

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo, S. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran dan Sumber Ajar* (Online). (<https://veronikacloset.files.wordpress.com/2010/06/media-pbm.pdf> diakses pada 27 Januari 2014; 09.30 WIB)
- Anderson, H.M. 2015. *Dale's Cone of Experience. Perspectives for Pharmacy Educators*. 1-2. (Online). (www.etsu.edu/uged/etsu1000/documents/Dales_Cone_of_Experience.pdf, diakses pada 26 Juni 2015; 19.10 WIB).
- Anggoro. 2011. *Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Program Flash (Adobe Flash Professional Portable 4) dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa* (Skripsi). UPI. Bandung.
- Arikunto, S. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. PT Bumi Aksara. Jakarta. 298 hlm.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers. Jakarta. 192 hlm.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press. Jakarta. 196 hlm.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Andi. Yogyakarta. 313 hlm.
- Budiarto, E. 2003. *Biostatistika untuk Kedokteran dan Kesehatan Masyarakat*. Buku Kedokteran EGC. Jakarta. 309 hlm.
- Budiningsih, C. A. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta. 128 hlm.
- Dalyono, M. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta. 270 hlm.
- Dikti. 2012. *Cara Membuat Presentasi Menggunakan Program Microsoft Power Point 2007* (Online). (http://pjjgsd.dikti.go.id/file.php/blog/attachments/501/Bacaan_2.pdf, diakses pada 27 Januari 2014; 09.00 WIB)

- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta. Jakarta. 308 hlm.
- Enterprise, J. 2007. *Trik Cepat Menguasai MS PowerPoint 2007*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta. 246 hlm.
- Fitriyani. 2011. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think-Pair-Share (TPS) terhadap Penguasaan Materi Pokok Sistem Pertahanan Tubuh dan Aktivitas Belajar Siswa* (Skripsi). Unila. Bandar Lampung.
- Gie, T. L. 2004. *Cara Belajar Efisien*. Universitas Gajah Mada. Jogjakarta. 168 hlm.
- Hake, R.R. 1999. *Analyzing Change/Gain Score*. 1-4. (Online). (<http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf>, diakses pada 21 Desember 2014; 14:30 WIB).
- Hamalik, O. 2011. *Media Pendidikan*. Alumni. Bandung. 246 hlm.
- Kusumah, Y. S. 2004. *Desain Pengembangan Courseware Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa* (Makalah). Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Loranz, D. 2008. *Gain Score*. (Online). (www.tmcc.edu/up/acstu/assessment/downloads/documents/reports/archives/discipline/0708/SLOAPHYSdisciplinerep0708.pdf, diakses pada 21 Desember 2014; 14:45 WIB).
- Miarso, Y. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan Penerapannya di Indonesia*. Pustekkom. Jakarta. 343 hlm.
- Pal, S, S. Sana dan A.K. Gosh. 2012. *Influence of Interactive Multimedia Courseware: A Case Study among the Student of Physical Science of Class VIII*. *Bhatter Collage Journal of Multidisciplinary Studies Vol. II*. (Online) (<http://bcjms.bhattercollage.ac.in>, diakses pada 27 Oktober 2014; 10.00 WIB)
- Pratisto, A. 2004. *Cara Mudah Mengatasi Masalah Statistik dan Rancangan Percobaan dengan SPSS 12*. Gramedia. Jakarta. 279 hlm.
- Purwanto, N. 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Penerbit Remaja Rosdakarya. Bandung. 166 hlm.
- Rachmat, A. Dan A Roswanto. 2006. *Pengantar Multimedia*. (Online) (Lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia1.pdf, diakses pada 27 Januari 2014; 11.00 WIB)

- Riduan. 2004. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung. 246 hlm.
- Riyanto, Y. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran: Sebagai Referensi bagi Guru, Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Penerbit kencana Prenada Media Group. Jakarta. 316 hlm.
- Rohani, A. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Rineka Cipta. Jakarta. 280 hlm.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta. 436 hlm.
- Rusuffendi. 1994. *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. IKIP Semarang. Semarang. 272 hlm.
- Sabanto, J. 2010. *Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Cycle 5 Fase dengan Model Pembelajaran Kooperatif Stad (Student Team Achievement Divisions) terhadap Aktivitas dan Penguasaan Materi Pokok Ekosistem (Skripsi)*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Sadiman, A.S., A. Haryono, dan Rahardjito. 2008. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 346 hlm.
- Sanjaya, W. 2007. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana. Jakarta. 300 hlm.
- , 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media. Jakarta. 308 hlm.
- Saptaningtyas, Y. 2012. *Modul Pelatihan Peningkatan Profesionalitas Guru-Guru Sekolah Dasar di Daerah Istimewa Yogyakarta dalam Penguasaan Keterampilan Komputer Berbasis User Need Assesment (Online)* (<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/fitriana-yuli-saptanningtyas-spd-msi/pengabdian.pdf>, diakses pada 27 Januari 2014; 14.00 WIB).
- Sardiman. A. M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta. 246 hlm.
- Sari, I. M. 2015. Taksonomi Tujuan Pendidikan Menurut Bloom. (Online) ([http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/IK_A_MUSTIKA_SARI/EVALUASI_PENDIDIKAN/BAHAN_AJAR_\(MINGGU_KE_3\)_TAKSONOMI_BLOOM.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/JUR._PEND._FISIKA/IK_A_MUSTIKA_SARI/EVALUASI_PENDIDIKAN/BAHAN_AJAR_(MINGGU_KE_3)_TAKSONOMI_BLOOM.pdf), diakses pada 22 Juni 2015; 14:30 WIB)

- Sharma, P. 2013. 'Role of Interactive Multimedia for Enchancing Stedent's Achievement and Retention'. *International Women Online Journal of Distance Education Vol. 2.* (Online)
(http://www.wojde.org/FileUpload/bs295854/File/02_23.pdf, diakses pada 27 Januari 2014; 11.00 WIB)
- Sihole, R. 2013. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar dan Berfikir Kreatif Siswa pada Konsep Sistem Pertahanan Tubuh Manusia. Skripsi.* UPI. Bandung.
- Slameto, Drs. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya.* Rineka Cipta. Jakarta. 215 hlm.
- Siyamta, Y. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif.* (Makalah).
(https://www.academia.edu/5690668/Pengembangan_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif, diakses pada 22 Desember 2014; 21.00 WIB)
- Soemanto, W. 2006. *Psikologi Pendidikan.* PT. Asdi Mahasatya. Jakarta. 205 hlm.
- Sucipto. 2010. *Penulisan Naskah Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer (Multimedia)* (Makalah). Balai Teknologi Komunikasi Pendidikan (BTKP). Yogyakarta.
- Sudjana, N. 2005. *Metode Statistika.* Tarsito. Bandung. 105 hlm.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Alfabeta. Bandung. 380 hlm.
- Suwandi, T. 2012. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Open-Ended terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah oleh Siswa.* (Skripsi) Unila. Bandar Lampung.
- Suwanti. 2011. *Perbandingan Penguasaan Materi Sistem Pencernaan oleh Siswa antara Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Jigsaw.* (Skripsi). Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Teoh, B.S. and Neo, T.K. 2007. *Interactive Multimedia Learning: Student's Attitudes and Learning Impact in an Animation Course.* Multimedia University. Malaysia. 37 hlm.