

DAFTAR RUJUKAN

- Adimphrana, Kwarta. 2008. *Strategi Pengembangan Pembelajaran Berbasis KOMPUTER*. Tersedia pada <http://www.edukasi.net/artikel/index.php?id=85>
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Azhar, Arsyad. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Budiyarti, Sri. 2008. *Efektifitas Multimedia Berbasis Komputer untuk Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar Percobaan di Yogyakarta*. Tesis Magister. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Cahyo, Dian. 2015. *(Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMKN 1 Pleret)*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta
- Dermawan, Enggar Dwi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Elektronik Kontrol Komputer Di Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Yogyakarta*. S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Divisi Penelitian dan Pengembangan LPKBM
- Ekawati, Estina. 2008. *Pembelajaran Matematika Berbantuan ICT dalam meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Kemampuan Afektif Siswa*. Skripsi. UNY
- Hadi Sutopo, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Hamalik, Oemar. 1986. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. PT Bumi Aksara.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handoyo, E. A., & Febriarto, T. 2004. *Pengaruh Penghalusan Intake Manifold terhadap Performansi Motor Bakar Bensin*. Surabaya: Universitas Kristen Petra
- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada,

- Ikromi, Husen. 2018. (*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pengapian Elektronik Kontrol Komputer*) Skripsi. Tidak diterbitkan. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Khalil. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Sistem Kelistrikan Sepeda Motor Materi Sistem Pengapian Di Kelas XI TBSM SMK Negeri 1 Gerokgak*. Prodi Pendidikan Teknik Mesin
- KOMPUTER Community. (2009, Oktober 12). *Pemanfaatan Media Berbasis KOMPUTER Terhadap Pembelajaran di Sekolah*.
<http://komputercommunity.multiply.com>
- Kurniawati, Inung Diah & Sekreningsih Nita. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. Tersedia pada <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/download/1540/1560> Diakses pada tanggal 11 Februari.
- Kustandi, C & B Sutjipto. 2011. *Media pembelajaran manual dan digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- MADCOMS. (2005). *Membuat Animasi Presentasi Dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta: Andi.
- Maulana, Irman. 2014. *Pemrograman Game Dengan Actionscrip 3.0 Pada Adobe Flash CS6*. Andi Yogyakarta.
- PT. Toyota Astra Motor Training Center. (1995). *New Step 1 Training Manual*. Jakarta: PT. Toyota Astra Motor.
- Purwanto, M. Ngalih. 2000. *Psikologi Pendidikan*. Badung:PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Nanang. 2014. *Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Rita C. Richey, J. D. K. Wayne A. Nelson. 2009. *Developmental Research: Studio Of Intructional Design and Development*.
- Rosmaidah, Ida & Henny Destiana. 2017. *Perancangan Animasi Interaktif Belajar Mengenal Huruf Hijaiyah Pada TKQ Al-Khoiriyah*. Tersedia pada <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jtk/article/download/1350/1098> diakses tanggal 11 Februari 2020.
- S, Arikunto. 2016. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara. (2009) *Evaluasi Program Pendidikan*. Yogyakarta: Bumi Aksara.

- Seels, Barbara B dan Richey. 1994. *Intruductions Technology: The Devinisions and Domains of the Field*. Washington DC. ACET
- Sofiyah. 2010. *Pengaruh Model Pengajaran Langsung (Direct Intruction) Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa*, skripsi, FITK, Uin Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Sudomo, R. Irlando. 2011. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Pembelajaran Seni Budaya di SMP*. S2 thesis, UNY.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V.W. 2014. *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Sunaryo, Sunarto. 2005. *Multimedia Pembelajaran*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/MULTIMEDIA%20PEMBELAJARAN-23Mei2011.pdf>. Pada tanggal 28 Oktober 2015 pukul 11.15
- Sunaryo, Sunarto. 2015 *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/131568300/PEMBELAJARAN%20BERBANTUAN%20KOMPUTER-2.pdf>.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Syaifullah, Rifai. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ADOBE FLASH Kompetensi dasar memperbaiki sistem air conditioning (AC) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di SMK 3 Yogyakarta*. Tersedia pada <https://eprints.uny.ac.id/54490/>.
- Thiagarajan. 1974. *Four D Model-model pengembangan perangkat pembelajaran*. Diakses dari: <https://bustagbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/>. Diakses pada 20 Mei 2018
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran, landasan, dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibawa, Dewa Made Satria. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Powtoon Mata Pelajaran Sistem Refrigerasi Bagi Siswa Smk*. Skripsi. (tidak diterbitkan). Singaraja: Undiksha.

Widoyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Wina, Sanjaya. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

