

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku :

A. Januszewski & M. Molenda. *Educational Technology: A Definition With Commentary*. (New York: Routledge, 2008), h.16.

Asmoro, Siwi Widi. ; *Desain Media Interaktif Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual SMK/MAK*; Jakarta timur; Bumi Aksara

Branch, R. M., & Dousay, T. A. (2015). *Instructional Design*. Indiana: Association for Educational Communications and Technology

Dalyono, M. 2012. Psikologi Pendidikan. Jakarta: hal. 39

Degeng, NS dan Y Miarso. 1993. Buku Pegangan Teknologi Pendidikan: Terapan Teori Kognitif dalam Desain Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi

Derek Rowntree, *Preparing Materials for Open, Distance and Fleksible Learning*, (London: Kogan Page Limited, 1994), h.86

Dewi Salma Prawiradilaga, *Wawasan Teknologi Pendidikan*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2012), hal 50.

Dikmenjur, *Kerangka Penulisan Penuntun Praktikum*, (Jakarta: Dikmenjur, 2004) 142.

Dingli A., Seychell D., *The New Digital Natives: Cutting the Chord 2015th Edition.*, ISBN-13

Dr. Eveline Siregar dan Tian Hadiansyah, *Pedoman Pelaksanaan Evaluasi Media Pembelajaran*. Hal 110-117.

Hofstetter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition. McGraw-Hill International Edition, New York*

M. Atwi Suparman. *Desain Instruksional Modern*. (Jakarta: Erlangga, 2014) hal.12

Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2004.

Muhammad Yaumi. *Media & Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta : Kencana, 2018). Hlm 82.

Muhibbin Syah, 2012. Psikologi Belajar ,Jakarta: Rajawali

Pawit, Penelusuran Informasi, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 163

Robbins, Stephen P., & Judge, Timothy A. 2008b. Perilaku Organisasi buku 1 edisi ke-12. Jakarta: Salemba Empat.

Robert L Baker and Richard E. Schutz, *Instructional Product Development (London: Van Nostrand Reinhold, 1971)*, h. 132

Rusman, Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21, (Bandung: Alfabeta 2012), h.12

Semiawan, C. (2005). Panorama Filsafat Ilmu. Teraju.

Soetopo, H., & Soemanto, W. (1984). Psikologi Pendidikan. *Jakarta: Rineka Cipta.*

#### **Sumber Jurnal :**

Ariningsih, I., E. Nawawi & Hartono. (2014). Pengembangan Panduan Praktikum Kimia Berbasis Inkuiri Terstruktur Di Kelas XII SMA 1 Indralaya Utara. Diakses dari <https://ejournal.unsri.ac.id/>. Pada tanggal 17 Juni 2020, pk. 21.05.

Asmaningrum, H. P., Gelong, M. A., & Werang, B. R. (2018). Penerapan Media Peta Konsep terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMA GERADUS ADII MERAUKE. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(2).

Baiti AA, Pengaruh Pengalaman Praktik, Prestasi Belajar Dasar Kejuruan Dan Dukungan Orang Tua Terhadap Kesiapan Kerja Peserta didik Smk.

Branch, Robert Maribe. *Educational Media and Technology Yearbook. Libraries Unlimited., Instructional Design: The ADDIE Approach. Vol. 722. Springer Science & Business Media.*

Gunarsa, Singgih D. (2003). Dasar dan Teori Perkembangan Anak.

Hasanah A., M., Ismail., & S Mukhlisoh. (2019). Pengembangan Modul Biologi Terintegrasi Nilai Islam Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 1 (1): 17-28

Hendriati Agustiani, Psikologi Perkembangan (Bandung: Refika Aditama, 2009), h. 28

Kurnia. V., dkk (2022). PENERAPAN *E-LEARNING* DALAM MENINGKAKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN DESAIN MEDIA INTERAKTIF KELAS XII

MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 50 JAKARTA. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol. 11 No. 1, Januari 2022

Majid. Abdul. 2005. Perencanaan Pembelajaran (mengembangkan kompetensi guru). Bandung: Remaja Rosdakarya

Modul Ajar Mata Pelajaran Desain Media Interaktif., SMK Insan Media Informatika

Mulyani D., Rifqiawati I., Mahrawi (2022). Pengembangan Panduan Praktikum Biologi pada Konsep Sistem Pencernaan untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal of Nusantara Education*, vol 1 (2)

Mutijah dan Hastuti. U. R. (2022). PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN PRAKTIKUM BERBASIS SOFTWARE R PADA MATA KULIAH PRAKTIKUM APLIKASI STATISTIK PENDIDIKAN. Jurnal Pendidikan dan Matematika. Volume 11, No. 1, 2022, 69-78

Rusnelly Isrika Rz, Jodion Siburian, Afreni Hamidah, Uji Kelayakan Panduan Praktikum Genetika Materi DNA Berbasis Inkuiri Terbimbing, *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, Vol. 6 No. 1, 2022, h. 24

Saputra dan Ariningsih. (2014). Masa Depan Penerapan Strategi Relationship. Marketing pada Industri Jasa Perbankan. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 10(1).

Shalawatin. A., dan Kristanto. A. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN DESAIN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS XII DI SMKN 1.

Siahaan M., Manurung H E. (2023). Pengembangan SDMDosen dan Mahapeserta didik Mewujudkan Generasi Tangguh Berintegritas dan Kompeten dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 5. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/jpmf>

SMK Insan Mulia Informatika, Profil <https://smkinsanmuliainformatika.business.site/>

Soemanto, Wasty. 1983. Psikologi Pendidikan: Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan. Rineka Cipta: Jakarta.

Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. Strategi Pembelajaran. Cet I; Jakarta: Rajawali Pers.

Suparman, Atwi. 2001. Desain Instruksional. PAU PPAI. Ditjen Dikti. Depdiknas. Jakarta., hal. 20

Wiranta Afif, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Web Matakuliah Sistem Belajar Terbuka Untuk Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta", No.1 (2018)

Zaidi. A. M., dkk (2020) Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Desain Media Interaktif SMK. Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual. Vol 4 No 3, Juli 2020 978-3662465899.

