

DAFTAR PUSTAKA

- ALATRI, MUHAMAD, & RAMADHAN, F. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI PADA MATERI KONDISI MASYARAKAT INDONESIA PADA MASA PENJAJAHAN KELAS VIII SMP NEGERI 16 PONTIANAK. *IKIP PGRI PONTIANAK*, 3.
- Almaheri, & Rendy. (2023, Agustus 5). *Metodologi MDLC (Multimedia Development Life Cycle): Panduan Membangun Konten Multimedia yang Kreatif dan Efektif*. Diambil kembali dari Pengertian media Development Life Cycle (MDLC): <https://www.bing.com>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., & Wiharti, U. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. *JURNAL BUANA PENGABDIAN*, 2.
- Arifin, Z. (2019). Evaluasi Program. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (21th ed.). Depok: Rajawali Pers.
- Azis, Abdhul, & Yusuf. (2023, April Rabu). *Skala Likert: Pengertian Menurut Ahli, Cara Menghitung dan Contoh*. Diambil kembali dari Pengertian Skala Likert: <https://www.bing.com>
- Dr. Muhammad Hasan. S.Pd., M. I., Milawati, M. I., & Dr. Darodjat, M. I. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- DWI SETIAWAN, S. M. (2022, Juni 28). *Penjelasan Tentang CIDR*. Diambil kembali dari Pengertian CIDR: <https://www.bing.com>
- Eugenia, M. P., Abdurrof, M., Almahenzar, B., & Khoirunnisa, A. (2022). Pendekatan Metode User-Centered Design dan *System Usability Scale* Seminar Nasional *Official Statistics 2022*, (pp. 573-583).
- Febriansyah, M. F., & Y. S. (2021). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo. *INFORMATICS AND DIGITAL EXPERT (INDEX)*, 61-68.
- Fitrianna, Yusnita, Aflich, Priatna, Nanang, Dahlan, . . . Jarnawi. (2021). Pengembangan Model *E-book* Interaktif Berbasis Pembelajaran Induktif untuk Melatihkan Kemampuan Penalaran Aljabar Siswa SMP. *Cendekia*, 3.
- Hamdan Husein Batubara, M. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF*. Semarang, Jawa Tengah: FATAWA PUBLISHING.

- K, A. (2021). *Penjelasan tentang Media*. Diambil kembali dari Pengertian Media: <https://www.bing.com>
- Lestari, R. T., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). *E-BOOK INTERAKTIF. Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 1.
- Londa, N. A., Rompas, P. T., Liando, O. E., & Ratumbuisang, K. F. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR DI SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 284-285.
- Mashuri, & Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: DEEPUBLISHER.
- Mentari, D., Sumpono, & Ruyani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Berdasarkan Hasil. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2, 131-134.
- Nazaruddin, A. (2021, April 20). BDK Banjarmasin Kementerian Agama. Retrieved Februari 9, 2023, from bdkbanjarmasin.kemenag.go.id: <https://bdkbanjarmasin.kemenag.go.id/berita/pengembangan-E-book-dalam-pembelajaran-anang-nazaruddin>
- Nurhasanah. (2023, Maret 1). *Perencanaan dan Pengalamatan Jaringan*. Diambil kembali dari Pengertian Pengalamatan Jaringan: <https://www.bing.com>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Oh, M., Manoppo, C. T., & Parinsi, M. T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR UNTUK KELAS X TKJSMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 534-540.
- Pasogit, B. (2021, Februari 18). *Penjelasan tentang VLSM*. Diambil kembali dari Pengertian VLSM: <https://www.bing.com>
- Prameswari, J., Praherdhiono, H., & Husna, A. (2022). *E-book* Berbasis Elaborasi Gambar Sebagai Penguatan Kognitif Siswa. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 423-434.
- Pratiwi, & Vidya. (2019). ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK DOSEN PENGAMPU MATA KULIAH DALAM IMPLEMENTASI COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI). *ournal Education Research and Development*, 1.
- Putra, Dwi, Ilham, M., Haryudo, Isnur, S., Wrahatnolo, . . . Yulia. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI KELAS XI TITL PADA MATA PELAJARAN INSTALASI

PENERANGAN LISTRIKDI SMK PGRI 1 SURABAYA. *Pendidikan Teknik Elektro*, 7.

- Rahmatika, Ahmad, Manurung, Aspia, Asrar, Ramadhani, & Fanny. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dinidengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Teknik Informatika*.
- Riadi, & Muchlisin. (2020). Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus).
- Riadi, & Muchlisin. (2020, November Minggu). *Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus)*. Diambil kembali dari Pengertian sampel: <https://www.bing.com>
- Riadi, & Muchlisin. (2020, November Minggu). *Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus)*. Diambil kembali dari Pengertian populasi: <https://www.bing.com>
- Riadi, & Muchlisin. (2020, November Minggu). *Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus)*. Diambil kembali dari pendapat handayani: <https://www.bing.com>
- Riadi, & Muchlisin. (2020, November Minggu). *Populasi dan Sampel Penelitian (Pengertian, Proses, Teknik Pengambilan dan Rumus)*. Diambil kembali dari Rumus dan Jumlah Pengambilan Sampel: <https://www.bing.com>
- Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. 1-6.
- ROHANI, S. M. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN. 1.
- Rosadi, F., & Karimah, N. A. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Komik. Seminar Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah, (pp. 87-96).
- Salma. (2023, april jumat). *Skala Pengukuran dalam Penelitian: Pengertian, Jenis, Contoh*. Diambil kembali dari pengertian skala pengukuran: <https://www.bing.com>
- Sari, Maila, Murti, Rizki, S., Habibi, Mhmd., . . . Nur. (2021). Pengembangan Bahan Ajar *E-book* Interaktif Berbantuan 3D Pageflip. *Cendekia*.
- Savanti, & Eriella, K. (2021, April senin). *System Usability Scale (SUS): Sebuah Metrik untuk Mengukur Kebergunaan*. Diambil kembali dari pengertian System Usability Scale (SUS): <https://www.bing.com>
- Savanti, & Eriella, K. (2021, April Senin). *System Usability Scale (SUS): Sebuah Metrik untuk Mengukur Kebergunaan*. Diambil kembali dari SUS: <https://www.bing.com>

SETIANA, & NUNING. (2022). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL. *tesis*, 10.

Suangi, T. W., Wonggo, D., & Heydemans, C. D. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KOMPUTER DAN JARINGAN DASAR DI SMK FAJAR MOYONGKOTA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informatika dan Komunikasi*, 197-200.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (4th ed.). Bandung: Alfabeta. Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sukabumi. Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Seminar Nasional Pendidikan*, (pp. 1195-1200). Palembang.

Sutiono S.Kom., M. M. (t.thn.). *Penjelasan tentang Subnetting*. Diambil kembali dari Pengertian Subnetting: <https://www.bing.com>

Yanto, D. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19, 75-82.

Yuvalianda. (2019, april sabtu). *Statistik Deskriptif: Pembahasan Lengkap dan Contoh*. Diambil kembali dari pengertian statistik deskriptif: <https://www.bing.com>

Z, A. (2019). *Evaluasi Program*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.