

## DAFTAR PUSTAKA

- Arpan, M., & Sadikin, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras Komputer. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 43–50. <https://doi.org/10.24036/invotek.v20i2.741>
- Devega, A. T. (2018 ). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Responsive*, 1-8
- Hasnul Fikri. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru .
- Hita, I putu agus dharma, D. (2020). Jurnal Menssana. *Jurnal Menssana*, 5 No.2, 146–156.
- Martianingtyas, E. D. (2019). Research and Development (R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran. *Researchgate*, August, 1–8. <https://www.researchgate.net/publication/335227473>.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Saleh, A., Siagian, S., Elektro, P. T., Teknik, F., & Negeri, U. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik DI. 1*, 1–9.
- Samsu. (2017). *METODE PENELITIAN:(Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, Serta Research & Development* . Jambi: Rusmini.
- Siagian, S., & Lingin, L. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.24114/jtp.v5i1.487>
- Sriadhi. (2018). Instrumen Penilaian multimedia pembelajaran. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*, July, 1–14.
- Sugiyono. (2015) *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R D)* Bandung: Alfabeta.
- Vallenti, S. (2021). *Komputer dan Jaringan Dasar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wulandari, B., Hasanah, N., Dewanto, S. A., & Mahali, M. I. (2017). *Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Lectora Inspire*. 31