

DAFTAR PUSTAKA

- Adita Desri, Hanesman, Almasri. (2015). Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Model Drills And Practice Dan Model Simulation Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Simulasi Digital Di SMK N 2 Sawahlunto. Padang: Universitas Negeri Padang, Volume: 3, Nomor: 1.
- Adiwisastra, M., F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Tasikmalaya: AMIK BSI Tasikmalaya, Volume: 2, Nomor: 1.
- Atmadji, C., & Soeleman, M. A. (2010). Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen. Jurnal Teknologi Informasi Vol. 6 No. 1 – April 2010. Semarang : Universitas Dian Nuswantoro.
- Hakim, R. (2010). Panduan Instan Photoshop CS5. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Jupriyanto. (2011). Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan. Jurnal Speed Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, Volume: 3, Nomor 4.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan, Vol. 6, No. 2, September 2013, hal 106 – 118, ISSN : 2086 – 4981.
- Putra, I.E. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. Jurnal Teknoif, Vol. 1, No. 2, Oktober 2013, hal 20 – 25.
- Setiawan, Eko. (2014). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Pelajaran Matematika Tingkat SMP Dengan Metode Computer Assisted Instruction. Medan: STMIK Budidarma Medan, Volume: 6, Nomor: 2.
- Soeleman, M.A. (2010). Multimedia Pembelajaran Mata Kuliah Sistem Informasi Manajemen. Jurnal Teknologi Informasi, Volume: 6, Nomor: 1, April 2010, ISSN: 1414-9999.