

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suheri. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta : Elec Media Komputindo
- Ali, Ismael (2017) “Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smarthphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar” Volume 2, No. 2, September 2017.
- Azhar, Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Dalu, Zaudah Cyly Arrum, Mojibur Rohman (2019) “Pengembangan *E-Learning* Sebagai Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital bagi Siswa SMK”. Volume 4, No. 1, Maret 2019.
- Dian, Nurhayati (2017). “Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan *E-Learning* Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY”. jurnal Pengembangan Volume 6, No. 5 Tahun 2017.
- Dwi, M., Endar, S. W., (2017). “Pengembangan Aplikasi Android Menggunakan *Integrated Development Environment* (IDE) App Inventor 2”. Volume 4, No. 1, November 2017.
- Fandhilah (2016). “Metode Pembelajaran Interaktif Kesenian dan Kebudayaan Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar” Volume 3, No. 1, Juni 2016.
- Farenta, Arvi Sekar, Sulton, Punaji Setyosari (2016). “E-modul Berbasis Problem Based Learning Mata Pelajaran Kimia Untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Malang” jurnal Pengembangan Volume 1, No. 6, Juni 2016
- Fogarty, K.C. (1997). *Problem based learning and other curriculum models for the multiple intelligences classroom*. Arlington Heights, Illinois: Sky Light.
- Gde Putu Arya Oka. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Gelinas, J.U., Dull, Richard B., Wheeler, Patrick R. (2012). *Accounting Information Systems*. South Western: Cengage Learning
- Imam, Ghozali (2006) “Aplikasi Analisis Multivariate dengan program SPSS. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro”.
- Indahini, Renny Setya, Sulton, Arafah Husna (2018) “Pengembangan Multimedia *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Kelas X SMK”. Volume 1, No. 2, Juni 2018.

- Lee, W.W. & Owens, D L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*, (2nd Ed.). San Francisco: Pfeiffe
- Mayer, R.E. (2003). *Multimedia learning*. New York: Cambridge University Press
- Moh. Jazuli, Lutfiana Fazat Azizah, Nifil Maghfiroh Meita (2017). "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis *Android* Sebagai Media Interaktif" Volume 7, No. 2, November 2017.
- Ouda Teda,Ena (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi* . Yogyakarta : Indonesia *Language and Culture Intensive Cours*
- Putra, Nusa. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Prasetya, Eka Mustika, Adhy Sugara, Maissy Pratiwi (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle" Volume 2 No. 2, Desember 2017.
- Purnamawati, Hendra Jaya (2016). "Pengembangan Model Pembelajaran Kolaboratif Melalui Pendekatan CSCL (*Computer Supported Collaborative Learning*) Pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar" Volume 3, No. 2, Agustus 2016.
- Rafael, S. W., Hendro, W. S., (2015). "Penggunaan App Inventor Dalam Pembuatan Game Education Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran yang Mandiri dan Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Titl Pada Pembelajaran Listrik Dasar SMK Muhammadiyah Majenang
- Saccharosa, Cahayu (2016), "Pengembangan Buku Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Kompetensi Dasar Jurnal Penyesuaian".
- Santosa, Satria Egar, Gede Saindra Santyadiputra, Dewa Gede Hendra Divayana (2017), "Pengembangan E-modul Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer dan Jaringan Di SMK TI Bali Global Singaraja" Volume 6, Nomor 1, Tahun 2017.
- Santoso, Singgih. 2014. *Statistik Multivariat, Edisi Revisi, Konsep dan Aplikasi dengan SPSS*. Penerbit PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Sefriani, Rini, Indra Wijaya (2018), "Modul Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Director* Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Sekolah Menengah Kejuruan". Volume 1 No 1, Maret 2018.
- Sinambela. (2006). *Reformasi Pelayanan Publik, Teori, Kebijakan dan Implementasi*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sukiman. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta. CV Arikunto, Suharsimi. (2009). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Wirasmita, Rasyid Hardi, Muhammad Zamroni Uska (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Buku Digital *Elektronic Publication (EPUB)* menggunakan *Software* Sigil Pada Mata Kuliah Pemrograman Dasar” Volume 1, No. 1, Juni 2017.