

## DAFTAR LITERATUR

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Asyhari, Ardian., Helda Silvia. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Bulletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 05(1). 1-13.
- Baharun, Hasan. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendikia*, 14(2).232-246.
- Dharmawanti. 2017. Penggunaan Media E- Learning Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran English For Business. *Jurnal System Informasi*, 01 (01). 43-49.
- Ekayanti, Rini. 2018. Implementasi Metode Blended Learning Berbasis Aplikasi Edmodo. *Jurnal Education*, 4 (2). 30-56.
- Eric. 1974. *Instructional development for training teachers of exceptional children A sourcebook*. Indiana: University Bloomington
- Fajria, Fanny., Hafnati Rahmatan., A. Halim. 2017. Dampak Model Pembelajaran *Problem Solving* Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di SMP. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2).86-93.
- Fauzan, Muhammad Aziz., Dwi Rahdiyanta. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Teori Pemesinan Frais. *Jurnal Dinamika Volasional Teknik Mesin*, 2 (2). 82-88.
- Khairani, Majidah. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10 (2). 95-102.
- Kuswanto, Joko., Ferri Radiansah. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran System Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 4 (1) 15-20.
- Nurseto, Tejo. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1). 19-35.
- Pambayun, Hapsari Monica., Ngadiman., Asri Diah Susanti. 2019. Upaya Meningkatkan Prestasi Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Head Together (NHT) Berbantu Media Edmodo Siswa Kelas X Perbankan Dasar SMK X Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Tata Arta UNS*, 5 (2). 14-23.

- Putra, Ditto Rahmawan., Mahendra Adhi Nugroho. 2016. Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XIV(1).26-34.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Pendidik, Karyawan, Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Ristiasari, Tia., Bambang Priyono., Sri Sukaesih. 2012. Model Pembelajaran *Problem Solving* Dengan *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Of Biology Education*, 1(3). 35-41.
- Royani, Iin., Irham Falahuddin., Gusmelia Testiana. 2018. Pengaruh Media Edmodo Sebagai Basis E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Bioilmi*, 4 (1). 30-33.
- Sadiqin, Ikhwan Khairu., Uripto Trisno Santoso., Arif Sholahuddin. 2017. Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Melalui Pembelajaran *Problem Solving* Pada Topik Perubahan Benda-Benda Di Sekitar Kita. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3 (1). 52-62.
- Saputri, Endah Yuliana., Ismail., Sri Mulyani. 2018. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Simulasi Digital Melalui Penggunaan Edmodo Disekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2). 132-140.
- Suriadhi, Gede., I Dewa Kade Tastra., Ing. Wayan Suwatra. 2014. Pengaruh E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Edutech Universitas Pendidika Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 2 (1).
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2). 103-113.
- Thiagarajan, S. et. al. 1974. *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington Indiana: Indiana University
- Triyanto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana