

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkhak, Ishak dan Darmawan, Deni. (2013). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Akbar, M. F., & Anggaraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-Directed Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous*, 2(1), 28–38.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Anderson. (1976). *Berbagai Jenis Media Pembelajaran*. Diakses tanggal 7 Maret 2018 dari <http://www.asikbelajar.com/2013/09/pengertian-manfaatjenisdanpemilihan.html>
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Aqib, Z. (2013). *Model – Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widaya.
- Baran, S. dan Davis, D. (2010). *Mass Communication Teory: Foundations, Frement and Future*. (Terj. Alfrianto Daud dan Putri). Jakarta: Salemba Humanika.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto) The Effectiveness Of E-Learning As Instructional Media (Evaluation Study Of E-Learning Instructional Model In smk Telkom. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3, 90–102.
- Hamalik, Oemar. (2015). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Hasanuddin. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Model Peredam Energi Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Pada Mata Kuliah Hidrolika. SKRIPSI: UNY.
- Istiqomah. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan EYD pada Siswa SMA*.

Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Kunandar. (2007). *Guru Professional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Lestari, Nur Fajrina I. (2017). “*Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Di SMKN 2 Garut*”. Bandung: Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oktafiana, N., Sofia, A., Lis, T., & Dkk. (2015). Pembuatan Game Edukasi Berbasis Construct 2 Sebagai Media Pembelajaran Fisika untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya*, (November), 56–67.
- Putriani, D., Waryanto, N., & Hernawati, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Program Construct 2 Pada Materi bangun Ruang Sisi Datar untuk Siswa SMP Kelas 8. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 1–10.
- Hague, C & Payton, S. (2010). *Digital Literacy Across the Curriculum*. Bristol : Futurelab. Diakses pada tanggal 13 Mei 2018. Dari: <https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL06>
- Rickman Roedavan. (2017). *Construct 2 (Tutorial Game Engine)* (1st ed.). Bandung: Informatika Bandung.
- Riduwan. (2011). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula (Edisi Kelima)*. Bandung: Alfabeta.
- Savitri, Nur Fajrina I. (2017). “*Pengaruh Media Pembelajaran Video Berbasis Sparkol Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran*

Devi Nuragisni Surya, 2018

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF HE-BAT

(HELLO ELECTRONIC-BOOK, ASSIGNMENT AND TASK)

UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN LITERASI TEKNOLOGI SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 GARUT

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Mekanika Teknik Di SMK Negeri 2 Garut*". Bandung: Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan FPTK UPI.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, R. dan Riyana,C. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Syaiful, Sagala. (2003). *Konsep dan Makna Pembelajaran* . Bandung: Alfabeta.
- Syarifuddin. (2014). Literasi teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(25), 153–164.
- Syaripudin, A., Ahmad, D., Ningrum, D. W., Banyumurti, I., & Magdalena, M. (2018). *Kerangka Literasi Digitas Indonesia*. (D. BU, Ed.). Jakarta: Literasi Digital. Retrieved from www.literasidigital.id
- Wijaya, Permana Yoga. 2010. Pengertian Multimedia Interaktif. Diakses pada tanggal 7 Maret 2018 dari <http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimediainteraktif/>
- Widoyoko, Eko. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Wilmansyah, Dicky G. (2017). *“Penerapan Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung Kelas XI SMK Negeri 5 Bandung”*. Bandung: Program Studi Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI.