

## DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., & Rakhmawati, L. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash Cs4 Dan Dsch2 Pada Materi Menerapkan Dan Menguji Macam-Macam Rangkaian Flip-Flop Di Smkn 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(3), 535–541.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Y., & Adi, S. (2015). Perencanaan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Computer Based Instruction Pada Pelajaran Tik (Kelas VIII SMPN 39 Semarang). *Edu Komputika Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v2i2.7858>
- Baringbing, N. S., & Hutagaol, P. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Menggambar Teknik Dasar Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Smk Negeri 2 Medan. *Educational Building*, 1(2), 196–207. <https://doi.org/10.24114/eb.v1i2.2825>
- Bolung, M., & Tampangela, H. R. K. (2017). Analisa Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak. *Jurnal ELTIKOM*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31961/eltikom.v1i1.1>
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. Woodland Hills: Dept. Of Physics, Indiana University.
- Hutahaean, H. D., & Hasugian, P. M. (2019). Aplikasi Pembelajaran Kriptografi berbasis Mobile menggunakan Computer Assisted Instruction. *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.54367/means.v4i1.310>
- Iswara, H.W.W. (2017). *Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Wongselo.com
- Khumairah, K., Gunawan, G., & Sridana, N. (2018). *Interactive Multimedia Development on Fluid Concept and its Implementation through Discovery Learning Model to Improve Student Problem Solving Ability*. January 2017, 433–438. <https://doi.org/10.5220/0007305704330438>

- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.
- Padmanthara, S. (2004). Pembelajaran Berbantuan Komputer (PBK) dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran. *Tekno*, 1(1), 15–22. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/3234>
- Pressman, R.S. (2010). *Software engineering: a practitioner's approach 7<sup>th</sup> edition*. New York: McGraw-Hill Companies.
- Riandari, F., & Fahmi, H. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Medan: CV. Rudang Mayang.
- Rizal Nafis Nur Khakim. (2017). Media Jarimatika Perkalian Dasar untuk Siswa Kelas Lima Sekolah Dasar Menggunakan Metode Computer Based Instructions (CBI). *Abstrak Hasil Penelitian UNNES Semarang*. Semarang
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Serin, O. (2011). The effects of the computer-based instruction on the achievement and problem solving skills of the science and technology students. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 183–201.
- Setiyadi, D., & Rofiah, S. (2018). Media Pembelajaran Anak TK Dengan Metode CBI (Computer Based Instruction). *PIKSEL: Penelitian Ilmu Komputer Sistem Embedded and Logic*, 6(2), 115–124. <https://doi.org/10.33558/piksel.v6i2.1503>
- Siregar, A. A. (2014). Aplikasi Pembelajaran Tenses Menggunakan Metode Computer Based Instruction (CBI). *Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI)*. 4(3): 1-6
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran, Universitas Negeri Medan*, 1–14.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2001). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Vitaloka, P. A. D. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Computer Based Instruction (CBI) Menggunakan Adobe Flash. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 5(6), 1–15.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY