

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, Harjono, A., & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14.
- Gusti, P. P. K. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif English for Technology (ET) Pokok Bahasan Procedure Text Kelas XI TKJ SMKN 1 Klaten menggunakan Adobe Flash CS6*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta). <https://eprints.uny.ac.id/64203/>.
- Hardianto, Deni. (2011). Penerapan Prinsip Desain Multimedia untuk Pembelajaran. *International Conference Proceeding "ICT in Education for Peace*, 1(3), 1-10.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *TRANSFORMTIKA*, 16(1), 91-97.
- Nasser, R., & Saldriani, P. (2019). Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Simulasi TOEFL berbasis Desktop. *SEMANTIK*, 2(1), 184-191.
- Novianti, E. (2019). Pengaruh Minat Baca dan Penguasaan Kosakata terhadap Prestasi Belajar Bahasa Inggris. *INFERENCE: Journal of English Language Teaching*, 2(1), 60-67.
- Nurlaelasari, D., Budiwati, S. D., & Yuningsih. (2016). Aplikasi Simulasi dan Pembelajaran TOEFL berbasis Android. *e-Proceeding of Applied Science*, 2(1), 167-175.
- Pun, Min. (2013). The Use of Multimedia Technology in English Language Teaching: A Global Perspective. *Crossing the Border: International Journal of Interdisciplinary Studies*, 1(1), 29-38.
- Radyuli, P., & Khairani, N. (2019). Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis Android pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 55-65.
- Rahmat, Stephanus Turibius. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Rahmatina & Taufiq. (2023). Perancangan Aplikasi Toefl di Universitas Almuslim Berbasis Client Server. *Jurnal Ilmu Komputer Aceh*, 1(1), 7-12.
- Rizkiyah, U., Sukamta, S., & Purbawanto, S. (2017). Aplikasi Simulasi TOEFL ITP "TOEFL OS (Offline Simulation)" berbasis Android. *Edu Komputika*, 4(2), 53-59.

- Rukimin & Koderi. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding WORKSHOP Nasional*, 102-114.
- Sabir, A., & Putra, I. M. (2021). Multimedia Interaktif berbasis Karakter sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Jiwa Nasionalisme Mahasiswa. *Jurnal Muara Pendidikan*, 6(2), 220-227.
- Stemler, Luann K. (1997). Educational Characteristics of Multimedia: A Literature Review. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 6(3-4), 339-359.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan Edisi Pertama*. Yogyakarta: UNY Press. <http://blog.uny.ac.id/hermansurjono/files/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>.
- Trinawindu, I. B. KT., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran. *PRABANGKARA Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 19(23), 35-42.
- Wahyuning, Sri. (2021). *Dasar-dasar Statistik*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik. <https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/241>.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. Banguntapan: PENERBIT KBM INDONESIA. <https://penerbitkbn.com/buku/cercular-model-of-rdd-model-rdd-pendidikan-dan-sosial/>.
- Wulandari, A. P., & Syahrinullah. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi Dan Sistem Informasi Manajemen Terhadap Kualitas Layanan PT. Selalu Cinta Indonesia. *Forecasting: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen*, 1(2), 92-96.