

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. (2010). *Metode penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran (Vol. 2)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Awe, E. Y., & Ende, M. I. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Elektronik Bermuatan Multimedia Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Siswa Kelas IV SDI Rutosoro Di Kabupaten Ngada. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 48.
- Bakar, A., & Mindayula, E. (2016). *Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis Metakognisi Menggunakan 3d Page Flip Pada Materi Reaksi Redoks Di Kelas X MIPA SMA NEGERI 1 MUARO JAMBI Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan , kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke g. 8*, 32–40.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing Di Program Studi S1 Pvk Unj. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104.
- Fransiska, D., Yeni, L. F., & Titin, T. (2021). Pengembangan LKPD berbasis multimedia interaktif pada materi kingdom monera. *Journal of Biology Learning*, 3(1), 9.
- Ganda, R., Panjaitan, P., & Putri, N. N. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas Xi Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151.
- Hidayati, B. N., Zulandri, Z., & others. (2021). Efektifitas LKPD Elektronik sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Guru di YPI Bidayatul Hidayah Ampenan. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(2).
- Jagantara, I. W. M., Adnyana, P. B., & Widiyanti, N. P. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Hasil Belajar Biologi Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA*, 4(1), 1–13.
- Julian, R., & Suparman. (2019). Analisis Kebutuhan E-LKPD untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Kritis dalam Memecahkan Masalah. *Proceedings Of The 1st Steem 2019*, 1(1), 238–243.

- Maulana, A. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran 3D PageFlip Materi Pendudukan Jepang di Indonesia untuk Siswa Kelas XI IIS SMA 4 Kota Jambi. *Jurnal Pengembangan Multimedia Pembelajaran 3d Pageflip Materi Pendudukan Jepang Di Indonesia Untuk Siswa Kelas XI IIS SMA 4 KOTA JAMBI*.
- Mayer, R. E. (2014). Incorporating motivation into multimedia learning. *Learning and Instruction*, 29, 171–173.
- Munir, P. D. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*.
- Muslih, M. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. *Dimas: Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 16(2), 215.
- Puspita, V., & Dewi, I. P. (2021). Efektifitas E-LKPD berbasis Pendekatan Investigasi terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 86–96.
- Ramli, M. (2012). *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. IAIN Antasari press.
- Riduwan, & Akdon. (2020). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (B. Suwarno (ed.); 7th ed.). alfabet.
- Rusman, D., & Pd, M. (2012). Model-model pembelajaran. *Raja Grafindo, Jakarta*.
- Siwardani, N. W., Dantes, N., & IGK Arya, S. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran ADDIE Terhadap Pemahaman Konsep Fisika dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Mengwi Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 6(1), 1–10.
- Sugiono, P. D. (2014). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif.pdf. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII, November*, 593–607.
- Suryani, H. (2015). *Metode riset kuantitatif: Teori dan aplikasi pada penelitian bidang manajemen dan ekonomi Islam*.
- Sutaga, I. W. (2022). Tingkatkan Kompetensi Guru Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi. *Jurnal Inovasi*, 8(9), 58–65.
- Sutjipto, B., & Kustandi, C. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa : *Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 10, 129–140.

