

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Madcom, Putra A, Setiawan A, Suryani N, Zurnawita., (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash Cs 6* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, Vol 9 (1): 56-76
- Arisetya D., (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Saraf Dengan Menggunakan *Adobe Flash CS3* pada Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas, *Jurnal Pendidikan Biologi*, Vol 5 (2): 82-86
- Arsyad A., (2011), *Media Pembelajaran Sebuah Pedekatan Baru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arsyad A., (2014), *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Austin., (2017), *Arthropoda*, Jawa Timur: R.A.De.Rozarie
- Branch Robert., (2009), *Instructional Design: The ADDIE Approach*, USA: Springer
- Brotowidjoyo, Mukayat Djarubito., (1989), *Zoologi Dasar*, Jakarta: Erlangga
- Basyiruddin., Adam S & Syastra M T.,Falah I, Rohani A, Hamalik O., (2018), Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa, *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol 2 (2): 103-114
- Campbell Neil A, Reece Jane B., (2012), *Biologi Edisi Kedelapan Jilid Dua*, Jakarta: Erlangga
- Dewi, Intan K., & Dewi, Ika P., (2019), Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Kapita Selektu Geografi*, Vol 2 (12): 29-44

- Farhan, Kartini, Kantun., (2018), Penggunaan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS 6* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran, *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 12 (2): 263-241
- Hidayah S, Wahyuni S, Ani, H. M., (2017), Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017), *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, Vol 11 (1): 117-123
- Khairani M, & Febrinal D., (2016), Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk *Macromedia Flash* Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX, *Jurnal Ipteks Terapan*, 10 (2), 95-102
- Kurniawati, Nita., (2018), Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa, *Journal of Computer and Information Technology*, Vol 1 (2): 68-75
- Maya Sri, Nurhidayah., (2020), *Zoologi Invertebrata*, Bandung: Widina Bhakti
- Novyarti, E., Marzal, J., & Rohati., (2014), Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* dan *Autoplay Media Studio* Dalam Pembelajaran Yang Berbasis *Inquiry* Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 4 (2): 77-84
- Purnamasari R., Santi Dwi R., (2017), *Fisiologi Hewan*, Jawa Timur: Program Studi Arsitektur UIN Sunan Ampel
- Purwono Joni, dkk., (2014), Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol 2 (2): 127-144

Rest Vincent H., (2010), *Insect*, London: Elsevier Academic Press

Rezeki Sri., (2018), Pemanfaatan *Adobe Flash CS 6* Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 2 (4): 856-864

Riduwan., (2015), *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*, Bandung: Alfabeta

Romli, Arsyad., Wicaksono, Muhson, (2020), Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan *Adobe Flash Pro CS 6* Pada Materi Luas Bangun Datar, *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol 14 (1): 67-80

Sudjana., (2013), *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo

Sudjana., Rivai., Hamalik., Kemp., Dayton., Arsyad, (2018), Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Jurnal Axiom*, Vol 7 (1): 91-96

Sugiyono., (2018), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*,

Bandung: Alfabeta. Sutjipto B., (2013), *Media Pembelajaran Manual dan*

*Digital*, Bogor: Ghalia Indonesia Sutopo A., (2003), *Multimedia Interaktif*

*dengan Flash*, Yogyakarta: Graha