

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. Gede. 2015. *Buku Ajar Evaluasi Program Pendidikan (Fungsi Manajemen Kontrol)*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anggrayani, Luh Putu Swandewi, dkk. 2014. *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif sejarah dengan model hannafin dan peck untuk Siswa kelas xi sma*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Anonim. 2007. *Standar Proses Permendiknas No 41 Tahun 2007*, (Online), (<http://bintangbangsaku.com/artikel/standar-proses-permendiknas-no-41-tahun-2007>), (diakses 31 November 2018).
- Astuti, Fiki Kusuma. Dkk. 2018. *Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*. Volume 2 Nomor 1, Januari 2018. Pdf. (diakses pada tanggal 23 Juni 2019).
- De Porter, Bobbi, dan Mik Hernacki. 2002. *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*, (Online), (diakses 19 Juli 2019).
- Gusnadi, I Made. 2016. *Pengembangan Multimedia Presentasi Mata Pelajaran IPA Dengan Model Luther Pada Kelas IV Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016 Di SD Negeri 1 Kaliuntu*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha
- Hannafin, M. J., Peck, L. L. 1998. *The Design Development and Education of Instructional Software*. New York: Mc. Millan Publ., Co.
- Hayati, Sri. Dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*. SNF Volume 4, 2015. Pdf. (diakses pada tanggal 2 desember 2018).
- Koyan, Wayan I. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Manik, Kardi & Abdul Gafur. 2016. *Penerapan Model Two Stay Two Stray Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar*

- IPS*. Jurnal Pendidikan IPS Volume 3 Nomor 1, Maret 2016. Pdf (diakses pada tanggal 4 desember 2018).
- Mardawa, I Made Anindya. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Dengan Model Luther Pada Kelas VIII Semester Genap Tahun 2014/2015 Di SMP Negeri 6 Singaraja*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Pernawati, I Made. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas VIII*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Pranamedia Group.
- Putra, Bima Firda. Ardi, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Flash Flip Book Tentang Materi Amalia Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Pariaman Development Of Interactive Learning Of Media Using Flash Flip Book Application About Amalia Material For Class X Students SMAN 1 Pariaman*. Jurnal Berkala Ilmiah Bidang Biologi Volume 1 Nomor 2, 2017. ISSN 2354-8371. Pdf (diakses pada tanggal 2 desember 2018).
- Rajendra, I Made & Sudana, I Made. 2018. *The Influence of Interactive Multimedia Technology to Enhance Achievement Students on Practice Skills in Mechanical Technology*. Serises 953. 2018.
- Rasiman, 2014. *Efektivitas Resource- Based Learning Berbantuan Flip Book Maker Dalam Pembelajaran Matematika SMA*. JKPM Volume 1 Nomor 2, September 2014. ISSN 2339-2444. Pdf (diakses pada tanggal 2 desember 2018).
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Grfindo Persada.
- Sanjaya, W. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setiyo, Edi. Zulhermanan & Harlin. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Flip Book pada Mata Kuliah Elemen Mesin 1 di Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Sriwijaya*. Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi Volume 18 Nomor 1, 2018, E-ISSN 2549-9815. Pdf (diakses pada tanggal 2 desember 2018).
- Sriwindayani, Ketut Evi. 2016. *Analisis Buku Siswa pada kurikulum 2013 ditinjau dari aspek desain pesan pembelajaran di kelas v sekolah dasar negeri 3 banjar jawa singaraja*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.

- Stoilescu, Dorian. 2009. *Multimedia Cscl Tools And Methods From A Knowledge Building Perspective*. Jurnal Multimedia Volume 2 Nomor 1. Pdf (diakses pada tanggal 23 Juni 2019).
- Suartama, I Kadek & I Komang Sudarma, 2007, Penelitian Pengembangan (Pengembangan compact disk (cd) multimedia intraktif pada mata kuliah media pembelajaran). Singaraja:Maret.
- Sudatha, I Gde Wawan & I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Sugihartini, Nyoman & Nyoman Laba Jayanta. 2017. *Pengembangan E-modul Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Volume 14 Nomor 2 Hal. 221, Juli 2017, E-ISSN 2541-0652. Pdf (diakses pada tanggal 2 desember 2018).
- Surjono, Herman Dwi. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suryani, Nunuk. 2016. *Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of Histor*. Jurnal Digital Media Volume 2 Nomor 1, 2016. (diakses pada tanggal 23 Juni 2016).
- Susilo, agus. Siswandari, & Bandi. 2016. *Pengembangan Modul Berbasis Pembelajaran Sainifik Untuk Peningkatan Kemampuan Mencipta Siswa Dalam Proses Pembelajaran Akuntansi Siswa Kelas Xii Sma N I Slogohimo* 2014. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial Volume 26 Nomor 1, Juni 2016, ISSN 1412-3835. Pdf (diakses pada tanggal 2 desember 2018).
- Sutrisno, Valiant Lukad Perdana & Budi Tri Siswanto. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK Di Kota Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Vokasi Volume 6 Nomor 1, Februari 2016, E-ISSN 2476-9401. Pdf (diakses pada tanggal 12 Januari 2019).
- Tegeh, I Made & Kirna, I Made. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja:Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made. dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja : Yogyakarta Graha Ilmu.
- Wahyu, Muhammad. 2018. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Agama Islam Untuk Siswa Kelas Iv Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018 Di Sd Laboratorium Undiksha*. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha.

Wavirotin, Chusnatul Zulva & Yohanes Hadi. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Elektronik (E-Book) Untuk Mata Pelajaran Ekonomi Dengan Pokok Bahasan Perdagangan Internasional Kelas XI Iis SMA Negeri 1 Talun Blitar*. JPE Volume 9 Nomor 2, 2016. Pdf (diakses pada tanggal 3 desember 2018)

Wiana, W.2018. *Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning*. Seri 953. 2018. Pdf (diakses 23 Juni 2019).

Widodo. 2013. *Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode Problem Based Learning Pada Siswa Kelas VIII A MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Jurnal Fisika Indonesia Volume XVII Nomor 49, April 2013, ISSN 1410-2994. Pdf (diakses pada tanggal 3 desember 2018).

