

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnew, Palmer, W., Kellerman, Anne, S., Meyer, Jeanine. (1996). *Multimedia in the classroom*, Allyn and Bacon Boston.
- Ahmadi, & Khoiru, I. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- American Heritage Electronic Dictionary*. (1991). Houghton Mifflin Company Trade & Reference Division
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Ayu, P. D. W. (2017). Analisis Pengukuran Tingkat Efektivitas dan Efisiensi Sistem Informasi Manajemen Surat STIKOM Bali. *Jurnal Sistem Dan Informatika (JSI)*, 11(2), 99-109. Retrieved from <https://jsi.stikombali.ac.id/index.php/jsi/article/view/117>
- Branch, R., M. (2009). *Instuctional Design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menegah. (1988/1989). *Evaluasi Media Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menegah.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fikri, H., & Madona, S. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi. In *Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI) (Vol. 5)*. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12524>
- Griffin, P., dan Nix., P. 1991. *Educational Assessment and Reporting*. Sydney: Harcourt Brace Javanovich, Publisher.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- \_\_\_\_\_. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran

- Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Inayati, Neneng. (2012) *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Kooperatif Tipe Team Game Tournament Pokok Bahasan Perkalian dan Pembagian Bilangan pada Siswa Kelas II SD Negeri Sioarjolor 01 Salatiga Semester II Tahun 2011/2012*. Tesis. Salatiga: UKSW
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A definition with comentary*. New york: Lawrance Erlbaum Associates.
- Karimah, A., Rusdi, R., & Fachruddin, M. (2017). Efektifitas media pembelajaran matematika menggunakan software animasi berbasis multimedia interaktif model tutorial pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP/Mts kelas VII. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 1(1), 9–13. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.1.1.9-13>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Intructional Design*. (2, Ed.). San Fransisco: Pfeiffer.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Marshall, Cathreine, Rossman, G., B. (1995). *Desining Qualitative Research*, Second Edition; London: Sage Publication, International Educational and Propessional Publisher.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Miarso, Y, H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenoda Media.
- Mishadin. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Elektronika Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Xi Di Smk 1 Sedayu Bantul. Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/30220>
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Penelitian*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Oktavia, P. (2021). *Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk*

- Meningkatkan Hasil Belajar. *AL FATIHAH : Jurnal An nur*, 1(1), 74-78.  
<https://journal.an-nur.ac.id/index.php/ALF>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 Tentang Guru Pasal 3 ayat 4.
- Permendikbud No. 58 Tahun 2014 Lampiran III Tentang Kurikulum 2013.
- Perlman, G. (2018). Questionnaire for User Interface Satisfaction. Retrieved from <https://garyperlman.com/quest>
- Prihadi. (2010). *Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Direktorat Jendral Pendidikan Lanjutan Pertama, Kemendiknas, Jakarta.
- Rusyanti, Hetty. (2014). Analisis Pembelajaran Matematika Kelas VIII SMP Negeri 5 Jember pada Materi Pokok Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*, (Online), (<https://e-resource.perpusnas.go.id>) diakses 31 Oktober 2022
- Safarida. (2011) Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Luas Persegi dan Persegi Panjang Melalui Pendekatan Mastery Learning. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), (<http://admathedu.uad.ac.id/>) diakses 31 Oktober 2022
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2005) *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, A, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukuba Dipantara.
- Schunk, D. (2012). *Learning Theories:An educational prespective*. (E. Hamidah, & R. Fajar, Penerj.) Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Scriven, M. (1967). *The Methodology of Evaluation*.Chicago: Rand McNailly and Company.
- Seels, B., & Rickey, R. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. (D. Prawiradilaga, & Y. Miarso, Penerj.) Jakarta: UNJ.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sumantri, M., & Permana, J. (1999). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Suparman, M. (2012). *Desain Intruksional Modern*. Jakarta: Erlangga

- Suryani, N., Setiawan, A., Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *No Instructional Software: Principles and perspectives for design and use*. Belmont: Wadsworth Pub. Co.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif