

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, Ketut. 2014. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext Untuk Perkuliahan Komunikasi Data Dan Jaringan Komputer Berorientasi Kearifan Lokal Konsep Subak." : 241 Disertasi.
- Agustini, Ketut, Gede Saindra Santyadiputra, and Nyoman Sugihartini. 2020. "Visualizing the Stages of the Educational Research Methodology into Animation Infographics for Vocational Students." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 9(3): 317–27.
- Anjani, Fitri. 2020. "SocioEdu: Sociological Education." *Tahun* 1(1): 34–41. <https://e-journal.unmuhkupang.ac.id/index.php/se>.
- Dwi Surjono, Herman. 2017. *Multimedia Embelajaran Nteraktif*.
- Grimm, David. 2004. "Multimedia--Interactive." *Science* 305(5692): 1906–1906.
- Guswandi & Hadi, 2019. 2019. "Indonesian Journal of Computer Science." *STMIK Indonesia Padang* 8(2): 121.
- Handayani, Zenita Listia, Angga Hadiapurwa, Dananir Hasna Azzahra, and Hafsa Nugraha. 2021. "Pembaharuan Strategi Dan Metode Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Di Era Pandemi Covid-19." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 4(4): 378–87.
- Kontesa, Damai Ari, and Endang Fauziati. 2022. "Teori Connectivism Dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Jurnal Mitra Swara Ganesha* 9(2): 117–26. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JMSG/article/view/2156>.
- Kurniati, Iin, Hasrul Bakri, and Muh Yusuf Mappedasse. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate."
- Mariani, I. G. A. N. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology Dan Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja." *Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha*. <http://www.akrabjuara.com/index.php/akrabjuara/article/view/919>.
- Mariani, IGAN, D S Wahyuni, and ... 2020. "Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas Xi Smk" *Jurnal Pendidikan* 17(2): 275–85. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>.

- Ndiung, Sabina, and Mariana Jediut. 2020. "Pengembangan Instrumen Tes Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Berorientasi Pada Berpikir Tingkat Tinggi." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 10(1): 94.
- Purnomo, Wahyu, and Wahyu Andreas. 2015. "Animasi 2D Untuk SMK/MAK Kelas XII Semester 1." : 21–106.
- Rahmawati, Dewi. 2018. "Perbedaan Model Probem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Journal for Lesson and Learning Studies* 1(3): 214–21.
- Sari, Dwi Septiana, and Kristian Handoyo Sugiyarto. 2015. "Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* 1(2): 153.
- Setemen, Komang. 2018. "Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 178–87.
- Sudarman, Riyo Riyadi, and Ratna Fitri Astuti. 2020. "Development of Interactive Learning Multimedia to Increase Understanding of Basic Skills Teaching Procedures." 432(Esic 2019): 132–36.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11(1): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Umbara, Uba, Abdul Rosyid, and Dena Latif Setiawan. 2019. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate Bagi Guru SMP Di Kabupaten Kuningan." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 4(1): 93–104.
- Utami, I.G.A. Lokita Purnamika. 2016. "Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris." *Prasi* 11(01): 4–11. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/PRASI/article/download/10964/7022>.