

DAFTAR PUSTAKA

- Atoel, Roby. 2011. *Media Audio Visual*. <http://robiatulfazriah.blogspot.com>. (12 januari 2013).
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Azhar Arsyad, 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atmawarni. 2020. Membangun Karakter Peserta Didik Disekolah Berbasis *Life Skill*. GENTA MULIA. Vol. XI No. 2, Juli 2020.
- Abdul Gafur. 2012. *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Aprilya, Wulan. 2019. Pengaruh Motivasi Keluarga. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, Vol 8, No 4.
- Agustin, A. N., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Variasi Permainan Senam Lantai Berbasis Aplikasi Articulate Storyline. *Sport Science and Health*, 3(6). <https://doi.org/10.17977/um062v3i62021p369-380>.
- Fратиwi, et al (2020). Developing memori on Newton's laws: For identifying students' mental models. *European Journal of Educational Research*, 9(2). <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.2.699>
- Gunawan, et al, (2020). Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p187>

- Hayati, D.K., Sutrisno & Lukman A. 2017. Pengembangan Kerangka Kerja *TPACK* pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dalam Mencapai *HOTS* Siswa. *Jurnal Edukasi Sains*.
- Herlina. Nina 2012. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Materi Benda Langit di Kelas IV SDN 3 Cibodas.I Skripsi mahasiswa UPI: Bandung.*
- Indriana, Dina.2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Isnaeni, I, & Agustina, Y. (2018). An Increase In Learning Outcome Students Is Through The Development Of Archive E-Module Based On The Flipbook With Discovery Learning Model. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Manajemen*, 4(3). <https://doi.org/10.17977/um003v4i32018p125>
- Kiswoyowati, Amin. 2011. “Pengaruh Motivasi Belajar dan Kegiatan Belajar Siswa terhadap Kecakapan Hidup Siswa”. *Jurnal Penelitian pendidikan*, (1).
- Kustandi. 2013. *Media Pembelajaran:Manual dan Digital. Edisi Kedua*. Bogor: Ghlia Indonesia.
- Kusuma, E dan Siadi, K., 2010, Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berorientasi Chemo-Entrepreneurship Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Life Skill* Mahasiswa, *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 4, No 1. Hal 544-551
- Miarso, Yusufhadi, 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Mdia Group.
- Marwiyah, Syarifatul. 2012. Konsep pendidikan berbasis kecakapan Hidup. *Jurnal Falasifa*. Jember: Sekolah Tinggi Al-Falah As-Sunniyyah (STAI FAS). Marwiyah, Syarifatul. 2012. Konsep pendidikan berbasis kecakapan Hidup. *Jurnal Falasifa*. Jember: Sekolah Tinggi Al-Falah As-Sunniyyah (STAI FAS).

- Miarso, Y. 2011. Media pembelajaran. Jakarta: kencana.
- Muzakir. 2012. Pengembangan Life Skill dalam pembelajaran Sains. Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA. Banda Aceh.Vol.1.No.13, Agustus 2012. Diakses pada 22 Juni 2015, Pukul 06.00 WIB.
- Hayati, D.K., Sutrisno & Lukman A. 2017. Pengembangan Kerangka Kerja *TPACK* pada Materi Koloid untuk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran dalam Mencapai *HOTS* Siswa. *Jurnal Edukasi Sains*
- Nikolawatin, Z., Setyosari, P., & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Media Tutorial Bahasa Isyarat Untuk Siswa Tunarungu Slb Bc Kepanjen. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1). <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p015>.
- Octafiana, Ekosusilo & Subiyantoro, (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.131>.
- Pradana, H. D., & Kuswandi, D. (2018). *Augmented Reality Learning Materials for Motion Picture Making Subject*. 6(3), 108–114. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jph/article/view/11810>.
- Riduwan. 2012. *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung:Alfabeta
- Rusman. 2012.*Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme*. Bandung: Alfabeta.
- Rina, K.(2022).*Manajemen Pelaksanaan Terdiagnostik Awal di Sekolah Dasar Pasca Belajar dari Rumah Untuk Mengidentifikasi Learning Lost*.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Alfabeta
- Sugiyono.2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Subarjah, H (2016) Hubungan antara Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar, Jurnal pendidikan Sains Social dan Kemanusiaan.
- Saparati, Amalia, *Pembelajaran IPA di SD*, Jakarta :Universitas Terbuka, 2012.
- Sanaky, AH, Hujair. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru Dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sintya, et al. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>
- Suryani. Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakrya.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*, Jogjakarta: Ar-Ruz Media
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, (2021). Analisa Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Konstruksi Dan Utilitas Gedung Di Kelas Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/10.21831/JPTS.V3I1.41883>