

## DAFTAR RUJUKAN

- Abbie H. Brown & timoty D. Green. (2016) *The assentials of instructional design*. Third avenue, nowyourk. NY 10017
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Andi prastowo. (2012). *Panduan penelitian dan pengembangan bidang pendidikan dan pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga penelitian UNY.
- Azwar S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. Borg W.R and
- Gall M.D Gall. (1983). *Educational research: An Introductory fifth edition*. New York: Longman.
- Dick and Carrey. (1996) *the systematic design of instruction. Fourth edition: harper Collins college publisher*.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Eka vasia anggus. (2017). Teknik penyusunan modul ekkreasi dengan model problem basd learning biologi SMA. *jurnal Proseding biology education conferenci* Vol. 14, No.1, oktober 2017, Hal: 455-458 P-ISSN: 25285742.
- Hadi gunawan sakti. (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, Oktober 2017. Bimbingan dan konseling Fip IKIP matram ISSN: 2503-1708)
- Ign Edo Paska, dkk. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas XI Teknik Komputer Dan Jaringan Di Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* Vol. 14, No. 1, Januari 2017, Hal : 72 P-ISSN: 0216-3241; E-ISSN: 2541-0652.
- I kadek benny vanorika dkk (2016) pengembangan e-modul berbasis project based learning pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI di SMK negeri 3 singaraja, *jurnal pendidikan teknologi dan kejuruan* vol 13, No 2. Juli 2016 hal:212, ISSn 2541-0652.
- Iwan kosasih. (2015). Pengembangan pembelajaran berbasis Multimedia interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal saintifika islamica* vol 2 no 1 periode janiari-juni 2015, ISSN 2407- 053x.

- Jhon W. Creswell. (2012). Educational research, library of congress cataloging-in-publication data.
- Lani meita indah furi, dkk (2018). Eksperimen model pembelajaran project based learning dan project based learning terintegrasi STEM untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa pada kompetensi dasar teknologi pengolahan susu, jurnal penelitian pendidikan vol 13 nomor 1 tahun 2008
- Lasmiyati, dkk (2014) pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP, jurnal pendidikan matematika, vol 9 No 2, desember 2014, (161-174).
- Martin (2009). Convergent And Divergent Thinking, [online] tersedia : <http://www.eruptingmind.com/convergent-divergent-creative-thinking/>.
- Muhammad anwar (2016). Berpikir Orde Tinggi (MBOT).
- Muhammad anwar dan Wallim Harianja (2021). Perancangan Modul Pembelajaran Berbasis HOTS dengan Mini Project Design pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika vol 6 No 2 2021
- Muhammad wahyu, dkk. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Vol. 13, No.2, agustus 2017, Hal: 102-112 P-ISSN: 2460-1497; E-ISSN: 2477-3840.
- Muhibbin Syah. (2010). Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ni N, trita. Dkk (2014). Pengembangan Multimedia interaktif berbasis proyek untuk pelajaran kejuruan jaringan dasa di SMK Negeri 3 Singaraja. Jurnal program pasca sarjana universitas pendidikan ganesha program studi tentang pembelajaran, vol 4 tahun 2014
- Ni komang yesiati, dkk (2017). Pengembangan modul ajar berbasis project based learning pada mata pelajaran menggabungkan audio kelas Xi Multimedia jurnal karmapati, vol 6, No 2 IISN: 2252-9063.
- Richey, C Rita and klien, D james (2017). Design and development research methods, strategies and issue, Lawrence erbiun associaties, Inc
- Rizky Ema. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Mata Pelajaran Matematika di SMK. Tesis: Universitas Negeri Padang
- Rusman. (2010). Model Pembelajaran Kreatif. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Bandung: Alfabeta.

- Sisdiknas. (2003). Undang-undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Slameto. (2010). Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriadi (2015). Pemanfaatan sumber belajar dalam proses pembelajaran, jurnal lantanida vol 3, No 2.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development untuk Bidang Pendidikan, Manajemen, Sosial, Teknik Bandung: Alfabeta.
- Suharshimi Arikunto. (2009). Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik Jakarta: PT. Rineka Cipta.