

## Daftar Pustaka

- Agung, A. A. G. 2010. *Evaluasi pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Agustina, P. 2017. Persepsi Guru Biologi SMA Tentang Media Pembelajaran Materi Kingdom Animalia. *Proceeding Biology Education Conference*. Vol. 14, No 1 (hlm. 315-321).
- Anitah, S. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press. (hlm. 2-12).
- Apriyani, N. K. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Bandar Lampung. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. (hlm. 83-90).
- Arief, S. S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. (hlm. 6).
- Arief, S. S. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief, S. S. 2007. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. (hlm. 17-18).
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. (hlm. 3-4).
- Asyhar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. (hlm. 187).
- Bire, A. L., Geradus.U dan Bire. J. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 44, No 2.
- Branch, R. M. 2009. *Intructional Desighn: The ADDIE Approach*. New York: Springer. (hlm. 2). Diakses tanggal 11November 2019
- Budiningsih, A. C. 2003. *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. (hlm. 51).
- Dhanta, R. 2009. *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya: Indah. (hlm. 58).
- Dick, W and Carry, L. 1990. "The Systematic Design Of Instruction" dalam Tegeh, I. M. dan Kirna, I. M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Emda, A. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Vol. 5, No. 2. (hlm. 93-196).
- Fadillah, A. 2013. *Pengertian Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Fatmala, D. dan Yelianti, U. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa SMA Menggunakan Eclips Galileo. *Journal FKIP Universitas Jambi*. Vol. 2, No 1 (hlm. 1-6).
- Fero, D. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Macromedia Flash 8* Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK Di SMAN 2 Banguntapan. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. (hlm.12-14).
- Gafur, A. 2012. *Desain Pembelajaran: konsep, model dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Habibi, F. M. 2018. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Protista Mata Pelajaran Biologi Kelas X Mia 2 Sma Negeri 1 Depok Sleman. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol..7, No 2 (hlm. 178).
- Hafiz, A. T. 2013. *Akuntansi Pemerintah Daerah Berbasis Akrual*. Cetakan Ke-2. Bandung: Alfabeta.
- Hamid, H. 2013. *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka setia. (hlm.125).
- Istiyanto. 2010. Pengertian dan manfaat multimedia pembelajaran. <http://istiyanto.com/pengertian-dan-manfaat-multimedia-pembelajaran/>. Diakses tanggal 13 November 2019

- Kemendikbud. 2014. *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas I*. Jakarta: Depdikbud.
- Koesnandar, A. 2006. Pengembangan *Software* Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Article*. (hlm.75-88).
- Kumalasari, M.P. 2018. Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas VI SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. Vol. 2, No. 1A.  
Diakses pada <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Kurniawati, I. D., dan Nita, S. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa.: *Journal of Computer and Information Technology*. Vol.1, No. 2 (hlm. 68-75).
- Kusnawati, L. E. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif “Struktur Dan Fungsi Organ Tumbuhan” Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri 11 Magelang. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta. (hlm. 55-77).
- Kusnia. 2015. Pengembangan Media Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV di SDN Ardimulyo 1 Singosari Malang. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. (hlm. 23).
- Kustandi dan Sutjipto.2013. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. (hlm. 19).
- Majid, A. 2005. *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja rosdakarya. (hlm. 24).
- Sinurat, M., Edi, S., dan Rajagukguk, W. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Program *Flash* Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematik Siswa SMP. *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*. Vol.12, No.2 (hlm. 154-170).
- Nilawasti, Z. A., Suherman dan Utama, N. P. 2013. Penggunaan *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Geometri Dimensi Tiga. *Prosiding Semirata*. FMIPA Universitas Lampung. (hlm. 375-381).

- Nopriyanti dan Sudira, P. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. Vol. 5, No 2.
- Pramono, G. 2000. Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta. (hlm. 43).
- Prastowo, A. 2014. *Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana. (hlm. 370-375).
- Priyanto, D. 2009. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol. 14, No 1 (hlm. 2).
- Purnamawati dan Eldarni. 2001. *Media Pembelajaran*. Jakarta.
- Purwanto, N. M. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002. (hlm. 82).
- Rajab, A., Suyanto, M., dan Sunyoto, A. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Menerapkan Teknik Elektronika Analog dan Digital Dasar. *Jurnal Ilmiah d'ComPutarE*. Vol. 5.
- Riana, C. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI. (hlm. 5).
- Rina, S. 2017. Pengaruh Kualitas Produk, Harga, Dan Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Garden Cafe Koperasi Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Rusman, 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada. (hlm. 160).
- Samiyanto. 2019. Mengajar desain multimedia interaktif dan definisi multimedia interaktif. <http://samiyantosolo.wordpress.com/mengajar/desain-multimedia-interaktif/definisi-multimedia-interaktif>. Diakses pada tanggal 18 Desember 2019
- Sanjaya, P., Suwatra, W., & Suartama, K. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Model ADDIE pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 di SMP Negeri 2 Seririt. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol. 3, No 1.



- Santoso, I. 2001. *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Andi. (hlm. 38).
- Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia. (hlm. 224-225).
- Shofa, M. I. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Argument Mapping*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sriwahyuni, 2015. *Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran*. Universitas Almuslim Matangglumpangdua. (hlm. 6-7).
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. (hlm. 2).
- Sudjana, N dan Rivai, A. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo. (hlm. 6).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta. (hlm. 97).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R& D*. Bandung: Alfabeta. (hlm. 407).
- Suharsimi, A. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suherman, Y. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*. [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR. PEND. LUAR BIASA/1966102519\\_93031YUYUS\\_SUHERMAN/I. Makalah/Pengembangan media Pembelajaran.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_BIASA/1966102519_93031YUYUS_SUHERMAN/I._Makalah/Pengembangan_media_Pembelajaran.pdf) Diakses pada tanggal 1 Desember 2019
- Sumantri, Mulyani, dan Johar, P. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Dirjen Dikti, Depdikbud. (hlm. 177).
- Tegeh. I M. dan Kirna. I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Triana, D. dan Yuliani. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Cd Interaktif Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA*. *Artikel*. Universitas Negeri Surabaya. (hlm. 577).

*Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.*

Vaughan, T. 2011. *Multimedia: Making It Work, 8th Edition*. New York: McGraw-Hill. (hlm. 1).

Widiastuti, N. I. dan Setiawan, I. 2012. Membangun *Game* Edukasi Sejarah Walisongo. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*. Vol. I No 2.

Widoyoko, E. S. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (hlm. 238).

Wijarini, F., Sajidan dan Baskoro. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Inkuiri Berwawasan Potensi Lokal Menggunakan *Macromedia Flash* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Tumbuhan Lumut Dan Paku. *Artikel*. Universitas Sebelas Maret. (hlm. 2).

Wiryokusumo, I. 2011. *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara. (hlm. 48).

