

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis hypertext pada komunikasi data dan jaringan komputer berorientasi konsep subak. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(1), 61-72.
- Zamzami, A., Rohaeni, N., & Rinekasari, N. R. (2019). Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Bilingual Pada Materi Prosedur Penanganan Guest Laundry Di Akomodasi Perhotelan. *FamilyEdu: Jurnal Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 5(1), 38-47.
- Candiasa, I. (2010). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 292-299.
- Fitri, R. (2016). Peningkatan Penguasaan Pengetahuan Laundry melalui Penggunaan Video Pembelajaran pada Peserta Didik Akomodasi Perhotelan SMK Negeri 3 Cimahi (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- HERDIYANTI, H. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN ADOBE CAPTIVATE SOFTWARE PADA MATERI MATRIKS DI SMA NEGERI 3 LUWU TIMUR (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO).
- Kurniati, I., Bakri, H., & Mapeasse, M. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di SMK Muhammadiyah Marioriwawo Menggunakan Adobe Animate (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR).
- Mariani, I. G. A. N., Wahyuni, D. S., & Santyadiputra, G. S. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas Xi Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 275-285.

- Ndiung, S., & Jediut, M. (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, W., & Andreas, W. (2013). Animasi 2D untuk SMK/MAK kelas XII semester 1.
- Rahmawati, D. (2018). Perbedaan Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 214-221.
- Rahmawati, D. (2018). Perbedaan Model Problem Based Learning Dan Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 214-221.
- Purnomo, Wahyu, and Wahyu Andreas. 2015. "Animasi 2D Untuk SMK/MAK Kelas XII Semester 1." : 21–106.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan multimedia berbasis masalah untuk meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 153-166.
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).
- Umbara, U., Rosyid, A., & Setiawan, D. L. (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.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Utami, I. G. L. P. (2016). Teori konstruktivisme dan teori sosiokultural: aplikasi dalam pengajaran bahasa inggris. *Prasi*, 11(01).
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan.
- Grimm, D. (2004). *Multimedia--Interactive*.