputra, W. & Bambang E.P. (2012). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk mata kuliah Organisasi Komputer. *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* Vol. 4, No. 2. Indonesia: E-Speed.
- Siburian, T.A. (2013). *Improving Student's Achievement on Writing Descriptive Text through Think Pair Share. International Journal of Language Learning and Applied Linguistics World (IJLLAL)*. Vol. 3 No. 3. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Sommerville, I. (1996). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga.
- Sudarsana, I.K., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Pendidikan. Bali: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Anggota Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI).
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. (2003). *Statistik Non-Parametrik*. Yogyakarta: Badan Penerbit Andi.
- Suryabrata, S. (2015). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Wardoyo, T.C.T. & Faqih M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Mekanik Teknik Di SMK Negeri 1 Purworejo. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Widoyoko, E., P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Wiguna, R. A. (2014). *Model Pembelajaran Problem Based Introduction (PBI) Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Bahasan (Eksposisi)*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Yuswantoro, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi untuk Siswa SMP Berbasis Multimedia Interaktif. Malang: Universitas Negeri Malang. (Jurnal Online). Diakses pada 18 September 2018, dari <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/fisika/article/view/67752> .