

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran*.
- Dani Candra W. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Rangkaian Listrik untuk Kelas X Program Keahlian TITL SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta*.
- Darmawan, Deni. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Decky Trio Setyawan. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Captivate Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika di SMK Negeri 7 Surabaya*. Vol.8, No. 1.
- Febby Dwi Al Indra dan Ika Parma Dewi. (2019). *Rancang Bangun Media Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar Listrik Dan Elektronika*.
- Hari Firmansyah, Beni. (2015). *Pengembangan Blended Learning Berbasis Schoology*. Jurnal Universitas Negeri Malang.
- Heinich, Robert. Et al. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Hudallah, N. (2012). *Manajemen Pusat TIK Jardiknas dan Implementasi E-Learning di SMK*. Jurnal Adminisistrasi Pendidikan, 14(1), 71-85.
- Husamah, (2014). *Pembelajaran Bauran Blended Learning*. Malang. Prestasi Pustaka Publisher.
- <https://www.bps.go.id>.
- <https://www.kemendikbud.go.id>.
- Istiyanto Jazy Eko. (2013). *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Luqman Arumanadi. (2014). *Pengembangan Aplikasi Pocket Book of Physics (PBOP) Sebagai Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI untuk Platform Android*. Skripsi. FMIPA UNY.
- Madcoms. (2013). *Mahir dalam 7 hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Murtikusuma, R. P., Hobri, Fatahillah, A., Hussen, S., Prasetyo, R. R., & Alfarisi, M. A. (2019). *Development of blended learning based on Google Classroom with osing culture theme in mathematics learning*. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series, 1165 012017, 1-8.

- Morison. *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: Kencana Press. 2012, h.257.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sadiman, A.S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfa Beta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D* (Edisi Kedua ed.). (Sutopo, Ed.) Bandung: Alfabeta.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Susilana, R. Riyana, Cepi. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*.
- Sriadhi, dkk. (2017). *The Effect Of Tutorial Multimedia On The Transformator Learning Outcomes Based On The Students' Visual Ability. International Symposium On Materials And Electrical Engineering (Ismee) 2017*.
- Sriadhi. (2015). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran Dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Educadum, Edisi Desember*, pp37-47.
- Sriadhi. (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: UNIMED.
- Tim Litbang Wahana Komputer. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe Air*. Semarang: Penerbit Andi.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.