

### DAFTAR PUSTAKA

- Dimayanti dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suheri, Agus. (2006). "Animasi Multimedia Pembelajaran", *Jurnal Animasi Multimedia Pembelajaran*. 2, (1), 27-33
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mabroer, A.(2006). *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Kelas X di SMAN 1 Lembang*.Skripsi Jurusan Pendidikan Fisika FPMIPA UPI.Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Slavin, R. E. (2009). *Cooperatif learning: Theory Research, and Praticce*. London: Allymand Bacon.
- Anang, (2013). Pemanfaatan Multimedia Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Keaktifan Siwa Pada Mata Pelajaran Pemograman Mikrokontroler Kelas XI Di SMK Negeri 2 Salatiga. Skirpsi. Universitas Negeri Semarang
- Isjoni.(2007).*Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok*.Bandung:Alfabeta
- Kadir, A. (2000). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran TIK Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Komputer*.Skripsi Pada FPMIPA UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- lowe, R.K Animation and Learning: *Selective processing of information dynamic graphic. Learning instruction*, (New York, NY:Cambrdge University Press 2003) hal. 176
- hegarty, M Mental animation: *infering motion from static diagrams of mechanical sistems Journal of Experimental Psychology: (Learning,Memory and Cognition*, 18,1992) hal 110

- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan)*. Bandung : Alfabeta
- Vety Komala Sari (2016). “*Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Game Menggunakan Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SMK*”. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Leacock, T.L., & Nesbit, J.C. (2007). *A framework for evaluating the Quality of Multimedia Learning Resources*. *Educational Technology & Society*, 10(2), 44-59.