DAFTAR PUSTAKA

Abdulhak, Ishak dan Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Abdul majid . (2013).*Strategi Pembelajaran* .Remaja Rosdakarya:Bandung.

Alwi, M. F., & 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, Volume 03 Nomor 03*, 535 - 541.

Wulandari, T. Y., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI MACROMEDIA FLASH PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI dalam PENDIDIKAN, Vol 5 No 2*, 195-210.

AMINAH, S. (2019, Nopember 7). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS6 PADA TEMA EKOSISTEM KELAS V SD/MI. *SKRIPSI*, pp. 1-102.

Arianti, T., & Nadeak, B. (2019). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Kriptografi Algoritma GOST dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *KAKIFIKOM (KUMPULAN ARTIKEL KARYA ILMIAH FAKULTAS ILMU KOMPUTER), VOL. 01 NO. 01*.

Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2014). *Evaluasi Pembelajaran.* Medan: Citapustaka Media.

Aulia, Y. (2015, Agustus 11). PERENCANAAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION PADA PELAJARAN TIK (KELAS VIII SMP N 39 SEMARANG). *SKRIPSI*, pp. 1-113.

Candra, F. A., & Ismayati, E. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMAGNETAN LISTRIK BERBASIS COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI) DI SMK NU 1 SUKODADI LAMONGAN. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 07 Nomor 01*, 71-77.

Dewati, M., & Widyasari, H. (2017). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Kurikulum 2013 Berbasis Multimeddia pada Materi Fisika SMA Kelas X. *Prosiding SNFA*, 109-115.

Fahrurrozi, M., & Rahmawati, S. N. (2021). PENGEMBANGAN MODEL INSTRUMEN EVALUASI MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT PADA PEMBELAJARAN EKONOMI. *Jurnal Profit*, 01-10.

Fahrurrozi, M., & Mohzana, H. (2020). *Pengembangan Perangkat Perangkat Pembelajaran.* (H. K. Nahdi, Ed.) Lombok Timur, Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press.

Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.* (Hendrizal, Ed.) Yogyakarta: Samudra Biru.

Haryati, S. (2017). *BELAJAR & PEMBELAJARAN BERBASIS COOPERATIF LEARNING*. Magelang: Graha Cendekia.

Hermansyah. (n.d.). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Pengenalan Unsur Kimia dengan Metode Computer Based Instruction (CBI). *JURNAL ILMIAH CORE IT*, 74-78.

Irfan, M., & P.L, M. R. (2014). IMPLEMENTASI COMPUTER BASED INSTRUCTION MODEL INSTRUCTIONAL GAMES PADA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *VIII*(2), 162-176.

Ismanto, E., & Chintya, E. P. (2017, Nopember). DRILL AND PRACTICE MODEL DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PEMBENTUKAN OBJEK PRIMITIF SEDERHANA DUA DIMENSI. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika, 01*(01), 18-23.

Laia, A. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Steganografi Dengan Menggunakan Metode Computer Based Instruction. *MEANS (Media Informasi Analisa dan Sistem), Volume 1 No. 2*, 1-7.

Munir. (2012). *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta.

Mustika, Adhy Sugara, E. P., & Pratiwi, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN (Jurnal Online Informatika)*, 121-126.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & M. B. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.* Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.

Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & M. B. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian.* Yogyakarta: SIBUKU MEDIA.

Rahmaibu, F. H. (2016, Agustus 16). PENGEMBANGAN Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Studi Kasus: SDI Al Madina Semarang. *SKRIPSI*, pp. 1-236.

Ratnawulan, E., & Rusdiana, H. (2014). *Evalauasi Pembelajaran.* Bandung: Pustaka Setia.

Riduwan. (2011). *Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian.* Bandung: Alfabeta.

Sabikun, E., & dkk. (2017, September). MULTIMEDIA INTERAKTIF MODEL DRILL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI ASMAUL HUSNA. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2*(2), 389-403.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Peneltian Pengembangan.* Sleman,Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Simbolon, F. A., S, G., P, E., & Sihotang, H. T. (2018). PEMBUATAN APLIKASI PENGENALAN SUARA DAN OBJEK HEWAN SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BAGI ANAK USIA DINI DENGAN METODE COMPUTER BASED INSTRUCTION (CBI). *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 23-31.

Sriadhi. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran. 1-16.

Sriadhi. (2019, july). INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.

Sriadhi. (2019). INSTRUMEN PENILAIAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN. 1-16.

Sugiyono. (2019). *Metode peneltian kuantitaf, kualitatif dan R&D* (Edisi Kedua ed.). (Sutopo, Ed.) Bandung: Alfabeta.

Surjono, H. D. (2017). *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan* (Edisi Pertama ed.). Yogyakarta: UNY Press.

Susilana, R., & Riyana, C. (2016). *Media Pembelajaran.* Bandung: CV Wacana Prima.

Utin, E., Duda, H. J., & Julung, H. (2021, Januari). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Komputer Berbasis Wondershare Quiz Creator. *Journal Education and Technology*, *1*, 1-10.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Cetakan Pertama ed.). (D. Febiharsa, Ed.) Jember, Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.

Wulan, E. R., & Rusdiana, H. (2014). *Evaluasi Pembelajaran.* Bandung: Pustaka Setia.

Yusuf Hadi Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan.* Jakarta: Prenoda Media.