

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013), *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Atmawarni, A. (2012). *Multimedia pembelajaran interaktif*. Bumi Aksara.
- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.
- Briggs, L. J. (1977). *Instructional design: Principles and applications*. Educational Technology Publications.
- James, A. S. (1998). *Information technology in business: Principles, practices, and opportunities*. Prentice Hall.
- Lestari, I. (2017). Pengaruh motivasi dan lingkungan belajar terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 18(2), 45–53.
- Muin, F. (2012). *Psikologi pendidikan*. Prenada Media.
- Mustakim. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Novalia dan Muhammad Syazali. (2014). *Olah Data Penelitian Pendidikan*. Bandar Lampung: AURA.
- Putri, A. D., & Wibowo, A. (2020). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 101–110.
- Putri, D. A., & Santosa, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk mata kuliah gambar teknik elektro. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(1), 25–34.
- Risal, R., Nurkhamid, N., & Suryadi, D. (2022). Model penelitian dan pengembangan dalam pendidikan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2), 55–65.
- Robin, B., & Linda, C. (2001). *Designing multimedia learning*. Pearson Education.

- Rosch, M. (1996). *Multimedia: From Wagner to virtual reality*. W. W. Norton & Company.
- Saprudin, S., Pratiwi, F., & Yuliani, N. (2020). Multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 56–63.
- Setia Andrianita, S. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif*. Direktorat Pendidikan Tinggi.
- Slameto. (2018). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar evaluasi pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk penelitian*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan (Edisi revisi)*. Alfabeta.
- Suparman. (2017). *Gambar teknik listrik*. Andi Offset.
- Turban, E., Rainer, R. K., & Potter, R. E. (2002). *Introduction to information technology*. John Wiley & Sons.
- Wahyu, A., Dewi, S., & Putra, B. (2019). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 233–241.
- Wardani, D. S. (2021). Perkembangan teknologi dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 11–20.
- Wulandari, N., & Pratama, H. (2021). Efektivitas penggunaan Smart Apps Creator dalam pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 77–85.