

DAFTAR PUSTAKA

- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development*. Massachusetts: A Pearson Education Company.
- Amat Jaedun. (2007). Rancang Bangun dan Implementasi *Web Based Learning* untuk Meningkatkan Pencapaian Kompetensi Mahasiswa Bidang Aplikasi Komputer Melalui E-learning UNY. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* (Volume 16 Nomor 2). Hlm. 188-208.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. rev.ed. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg, Walter R. (1981). *Applying Educational Research*. New York: Longman.
- Criticos. (1996). *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. (Third Edition). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Direktorat Pembinaan SMK. (2018). *Peningkatan Proses Pembelajaran Dan Penilaian Pembelajaran Abad 21 Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran SMK*. Tersedia pada <http://psmk.kemendikbud.go.id>.
- Erwan Sutarno dan Mukhidin. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Penguuran untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* (Volume 21 Nomor 3). Hlm. 203-218.
- Gagne, R.M. (1992). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. (4th ed.). Orlando: Holt, Rinehart, and Winston.
- Gay, L.R., Mills, Geoffrey E., dan Airasian Peter. (2009). *Educational Research: Competencies for Analysis and Applications*. London: Pearson Prentice Hall
- Gerlach, V.G dan Ely, D.P. (1971). *Teaching and Media. A Systematic Approach*. Englewood Cliffs: Prentice Hall, Inc.
- Herman Dwi Surjono. (2014). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Modul Pembelajaran. Tersedia pada <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono>. Diakses pada tanggal 14 Februari 2016.

- Hidayah, Nur. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pemrograman Dasar untuk Kelas X TKJ*. Tugas Akhir Skripsi. UNY.
- Hidayat, Sarip. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Mahasiswa pada Materi Elektrokimia*. Tugas Akhir Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta. Diakses dari <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/35750/2/SARIP%20HIDAYAT-FITK.pdf> pada tanggal 14 Januari 2018.
- Kemendikbud. (2014). *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Handout. Tersedia pada <http://www.kemendikbud.go.id/>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2016.
- Kemendikbud. (2015). *6 Program Prioritas Pendidikan dan Kebudayaan tahun 2016*. Diakses dari <http://www.kemendikbud.go.id/> pada tanggal 15 Mei 2016, pukul 02.30 WIB.
- Kemp, J.E. dan Dauton, D.K. (1985). *Planning and Producing Instructional Media (Fifth Edition)*. New York: Harper & Row, Publishers.
- Lalu Demung Patria, Sukestiyarno dan Rumini. (2016). Instrumen Penilaian Lompat Jauh Berbasis Rolling. *Journal of Educational Research and Evaluation* (Vol 5 No 1). Hlm. 21-31.
- Levie, W. H., Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195- 232.
- Muhammad Munir. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Register Berbasis Inkuiri Terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* (Volume 22 Nomor 2). Hlm. 184-190.
- Munir, R., & Lidya, L. (2016). *Algoritma dan Pemrograman dalam Bahasa Pascal, C, dan C++*. Bandung: Informatika.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 34 Tahun 2018 tentang Standar Nasional Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/ Madrasah Aliyah Kejuruan.
- Robbins, J. N. (2007). *Learning Web Design, Third Edition*. USA: O'Reilly Media, Inc.
- SEG Research. (2008). *Understanding Multimedia Learning: Integrating Multimedia in the K-12 Classroom*. New Hope. Pennsylvania.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. (1990). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV Sinar Baru Bandung.

- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2005). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2000 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuningsih, D., & Makmur, R. (2017). *E-learning (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: Informatika.
- Walker, D.F. dan Hess, R.D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspectives for Design and Use*. Belmont: Wadsworth Publishing Company.
- Wang, W. (2008). *Beginning Programming All-In-One Desk Reference For Dummies*. Indiana: Wiley Publishing, Inc.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, Eko Putro. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.