

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah Hendriawan, M., & Muhammad, G. M. (2019). Pengembangan JiMath Sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 2(1), 45. <https://doi.org/10.30738/indomath.v2i1.2785>
- Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anum Haryono, R. (2011). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Bahri, S., & Huda, Y. (2019). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar kbgd di smkn 1 Padang. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(3), 23–29. Learning outcomes, interactive media, and engineering workshops and engineering drawings.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryono. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajar, Mubarak. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Application menggunakan App Inventor pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik untuk Siswa Kelas X Studi Keahlian TGB SMK Negeri 3 Yogyakarta. Skripsi S1. Yogyakarta: Program Studi Teknik Sipil dan Perencanaan, FT UNY.
- Hujair A. H. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muntoha, dkk. (2010). Pengembangan Sistem Evaluasi Pembelajaran Berbasis WEB (WEB Base Learning Assessment System). *Prosiding Pertemuan Ilmiah XXIV HFI Jateng & DIY*, 195–199.
- Mustarin, A., Arifyansah, R., & Rais, M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash Cs6 Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph Pada Mata Pelajaran Alat Dan Mesin Pertanian Di Smkn 4 Jeneponto.

Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian, 5(1), 1.
<https://doi.org/10.26858/jptp.v5i1.8189>

Popi Radyuli, & Khairani, N. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55–65.

Rahmat, R. F., Mursyida, L., Rizal, F., Krismadinata, K., & Yunus, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis mobile learning pada mata pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 116–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27414>

Rifiana Arie, N. U. (2012). Pengembangan Virtual Class Untuk Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan UNY*, 21(2), 163914. <https://doi.org/10.21831/jptk.v21i2.3262>.

Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (9th ed.; Boston, Ed.)*. Massachusetts: Pearson Education. 2011.

Sriadhi. (2014). *Multimedia Exploratory Tutorial Learning (ETL) untuk Pembelajaran Pembangkit Energi Listrik*. Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Ke-TIK. Medan: USU Press.

_____. (2018). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran, July*, 1–14.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. UNY Pers.

Sutopo, A. H. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Suyitno, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Teknik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(1), 101. <https://doi.org/10.21831/jptk.v23i1.9359>