

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Kurniawan,dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Fisika Siswa Kelas X MAN Purworejo Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Radiasi*. Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Andiarsa, Rindang.(2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Materi Rekonsiliasi Bank Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Boyolangu. *Jurnal Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Aradika Putra, Thofan. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri. *Skripsi*.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2003). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. A. (2017) . *Media pembelajaran*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada
- Baridwan, Zaki. (2015). *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta: BFFE-Yogyakarta.
- Borg, Walter R, Gall, Meredith D., Gall, Joyce P. (1989). *Education Research: An Introduction*. New York: Pitman Publishing.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Elena, Railena. (2013). An Overview of Textbooks as Open Educational Resources. *International Journal of Komputer Science Research and Application*, 03, 68-73.
- Gurning, Busmin dan Lubis, Effi Aswita. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : K-Media.
- Kartika Bunga Nadhya Noor. (2018). "Development Of Interactive Learning Media Based On Komputer Using Lectora Inspire Software On Basic Accounting Subject To Improve Student Learning Motivation Of Class X AK 1 In SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi,Cecep dan Bambang Sujipto (2016). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Mas'ud, Muhammad. (2014). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*. Yogyakarta: Pustaka Shonif.

- Normah (2018). Implementasi IT pada Sistem Informasi Akuntansi. PT. Master Grafika Jakarta. *Jurnal Teknik Komputer*, 4 (1), 56-65.
- Nurvia Dwi Rahmawati, Dkk. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bebas *Lectora Inspire* Pada Materi Laporan Harga Pokok. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Octavina, Mely Tri dan Susanti. (2021). Pengembangan Media Interaktif Program *Lectora Inspire* Andriod Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas XI Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. Universitas Negeri Surabaya.
- Purwanto, Ngilim. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Putra, Nusa. (2015). *Research And Depelopment Penelitian Dan Pengembangan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Rudi, Susilana dan Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sadiman, Arif S. 2014. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salomon, G. 1977. *Interaksi Media, Kognisi, dan Pembelajaran*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Salomon, G. 1981. *Komunikasi dan Pendidikan*. Beverly Hills, CA: Sage
- Sanjaya, W. 2012. *Strategi pembelajaran berorientasi standar pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Saputro, Budiyo. (2016). *Manajemen Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Satria, Romi (2006) *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [Online].
- Setyowati, dkk. (2016). *Pengantar Akuntansi 2*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Shalikhah N. D, Ardihin P, Muis S. I. *Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran*. 20(1), 9-16.
- Shelviyani, Dea. dkk. (2017). Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis Aplikasi *Lectora Inspire* Pada Pembelajaran Akuntansi Sebagai Upaya Meningkatkan Belajar Mandiri Siswa SMK. *Jurnal "Tata Arta"*. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

- Sudjana Nana, & Rivai. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung:PT Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata,N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N.dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Thobroni, (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena
- Wulandari, Bekti. dkk. (2017). *Modul Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. Jogjakarta:Universitas Negeri Jogjakarta.

