

DAFTAR PUSTAKA

- Aditjarana. (2014). *Penerapan Cognitive Load Theory (CLT) pada Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantu Game 'Kuis Istilah' pada Materi Jaringan Komputer Dasar*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dermawan, D (2016). *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- E. Mulyasa (2009). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Endang Mulyaningih. (2011). *Metodologi Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O.2003.*Proses Belajar Mengajar*.Jakarta:Bumi Aksara.
- Irsyad, H. (2016). *Aplikasi Android dlam 5 Menit Edisi Revisi*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- John W. Santrock. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jupriyanto. (2011). Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Ngadirejan. *Jurnal Speed vol. 3 No 4-2011*. Hlm. 40-44.
- Kustandi, C dan Sutjipto,B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusantati, H, dkk. (2014). Evaluasi Multimedia Interaktif. Berbasis Animasi Pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana. *Jurnal INVOTEC, Vol X, No.1, Februari 2011*, hlm. 35-46.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 70 Tentang Kerangka Dasar dan Stuktur Kurikulum SMK/MAK*. Jakarta: Depdikbud.
- Nandi (2006). Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi di Persekolahan. *Jurnal GEA vol. 6, no 1, April 2006*, hlm. 1-9.
- Purwanto, 2011.*Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Satyaputra dan Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suyono dan hariyanto. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep dasar*. Surabaya: Remaja Rosda Karya.
- Wahono, R. (2006), *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran* [Online]. Diakses dari : <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-pnilaian-media-pembelajaran/>.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Wati, E R (2016). *Kupas Tuntas Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta. Kata Pena.
- Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiatno, R. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) Pada Kompetensi Dasar Metode Dasar Memasak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMK Negeri 3 Blitar. *e-journal boga*, vol 03, No 01, Febuari tahun 2014, hlm 89 – 99.