

## DAFTAR PUSTAKA

- Aaron Jibril. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer
- Annisa.(2016). *Pengimplementasian Pembelajaran CTL Berbahan Dasar Adobe Flash CS6 Sebagai Upaya Peningkatan Motivasi dan Prosestasi Belajar Akuntansi (Studi Kasus Siswa kelas X SMK 1 Surakarta)*. Jurnal Pendidikan Universitas Sebelas Maret
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*.Gaung PersadaPres.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Ganda, R., Panjaitan, P., & Putri, N. N. (2020). *Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Materi Sistem Pernapasan Di Kelas XI SMA*. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 8(1), 141–151. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i1.16062>
- Gaol, R. L., & Sitepu, A. (2020). The Influence of Used Good-Based Learning Media on the Value of Chracter Education and Student’s Motivation to Study. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(4), 1696–1703. <https://doi.org/10.33258/birle.v3i4.1299>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199.
- Johnson, T. G., & Turner, L. (2016). The Physical Activity Movement and the Definition of Physical Education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 87(4), 8–10. <https://doi.org/10.1080/07303084.2016.1142192>
- Leksana, D. M. (2015). Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Akademia*, 9(2), 290–298. <https://doi.org/10.30736/akademika.v9i2.69>
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.Surabaya: Unesa University Press.
- Macdoms.(2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi

- Maria, U., Rusilowati, A., & Hardyanto, W. (2019). Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*, 8(3), 344–353.
- Muhammad, F., & Farizi, A. (2010). *A needs analysis interactive multimedia is based on local wisdom I*. 556–561.
- Munir. 2012. *Multimedia Konep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta, CV.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa (Semiba) 2019, November*, 99–104.  
<https://semcon.unib.ac.id/index.php/semiba/Semiba/schedConf/presentations>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2).  
<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>
- Novianto, L. A., Degeng, I. N. S., & Wedi, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Sistem Peredaran Darah Manusia Untuk Kelas VIII SMP Wahid Hasyim Malang. *Jurnal Kurikulum Teknologi Pendidikan (JKTP) Universitas Negeri Malang*, 1(3), 257–263.  
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/5770>
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41.  
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Prasetya, A. B. (2014). Journal of Physical Education , Sport , Health and Receptions. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(2), 102–108. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Litera Prenada Media Group: Jakarta
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.  
<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>

- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>
- Wardani, D. L., I, N. S. De, & Cholid, A. (2019). Developing Interactive Multimedia Model 4D for Teaching Natural Science Subject. *International Journal of Education and Research*, 7(1), 63–72. [www.ijern.com](http://www.ijern.com)
- Gd Tuning Putra, dkk. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran Dreamweaver Model Tutorial pada Mata Pelajaran Mengelola Isi Halaman Web Untuk Siswa Kelas XI Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja*. Journal Udiksha
- Fitri Y. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran Ipa Berbasis Integrasi Islam-Sains Di Sd/Mi Kelas 5*. Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an. 3 (3). 129-138
- Nia W., dkk .2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta*. 2018. Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan. 32 (1).79-86