

DAFTAR PUSTAKA

- Ampera, D. (2017). Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development For Clothing Pattern Making. *Advance in Social Science, Education and Humanities Research*, 102 (1): 314-318. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.54>
- Amin, A.S. (2011). Penggunaan Media CD Interaktif dalam Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. (Studi Kasus Kelas X-6 SMA Muhammadiyah 6 Jember Kompetensi Dasar Konsumsi dan Inverstasi). *Skripsi*. Universitas Jember. Jawa Timur.
- Anderson, L.W., & Karthwohl, D.R. (2017). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta
- Arfani, F.R., Abdul, S., & Mohammad, A.(2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di SLB Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2016/2017. *Journal Of Disability*, 4(1): 1-8. <https://doi.org/10.21776/ub.IJDS.2017.004.01.1>
- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Prasada
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Prasada
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Fisika Al BiRuNi*, 05(1): 1-13. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Bardi., & Jailani. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1):49-63. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5203>
- Batubara, H.H. (2015). Ppengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Materi Operasi Bilangan Bulat, *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 1(1): 1-12. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v1i1.271>
- Cahyani,F,D. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Flash Card Untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik. *Skripsi UIN Malik Ibrahim Malang*

- Campbell, N.A., Jane, B.R., & Lawrence, G.M. (2004). *Biologi.Edisi Kelima Jilid 3*. Jakarta: Erlangga
- Chaeruman, U.A. (2015). *Instrumen Evasluasi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan komunikasi Kementrian Pendidikan dan kebudayaan
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yiama
- Depdiknas. (2007). *Penyelenggaraan Pendidikan disekolah*. Jakarta: Dirjen Diknes
- Dwiyogo, W.D. (2018). *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Efrina, N., Fuad, A.b.d., Rachmad & Aisyah, A.R. (2012). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Kimia Untuk Maadrasah Aliyah.*Inovasi Pendidikan*,2(1):65-78.<https://repository.unsri.ac.id/10367/>
- Prasetyo, G., & Prasejo, L.D. (2016). Pengembangan *Adobe Flash* Pada pembelajaran Tematik-Interaktif Berbasis Scientific Approach Subtema indahnya. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(4): 54.66.<https://doi.org/10.21831/jpe.v4i1.7788>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaswara*, 2(4): 104-117. https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf
- Fajarianto, O., Triono., & Fiqih, C. (2015). Perancangan Pembuatan Multimedia Pembelajaran “Hukum Newton Tentang Gaya dan Gerak” berbasis *Adobe Flash*. *Jurnal Sisfotek Global*, 5(1): 1-9.<http://stmikglobal.ac.id/journal/index.php/sisfotek/article/view/56>
- Fatoni, A., Fahmi, Y., & Sri, N.W. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis *Adobe Flash* Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1): 358-365.<https://osf.io/preprints/inarxiv/rq2ze/>
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring On Indonesian Learning With Insight Islamic Values In Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6 (2): 177-190.<https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v6i2.4173>
- Gunawan., Ahmad, H., & Sutrio. (2015). Multimedia Interaktif Dalam pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1): 9-14.<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara

- Harahap, M.N. (2015). *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar dalam Kurikulum 2013*. Diakses dari <http://www.kompasiana.com/harahap/kompetensi-inti-dan-kompetensi-dasar-dalam-kurikulum-2013> tanggal 1 November 2017
- Husein,S., Herayanti,L., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Penguasaan Konsep dan keterampilan Berfikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1) : 7-10.<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Listiyani, I.M., & Ani, W. (2012). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 10(2): 80-94.<https://doi.org/10.21831/jpai.v10i2.914>
- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer
- Monemi, R., Lutfi., & Irma, L. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Power Point* disertai *Games Kuis Courze Maze* Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk peserta didik Kelas VIII SMP. *Journal Biosains*, 1(2): 252-260.<http://ejournal.unp.ac.id>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*,8(2):1-10.<https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Mustholiq, I.M.S., Sukir. & Ariadie, C.N. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *JPTK*, 16(1): 1-18.<https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/9310>
- Madcoms. (2008). *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: Andi
- Madcoms. (2012). *Kupastuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi
- Nurbaiti., Ruqiyah, G.P.J., & Titin. (2017). The Properness Of Adobe Flash Basis Interactive Media For Respiratory System Learning Material. *USEJ*, 6(3): 1662-1668.<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej/article/view/20350>
- Nurseto,T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1):19-35.<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>

- Oktafiani, D., Lukman, N., Trian, P.A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe flash Pada Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*. 8(8): 527-540. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/29261>
- Prayitno, T.A., & Nuri, H. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan Materi mikrobiologi Berbasis. *Ed Modo Android.Bioilmi*, 3(2):86-93. https://www.researchgate.net/profile/Trio-Prayitno/publication/319561108_PENGEMBANGAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF_BERMUATAN_MATERI_MIKROBIOLOGI_BERBASIS_EDMODO_ANDROID/links/5dac7854a6fdccc99d925773/PENGEMBANGAN-MULTIMEDIA-INTERAKTIF-BERMUATAN-MATERI-MIKROBIOLOGI-BERBASIS-EDMODO-ANDROID.pdf
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1): 92-110
- Rabiman. (2008). Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran. Diambil dari: <http://Jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/tamanvokasi/viewFile/136/76>
- Rachmayanti, P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPA (Studi Empiris Pada Siswa Kelas IV SDN Kendalrejo 02 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar. *Tesis Tidak Diterbitkan* . Malang:PPS UM
- Raharjo. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk SMP kelas VIII. *E-Jurnal Pensa*, 05(03): 209-216. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/19616>
- Rahmat, S.T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missi*. 7(2): 196-208
- Rahmaibu, F.H., Farid, A., & Fitria, D.P. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Kreatif*. 1(2):1-10. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rahmi, M.S.M., Muhammad, A.B., & Ari, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. 3(2):178-185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/18524>
- Rusli, M., Dadang, H. & Ni Nyoman, S. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif Prinsip Dasar & Model Pengembangan*. Yogyakarta: Andi
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: PT Rajagrafindo Persada

- Sadiman, A.S., Raharjo, R., Anung, H. & Harjito. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sanaky, H.A.H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kau Kaba
- Sari, W.M., Riswanto., & Partono. (2019). Validita *Mobile Pocket book* berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash* Pada materi Suhu dan Kalor. *Berkala ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1): 35-42. <https://doi.org/10.20527/bipf.v7i1.5728>
- Sari, P.R., Supranoto, H. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Information, Communication And Technology* (ICT) terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 2 Sekampung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(2): 95-100. <https://doi.org/10.24127/ja.v5i1.852>
- Sihombing, I.N. (2019). Pengembanagn Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* Dalam Pembelajaran Tematikdi SDN 060925. *Jurnal Keguruan Sekolah Dasar*, 1(2): 1-11. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/3827>
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. PT rajagrafindo Persada: Jakarta
- Sudjana., Nana. & Rivai,A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhito. (2018). Menumbuhkan Kemampuan Kognitif Dimensi Konseptual dalam Perkuliahan Geometri pada Jurusan Matematika FMIPA Unnes. *PRISMA*, 1: 464-470. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/20133>
- Surjono, H.D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Supryono, H., dkk. (2015). Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa dan Huruf jawa Berbasis *Adobe Flash CS6*. *The 2nd University Research Coloquium*, 1(2): 1-9. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/psn12012010/article/viewFile/1475/1528>
- Suwarto. (2010). Menumbuhkan kemampuan kognitif Dimensi Konseptual dalam perkuliahan Geometri Pada Jurusan Matematika FMIPA Unnes. *Jurnal widyatama*, 19(1): 76-91. <http://journal.unnes.ac.id>

Thiagarajan, S., Dorothy, S.S. & Melvyn, I.S. (1974). *Instructional Development For Training Teacher Of Exceptionaal Children*. A Source Bloomington: Indiana University. <https://eric.ed.gov/?id=ED090725>

Wahono, R.S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Diakses 21 Juni 2006, dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>

Widyoko, E.P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Jakarta: Pustaka Pelajar

Yamin, Martinis. 2006. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Gaung Persada Press

