

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Rivai dan Sujana, Nana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Ajar, B. (2016). *Desain grafis*.
- A.M, Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo
- Arsyad, M.Azhar. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Deary Putriani, Nur Hadi Waryanto, dan Kuswari Hernawati. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Program Construct 2 Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Siswa Smp Kelas 8*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.6, No.3, hal 1- 10
- Defriansyah (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar*. Abstrak Skripsi Sarjana PTI Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Devega, A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar*. JR : Jurnal Responsive Teknik Informatika, 2(1).
- Diamar, P., Kuswanto, J., Okta, Jumdapi. (2019). "Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VIII," Baturaja Journal of Educational Technology (BaJET), Vol. 3, No. 2.
- Ganggang, (2011). *Efektivitas Penggunaan Media Program Aplikasi EWB Pada Pembelajaran Elektronika Digital Pada Kelas X TKJ Di SMK Tamansiswa*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hidayatullah, P. dan Daswanto, A. Nugroho, S. P. (2011). *Membuat Mobile Game Edukatif Flash*. Bandung: Informatika.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswanto Endik. S,Kom, MT (2019). *Dasar Desain Grafis*, Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera
- Kuswanto, J., Informatika, P. S., & Baturaja, U. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID*. 6(2), 78–84.

- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. 14(1)*.
- Mahnun, O. N. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). 37(1)*.
- Margono. (2005). *Metodologi Penelitian Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Milfayetty, Sri. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan : PPs Unimed.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muslimah, Fitri. (2016) *Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktifroom Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di Smk N 1 Sewon*.
- Nana Sudjana (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurseto, Tejo. (2011). "Membuat Media Pembelajaran yang Baik".*Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8, Halaman 42.
- Periangan, Benardo. (2011). *Perancangan Media Interaktif Belajar Mengenal angka Bagi Anak Prasekolah*. Bandung : Universitas Komputer Indonesia
- Purwanto. (2014). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Reiser, Robert A & Dempsey, John V. (2007). *Trend and Issue in Intructional Design and Technology*. Upper saddle River, NJ : Merrill/Prentice Hall
- Rezeki, Rina Dwi., Nanik Dwi Nurhayati., dan Sri Mulyani. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Disertai Dengan Peta Konsep Untuk Meningkatkan Prestasi Dan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Redoks Kelas X-3 Sma Negeri Kebakkramat Tahun Pelajaran 2013 / 2014*. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)* 4(1):74-81.
- Riduwan dan Sunarto. (2010). *Pengantar Statistika*. Bandung. ALFABETA
- Seels, B.B. dan Glasgow, Z. (1990). *Exercises in Instructionals Design*. Columbus: Merril Publishing Company.
- Setyadi, D., dan Abd. Qohar. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Barisan dan Deret*.
- Sriadhi, (2018). *Instrumen penilaian multimedia pembelajaran*. Unimed.
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdikarya

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sugiyono. (2016) , *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung ; Alfabeta
- Sukardi. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- sukardi (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta. PT. Bumi Aksara
- Sukmadinata, Nana Syaodih, (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,cet kedua.
- Surjono, Harman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tim Penyusun (2020). *Pedoman Penulisan Skirpsi*, Medan: Universitas Negeri Medan.
- Warsirta, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran Dan Aplikasinya*. Jakarta: Renika Cipta
- Widyartono, Didin. (2009). *Multimedia Interaktif Sastra Indonesia (MANTRA) untuk Kelas 8*. Malang: Indus Nesos
- Winatapura, P. U. S. (2003). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*.
- Wiyono. (2013). *Pembelajaran Matematika Model Concept Attainment Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Segitiga*. Journal of Educational Reasearch and Evaluation 2(1)