

ISSN 2503-0620

JURNAL

Teknologi Pendidikan

Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran

Jurnal Teknologi Pendidikan	Volume 3	Nomor 1	Halaman 1-94	Mataram Edisi April 2018	ISSN 2503-0620
-----------------------------------	----------	---------	-----------------	-----------------------------	-------------------

Diterbitkan Oleh:
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FIP IKIP MATARAM

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

(Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran)

- Penasehat** : Prof. Drs. Kusno, DEA., Ph.D.
Drs Wayan Tamba, M.Pd
Dr. Akhmad Sukri, M.Pd.
- Penanggung Jawab** : Restu Wibawa, M.Pd.
- Ketua Penyunting** : Muh. Husein Baysha, S.Pd., M.Pd.
- Sekretaris Penyunting** : Indriaturrahmi M.Pd.
- Penyunting Ahli** : 1. Prof. Dr. Anik Gufron, M.Pd. (Ketua LPPM UNY)
2. Prof. Dr. Nunuk Suryani, M.Pd. (Ka. Prodi. Pasca Sarjana TP UNS)
3. Prof. Dr. Wayan Maba (Universitas Mahasaraswati)
4. Dr. Hadi Gunawan Sakti, M.Pd. (IKIP Mataram)
- Penyunting Pelaksana** : 1. Zul Anwar, M.Pd.
2. Hastuti Diah Ikawati, M.Pd.
3. Endah Resnandari P.A., S.Pd., M.Pd.
- Pelaksana** : 1. Muhtar Ahmad, M.Pd.
- Ketatalaksanaan** : 2. Jarir, M.Pd.
3. Fitri Astutik
- Distribusi** : 1. Zinnurain, M.Pd
2. Muzakkir, M.Pd
3. Wiwien Kurniawati, M.Pd
- Desain Cover** : Ary Purmadi, S.Pd., M.Pd.

Alamat Redaksi:

Redaksi Jurnal Teknologi Pendidikan
Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram
Gedung Dwitya, Lt.3. Jalan Pemuda No.59 A Mataram
Telp.(0370) 638991
Email: tp.fip.ikipmataram@gmail.com

Jurnal Teknologi Pendidikan menerima naskah tulisan penulis yang original (belum pernah diterbitkan sebelumnya) dalam bentuk *soft file*, *office word document* (CD/ Flashdisk/ Email).

Diterbitkan Oleh: Prodi Teknologi Pendidikan FIP IKIP Mataram.

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN

(Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran)

Daftar Isi	Halaman
WIWIEN KURNIAWATI & RESTU WIBAWA EFEKTIVITAS MEDIA GAME MENGETIK INTERAKTIF BERBASIS <i>ADOBE FLASH CS5</i> TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA.....	1-10
HENDRA GUNAWAN & ZINNURAIN PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA <i>MS POWERPOINT</i> BERBASIS <i>GAME</i> TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA	11-19
MUSMULIADI & ARY PURMADI PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS <i>ADOBE PHOTOSHOP</i> TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA.....	20-28
HAPI HUSAIRIL & MUZAKKIR EFEKTIVITAS MEDIA MODUL BERBASIS GAMBAR TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA	29-38
INDAH SUSILAWATI S. & FARIDA FITRIANI PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN WEBBED (JARING LABA-LABA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA.....	39-47

AYU BASTIKA & MUJIBURRAHMAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INDUKTIF KATA BERGAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA.....	48-55
LITA & WAYAN TAMBA PERBANDINGAN STRATEGI THE POWER OF TWO DAN STRATEGI COOPERATIVE SCRIPT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA	56-64
M. ANDI IQROMY & HUSEIN BAYSHA PENGARUH MEDIA KOMPUTER TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA	65-74
MURNIATI & ENDAH RESNANDARI PUJI ASTUTI PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA	75-86
HADI GUNAWAN SAKTI PENGARUH REINFORCEMENT GURU TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMPN 2 SAKRA TIMUR.....	87-94