

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, C. (2015). *Pengembangan media pembelajaran teknik animasi 2 dimensi berbasis flash untuk siswa kelas XI multimedia di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Abidin, F.A. (2013). *Pengembangan media animasi sebagai bentuk simulasi materi logika matematika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMK teknik otomotif*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- Arikunto, S. (1996). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar, C.S.A. (2004). *Evaluasi program pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2006). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astiti, L., Darmawiguna, I.G.M., & Santyadiputra, G.S. (2016). *The development of project based learning e-module for the subject of computer graphics*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 22, No.2.
- Azwar, S. (2007). *Tes prestasi fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia digital*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Budiastuti, P., Khairudin, M., & Azman, M.N.A. (2018). *E-instructional multimedia in basic concepts of electrical and electronic lessons*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 24, No.2.
- Daryanto. (2008). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2013). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava media.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dumas, J.S, & Janice,C.R. (1999). *A practical guide to usability testing, revised edition*. Bethesda, USA : Redish & Associates, Inc.
- Hakim, Z. (2012). *Pengertian dan tujuan pembelajaran*. Diakses dari <http://www.zainalhakim.web.id/pengertian-dan-tujuan-pembelajaran.html>. Pada tanggal 6 April 2016, jam 09.00 WIB.

- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, H., & Zainul, A. (1991). *Evaluasi hasil belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khikmah, T.Y. (2013). *Pengembangan media pembelajarn cd interaktif materi sktruktur dan fungsi sel dilengkapi teka-teki silang berbasis flash*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lund, A.M. (2008). *USE Questionnaire: Usefulness, Satisfaction, and Ease of use*. Diakses dari STC Usability SIG Newsletter: <http://garyperlman.com/quest/quest.cgi?form=USE>. Pada tanggal 24 Januari 2017, jam 20:43 WIB.
- Luther, A.C. (1994). *Authoring interactive multimedia*. Elsevier Science & Technology Books.
- Marsudi. (2016). *Penerapan model konstruktivistik dengan media file gambar 3d untuk meningkatkan motivasi dan prestasi hasil belajar*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 22, No.2.
- Martono & Wagiran. (2016). *Developing a learning module of computer numerically control gsk 983 machines to enhance students' learning outcomes*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 22, No.2.
- Mayer, R.E. (2007). *Multimedia learning*. United States of America: Cambridge University Press.
- Munib, A. (2004). *Pengantar ilmu pendidikan*. Semarang: Unnes Press.
- Pramono, A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pembuatan presentasi berbasis flash untuk mata pelajaran kompetensi keahlian multimedia kelas XI di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Prasetyo, A.A., Putro, S.C., & Wirawan, I.M. (2016). *The blended learning accomplishment of computer and network engineering expertise program in vocational schools*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Volume 22, No.2.
- Purwanto, M.N. (2004). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Rezaldi, M.Y. (2011). *Multimedia seri b SMK/MAK*. Bandung: Armico.
- Sadiman, A.S., et al. (2006). *Media pendidikan pengertian dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. (2011). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sartikaningrum, R. (2015). *Pengembangan media pembelajaran permainan monopoli akuntansi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X program keahlian akuntansi SMK Negeri 1 Tempel*. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (1995). *Motivation in education: theory, research, and applications*. Upper Saddle River: Pearson Education.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, H., & Uno, H.B. (2012). *Teori motivasi dan penerapannya dalam penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses hasil mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, et al. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukmadinata, N.S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2009). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Uno, H.B. (2012). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran*. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Pada tanggal 13 Maret 2016, jam 15:35 WIB.

Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi program pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.