

DAFTAR PUSTAKA

- Affandi. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agnew, P. W., Kellerman, A. S., & Mayer, M. J. (1996). *Multimedia in the classroom*. Boston: Allyn and Bacon.
- Aida. (2022). *Pengembangan video pembelajaran YouTube untuk mata pelajaran teknik pengelasan GMAW kelas XI Jurusan Teknik Pengelasan SMK Negeri 1 Pungging Mojokerto*. Universitas Negeri Semarang.
- Arifin, Z., Nugroho, H., & Sari, R. P. (2023). *Inovasi Melalui Desain: Model R&D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif: Innovation Through Design: Model R&D yang Diperbarui dengan Metode Desain Desain Grafis dalam Rangka Pengembangan Buku Teks Kreatif*. (2023). *Efektor* , 10 (2), 196-206.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armansyah, F., Sulton, & Sulthoni. (2019). Multimedia interaktif sebagai media visualisasi dasar-dasar animasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/1530>
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arya Udayana, NN, Wirawan, IMA, & Divayana, Ditjen Bina Marga (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning Kelas XII Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* , 6 (2), 128–139.
- Astuti, R., Hasanah, N., & Widodo, S. (2019). Pengembangan modul bordir menggunakan model Dick and Carey untuk peserta didik kelas XI Tata Busana SMK Al-Mujtama' Pamekasan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Kejuruan*, 12(1).
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Cucus, A., Aprilinda, Y., & Endra, R. Y. (2016). Pengembangan e-learning berbasis multimedia untuk efektivitas pembelajaran jarak jauh. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 7(1), 15.

- Dahar, R. W. (2006). *Teori-teori belajar dan pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Danim, S. (2008). *Visi baru manajemen sekolah: Dari unit birokrasi ke lembaga akademik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2015). Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan.
- Dick, W., & Carey, L. (1996). *The systematic design of instruction (4th ed.)*. New York: Harper Collins College Publishers.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The Systematic Design of Instruction (6th ed.)*. Allyn & Bacon.
- Fadhilah, F. H., Ardianti, S. D., & Kuryanto, M. S. (2021). Efektivitas aplikasi Zoom dalam e-learning terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 5(6), 1657–1664.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. USA: Department of Physics, Indiana University.
- Hamalik, O. (1998). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash untuk meningkatkan hasil belajar PKN. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(2).
- Heinich, R. (1982). *Instructional media*. New York: John Wiley & Sons.
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. Thawalib: *Jurnal Kependidikan Islam*, 1 (2), 103–130.
- Kawete, M., Gumolung, D., & Aloanis, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Ikatan Kimia Dengan Model ADDIE Sebagai Penunjang Pembelajaran Di Masa Pandemi COVID-19. *Oxygenius: Jurnal Pendidikan Kimia*, 4 (1), 63-69.
- Mardika, I. N. (2008). Pengembangan multimedia dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris di SD. Retrieved from <http://www.mardikanyom.tripod.com/Multimedia>
- Molenda, M. (2003). In search of the elusive ADDIE model. *Performance Improvement*, 42(5), 34–36.

- Nazarudin. (2007). *Manajemen pembelajaran: Implementasi konsep, karakteristik, dan metodologi pendidikan agama Islam di sekolah umum*. Yogyakarta: Teras.
- Newby, T. J., Stepich, D. A., Lehman, J. D., & Russell, J. D. (2000). *Instructional technology for teaching and learning*. New Jersey, USA: Merrill/Prentice Hall.
- Oka, G. P. A. (2017). *Media dan multimedia pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Prasetyo, Y. D., Yektyastuti, R., Solihah, M., Ikhsan, J., & Sugiyarto, K. H. (2015). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran kimia berbasis Android terhadap peningkatan motivasi*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*.
- Prata, A., & Lopes, R. (2005). *Online multimedia education application for teaching multimedia contents: An experiment with students in higher education*. In P. Darbyshire (Ed.), *Instructional technologies: Cognitive aspects of online programs*. Hershey, USA: IRM Press.
- Purnamasari, N. L. (2017). Metode ADDIE pada pengembangan media interaktif Adobe Flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*, 5(1), 23–31.
- Ramansyah, W. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dengan tema pengenalan huruf hijaiyah untuk peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Edutic*, 3(1), 28–36.
- Richey, R. C., & Nelson, W. (1996). *Developmental research*. New York: Macmillan.
- Sadiman, A. S., Raharjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2009). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Seels, B., & Richey, R. C. (1994). *Teknologi pembelajaran: Definisi dan kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sriadhi. (2019). *Instrumen penilaian media pembelajaran*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2009). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sukmadinata, N. S. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wahono, R. S. (2006). Aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. Retrieved from <http://www.romisatriowahono.net>
- Winaryono, D., & Setiawan, E. B. (2015). Pembangunan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif mata pelajaran fikih kelas IV di MI Miftahussalam Bandung berbasis desktop. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Wiratmaja, I. M. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis CapCut pada mata pelajaran teknik pengelasan bagi siswa kelas XI SMK Negeri 3 Singaraja*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Yazid, M., Herma, S. M., Husni, M., & Sururuddin, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 pada kelas IV MI NW Sukamulia. *Jurnal Fokus Aksi Penelitian Matematika (Faktor M)*, 3(2), 99–112.