

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, Bambang. 2010. *Modul 10 Pelatihan Pengembangan dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Tingkat Nasional Tahun 2010. Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan. Kementerian Pendidikan Nasional 2010 E-Book : tersedia http://jaka-pratama.blogspot.com/2014/04/download-gratis-ebook-tutorialbelajar_17.html (online) tersedia
- Ali, Muhammad. 2007. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran: Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Anggar, Kaswati. 1998. *Metodologi Sejarah dan Historiografi*. Yogyakarta: Beta Offset
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basieman, Anisah dan Mappa, Syamsu. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: Rosda
- Dahar, Wilis Ratna. 2010. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Erlangga
- Degeng, Nyoman S. 2013. *Ilmu Pembelajaran Klasifikasi Variabel Untuk Pengembangan Teori Penelitian*. Bandung: Kalam Hidup
- Depdiknas. 2006. Standar isi. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006. Kurikulum Sejarah SMA*. Jakarta: Depdiknas
- Dick, Walter. dan Carey, Lou. 2005. *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Scott Foresman and Company
- Ernawati. 2013. *pembelajaran sejarah dengan metode skematik* (online): tersedia <http://sejarah-smn1-tmg.blogspot.com/2013/03/pembelajaran-sejarah-dengan-metode.html> (06 juni 2015. 18.00)
- Hadi, Ariesto. 2011. *Macromedia Flash*. Jakarta: E-Book
- Hamalik, Oemar. 2003. *Manajemen Belajar di Perguruan Tinggi*. Bandung: Sinar Baru
- _____. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara
- Harjanto. 2011. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hendra, Asbon. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Izham, Dedy. 2003. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash. E-Book*: tersedia www.IlmuKomputer.com

- Johnson, B. Elaine. 2014. *CTL (Contextual Teaching & Learning) Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa Learning
- Kusnadi, Cecep dan Sutjipto Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mustopo, Habib. 2006. *Sejarah: SMA Kelas X*. Jakarta: Yudhistira
- Olson, H. Matthew dan Hergenhahn, B.R. 2008. *Teori of Learning*. Jakarta: Kencana
- Pramono, Andi. 2003. *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi
- Priyanto, Dwi. 2009. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer". *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. Vol. 14 No. 1. Jan-Apr 2009
- Rusman. 2012. *Seri Manajemen Sekolah Bermutu: Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Grafindo
- _____. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Safitri, Meilani. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP". *Jurnal Universitas Sriwijaya*. Volume 10 No 3 – Agustus 2013
- Sanjaya, Wina. 2006. *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Kencana
- Sardiman, A.M. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Soedijarto. 2007. *Menuju Pendidikan Nasional yang Relevan dan Bermutu*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Aditama
- Sumiati dan Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Supriyadi, Y. 2005. "Sumbangan Media dalam Pembelajaran Sejarah". *Akademika. Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 4. No. 1, April 2005. Halaman 1-14. IKIP PGRI Wates
- Surachman, Mardhika. 2015. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI Pada Materi Pokok Sistem Koloid". *Jurnal Program Pascasarjana Universitas Mataram*. Vol 1, No 1 Januari 2015

Susilana, Rudi dan Riyana Cepi. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima

Wandah. 2014. *Dasar Pemrograman Flash Game*. E-Book: tersedia <http://jaka-pratama.blogspot.com/2014/04/download-gratis-ebook-tutorial-belajar17.html>

Waryanto, Nur Hadi. 2014. Tutorial Komputer Multimedia (Macromedia Flash dan ISpring). Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta E-book: tersedia <http://jaka-pratama.blogspot.com/2014/04/download-gratis-ebook-tutorialbelajar17.html>

Wijaya, Yohanes Budiman. 2014. *Pengenalan Flash MX Professional 2004*. E-Book: tersedia http://jaka-pratama.blogspot.com/2014/04/download-gratis-ebook-tutorialbelajar_17.html

