

## DAFTAR PUSTAKA

- Arcana, I.N. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kalkulus II. *Magister Scientiae*, 30, 53-65.
- Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Caturiastitin, K. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CAL (*Computer Assisted Learning*) Pada Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kelas X Teknik Elektronika Industri di SMKN2 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 6(1)
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deni Darmawan. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dewy, M.S., Ganefri, & Kusumaningrum, I., (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Produk Pada Mata Kuliah Praktik Elektronika Daya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(3), 15-28.
- Driyani, Dewi. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (*Waterfall*). *Jurnal String*. 3(1)
- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. (2012). *Belajar dan Pembelajaran: Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Heriyadi, H., Darmawan, D., & Hernawan, H. (2017). Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 2(1), 142-150.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Sainifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad XXI: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Bogor. Ghalia Indonesia.

- Madcoms. (2020). *Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Pressman, R.S. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi.
- Rahim, R., Rahman, M.A., % Putri, E.E. (2020). Development of Kahoot Application as Learning Media for Online Learning in The Covid19 Pandemic. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 308-320.
- Rifai, A., & Nurhayati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Rangkaian Elektronika Untuk Siswa Kelas XI Teknik Elektronika Industri di SMK Negeri 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 5(2)
- Rosadi, Dedi. (2015). Computer Assisted Learning Menggunakan Software Open Source R: Past, Present and Future. *SEMINAR NASIONAL MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA UNY 2015*.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sari, Kathy Ermey. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS5 Pada Standart Kompetensi Mengelola Pertemuan/Rapat di Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, E. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif. *Pelita Informatika Budi Darma*, VI.
- Sipayung, M., Chastanti, I., Harahap, R.D., & Sari, N.F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Terhadap Sistem Pernapasan di SMA Negeri 1 Aekkuasan Kabupaten Asahan. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 9(1),59.
- Sriadhi. (2019). Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran.
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Wati, Luluk Indah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Administrasi Perkantoran*. 9(1)