

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto Hadi Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Arifin Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2015. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Budiningsih, Annayanti. 2018. *Produk Pastry Dan Bakery*. Bogor: Yudistira.
- Chaeruman. 2008. *Mengembangkan Sistem Pembelajaran dengan Model ADDIE*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fajar Mandela. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Metode dan Teknik Lipatan Adonan Pastry Dengan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Siswa Patiseri SMK Kelas XI*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Faridah, Anni, dkk. 2008. *Patiseri Jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Faridah, Anni, dkk. 2008. *Patiseri Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Hofstetter. T, Fred. 2017. *Computational Thinking on the Internet*. England.
- Ibrahim, D. S., dan Suardiman, S. P. 2014. *Pengaruh Penggunaan E-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta*. Jurnal Prima Edukasia, 2 (1), 66.
- Latifah, Sri, dan Ardini Utami. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Media Sosial Schoology*. Indonesian Journal of Science and Mathematics Education: 2(1), 36-45.

- Munadi, Yudhi. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mustakim. 2020. *Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika*. Al Asma: Journal Of Islamic Education, 2 (1), 1-12.
- Nasuiton. (2009). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara
- Purwanto. 2015. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Ratna Mustikawati. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS5 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Akselerasi Kelas X Di SMA Negeri 1 Pati Pada Pokok Bahasan Momentum, Impuls, dan Tumbukan*. Skripsi . Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suardiman, dkk. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari Ayuningsih. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Di Indonesia Kelas VII*. Skripsi . Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sriadhi. 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*. Universitas Negeri Medan.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2007. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno, dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Genius Prima Media.
- Wjaja, Kinanti, dkk. 2019. *Development Of Product Oriented Modules On Learning Building Materials For Civil Engineering Students*. International Journal Of Scientific & Technology Research Volume 8, Issue 08, August 2019, Issn 2277-8616.