

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Baskara, Asri Hamdantabang permana.2019. Penerapan Model *Cooperative Learning* Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pemeliharaan *Chasis* Sepeda Motor. *Jurnal of Mechanical Engineering Education*.Volume 6 No 2 Desember.2019.
- Abiding, 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Diseleksia Pada Materi Eksponensial Di Kota Jambi. *Jurnal Edumatica Volume 04 Nomor 02. Oktober 2014, ISSN: 2088-2157. Hal 66-76.*
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. Al-Ikhtibar: *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>.
- Aisy, A. R., & Adzani, H. N. (2019). Pengembangan Kemampuan Menulis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Primagama. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 141–148. <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i2.28813>.
- Aizid, R. (2011). *Bisa Membaca Secepat Kilat* (1st ed.). Buku Biru.
- Akhwani, A., & Afwan Romdloni, M. (2021). *Indonesian Journal of Primary Education*. © 2021-*Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 1–12. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>.
- Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(01), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82/64>.
- Ampera, D. (2017). *Adobe Flash CS6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making*. 102 (Ictvt), 314–318. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.54>.
- Anita Adesti, & Siti Nurkholimah. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi*. *Edutainment*, 8 (1), 27–38. <https://doi.org/10.35438/e.v8i1.221>.
- Anggi Purun Nugraha, Zulelams, Totak Bintora. 2018. Hubungan Minat Membaca dan Kemauan Membaca Wacana Dengan Keterampilan Menulis Narasi. Indonesia. *Journal Of Prima Education Volume 2,1 19-29. ISSN : 2597-4866.*

- Altiyanto Pramuanji dan Muhammad Munir.2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan Corel Draw Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis DI SMK*. 184 Elinvo Volume 2 No 2 November 2017. Email :[alfiyanto.45@gmail.com](mailto:alfiyanto.45@gmail.com).
- Ari Widyaningrum , dkk. 2019. Pengembangan Media pembelajaran interaktif macromedia Flash 8 pada pembelajaran Tematik tema Pengalamanku. *International Journal of elementary Education. Volume 3, Number 2, Tahun 2019*, pp.178-185. P-ISSN: 2579-7158 .E –ISSN : 2549-6050.
- Arda. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Computer Ntuk Siswa Smp Kelas VIII. *Jurnal E-jurnal mitra sains. Volume 3 nomor 1, Januari 2015 ISSN: 2302-2027. Hlm 69-77*.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Bahdar, R. (2016). Tingkat Keterbacaan Wacana Buku Teks Pelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Kelas Vii Dengan Cloze Test Pada Siswa Smpn 3 Tarawang Kab. Jeneponto. *Konfiks : Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia, 1(2), 71*. <https://doi.org/10.26618/jk.v1i2.181>.
- Borg, W R & Gall, M D. 2003.*Educational Recearrch: an introduction*. New York: Logman Inc.
- Candra, Alif Aditya. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Sainifik Untuk Pembelajaran PKN SMP. Volime 2. No 2 September 2015. Harmoni Sosial: *Jurnal Pendidikan IPS*. P-ISSN: 2356-1807, e-ISSN: 2460-7916. Hal 109-114
- Clark, D. A., & Beck, A.T. 2010.*Cognitive Therapy Of Anxiety Disorders Science And Practice*. New York, NY: Guilford Press.
- Damayanti, Puardmi, dkk. 2015. Pengembangan Media Adobe Flash CS6 Pada Konsep Bunyi Dengan Mengaplikasikan Model *Instructional Games*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. ISSN 2579-9916.
- Danuri. (2018). Efektifitas *Strategi Cloze Story Mapping* Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V di SD 2 Padepokan Kasih Bantul. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(1), 520. <https://doi.org/https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i1.3177>.
- Daryono. (2011). *Kemampuan Membaca Cepat: Hambatan*
- Dautzenberg, B., Wilde, N. J., Strauss, E., Tulsy, D. S., Beatrix, W., Gods, D., Nederlanden, K. Der, Oranje-nassau, P. Van, Antwerpen, U., Ii, M. H., Slimstuderen, A., Omdat, B., Geneeskunde, A., Om, K., Slimstuderen, A.,

Omdat, B., Veld, R. M. G. O. P. H. E. T., Thunnissen, E., Von Hippel, P. T., ... Timmann, D. (2016). landasan Teori Konstruktif. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53 (1), 1–13. <http://dx.doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2016.03.027><http://dx.doi.org/10.1016/j.mri.2013.04.010>[http://dx.doi.org/10.1162/jocn\\_a\\_00409](http://dx.doi.org/10.1162/jocn_a_00409)[http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/jocn\\_a\\_00409](http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/jocn_a_00409)[http://www.med-info.nl/Afwijking\\_OOGHEELKUNDE](http://www.med-info.nl/Afwijking_OOGHEELKUNDE).

Desak Kadek Sri Atiti, I Wayan Widiana. 2017. IPA Pada Siswa Penerapan Metode Pembelajaran *Jigsaw* Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 1 (1) PP 30-41*.

Depdiknas, 2016. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan sekolah Dasar*. Jakarta:BSNP.

Dina Ampera. 2017. *Adobe Flash CS6- Based Interactive Multimedia Development For Clothing Pattern Making*. *Journal Advances in social Science, Education and Humanities research*, Volume 102 1st International Conference on Technology and Vocation Teacher (ICTVT 2017).

Ditama, Viandhika, 2015. Pengembangan Mulimedia Interaktif dengan Menggunakan Program *Adobe Flash* Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia (JPK)*. Vol. 4 No. 2 Tahun 2015. ISSN 2337-9995. Hal 23-31.

Djamarah. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran* (1st ed.). PT. Rhineka Cipta.

Endang Pratiwi, A. barikah & H. P. sari. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Lari Cepat Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 1 Kota Banjarbaru. *Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin*. *Jurnal Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari*, 1–8.

Evi Deliviana. 2017. *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Manfaat dan Problematikanya*. Email : [deliviana@yahoo.com](mailto:deliviana@yahoo.com).

Eunike Narulita Sitompul, Wibowo, Rika Febrina. 2015.

Fadillah, M, 2014. *Impelementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MTs, SMP/MTs, & SMA/MA*. Yogyakarta: Ar-Ruzz, Media.

Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary: *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9 (1), 23–34. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/412>.

Fitri Mulyani. 2012. *Analisis Jenis Wacana* . FKIP UMP

- Gagne, R, A, dan Driscoll, M.P. 1988. *Essecutif of Learning for Instruction New Jersey*: Prentice Hall Inc.
- Ginting Nurlia. 2020. Pengembangan pembelajaran Menggunakan *Metode Adobe Flash* Dengan Menggunakan *Four\_D* Tentang Kearifan Lokal Budaya Langkat. *Jurnal Sintaks. E- ISSN: 2715-6176. P- ISSN: 2715-5535.*
- Gerlach dan Ely, 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall, Inc.
- Hake, R. R. 1999. *Analyzing Change/ Gain Score. American Educational Research Methodology.*
- Hamdayani, 2014:89. Penerapan *Metode Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Siswa Kelas XI TKR SMKN 1 Mandau Tahun Pelajaran 2018/2019 Vol 3. *No Jurnal ensiklopedia ISSN 2622-9110.*
- Harun, G. J., & Fitria, Y. (2020). *Desain Multimedia Interaktif Berbantuan Software Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas V SD*. *Inovasi Pembelajaran SD*, 8(8),236-247.  
<http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd/article/view/10440>.
- Helena, W. M., & Yulianto, B. (2019). *Kids Learn Mandarin: Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin pada SDK Santa Theresia 1 Surabaya*. *Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (SEMANTIKS)*,1,530-542.  
<https://jurnal.uns.ac.id/prosidingsemantiks/article/view/39074>.
- Hidayah, S., Wahyuni, S., & Ani, H. M. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi *Adobe Flash Cs6* 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. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(1), 117.  
<https://doi.org/10.19184/jpe.v11i1.5012>.
- Ifa Usfiana. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP AL-Ishlah Semarang*. Volume 2, Nomor 1, Juni 2019
- I Ketut Suidiana, I gede Suwiwa. 2021. *The Effect Of Jigsaw Cooperative learning Model Aided with Interactive Multimedia Upon learning outcome of on-Guard position on pencak Silat Course*. *Gladi Journal Keolahragaan.*

- Isran Rasyid karo-karo S,Rohani. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. AXIOM: Volume VII, No. 1, Januari –Juni 2018, P- ISSN:2087-8249,E-2580-0450
- Joyce, Bruce and Weil, Marsha. 1980. *Nideks if Teacgubg (Second Edition)*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc...
- Junadi, S., & Hidayanti, N. (2022). Analisis Wacana Pada Buku Jakarta Cairo Karya Muhammad Bisri Ihwan. *Peneroka: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 81–94.
- Juwahir Subanggo.2018. Penerapan *Metode Jigsaw* Guna Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif. *Jurnal Taman Vocasi Volume 6 No 1 Juni 2018*. P-ISSN : 2338-1825;e-ISSN : 2579-4159.
- Kamalasari, V. (2019). *Latihan Membaca Cepat Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat Dan Pemahaman Bacaan*. Media Neliti, 9–25.
- Karo-Karo, I. R. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. Axiom, VII, 91–96.
- Kridalaksana, H., Utama, P., & Suratminto, L. (2009). Harimurti Kridalaksana., Wacana. *Journal of the Humanities of Indonesia*, 11(2), 339–342.
- Lave, Jane. 1991. *Situated Learning, Legitimate peripheral Participation*. Cambridge: university of Cambrige press.
- Mardi. (2014). Kemampuan Membaca Cepat Siswa Kelas Xi Ips Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bintang Kecamatan Bintang Timur Kabupaten Bintang. *Jurnal Umrah*, 1 (1), 1–12. <https://doi.org/10.1190/segam2013-0137.1>.
- Monica, R. A. I., Syahrudin, D., & Sutisna, M. R. (2020). Analisis Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Fiksi Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Membaca Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 145–152. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jurnalmembaca/article/view/8967/6329>.
- Muhamad Arif, Khusnul Munfa'ati, A. G. W. (2014). Peran Guru Kelas Dalam Menumbuhkan Minat *Literasi* Menulis Pada siswa Di MI Nurul Huda Sedenganmijen Krian. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 22(1), 187–209.
- Munir. 2013. *Multimedia dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Naelofaria, S. (2017). *Pendekatan Alamiah Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Dasar*. Basastra, 6 (2), 124–134.
- Napitupulu Elvis E. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN 050660 . *Jurnal Tematik 2018*. : p- ISSN: 1979-6633. e- ISSN: 2460-7738. Volume 8.Nomor 2.
- Nashran, Deny Setiawan, Y. W. (2016). *the Influence of Using Problem Based Learning Model in Studying Civic Education At Smp Muhammadiyah 07 Medan, Indonesia*. *International Journal of Education, Learning and Development*, 11(1), 26–26.
- Nieveen, 2007. *An Introduction tp Edicational Design Research, enschele*. Netzodruk
- Novaliandry, Dony. 2013, Aplikasi *Game* Geografi Berbasis Multimedia *Interaktif* (studi kasus Siswa Kelas IX SMP1RAO), *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Vol 6, No2 September 2013, ISSN: 2086-4981. Hal 106-118
- Novyarti, Sri sasmita. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash Dan Autoplay* Media Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis *Inquiry* Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas Kelas VII SMP. *Jurnal Edumatica*. Volume 04 Nomor 02, Oktober 2014. ISSN: 2088-215. Hal 77-84
- Nur Hidayati. 2017. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif (*Adobe Flash Cs6*) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Jurug Sewon. *Jurnal Pendidikan Ke-SD –an*, Volume. 3, Nomor 3, Mei 2017, Halaman 169-172.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 13. In *Nizmania Learning Center* (pertama). Nizam Learning Center.
- Nurfadhillah, S., Hadi, R. U., Septiarinic, A. A., Kurniawatid, A., Auliae, M., & Tangerang, U. M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Daring Audio-Visual Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa*. 3, 323–332.
- Nurhadi. (2020). *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran* (Vol. 2).
- Nurhadi, M. (2014). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Exampel Non Exampel Dan Jigsaw* Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan*

*Pembelajaran*, 2(1). <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3672>.

- Nurhidayanti, Isjoni, & Chairilisyah, D. (2021). Pengaruh Motivasi Kerja Guru dan Supervisi Akademik Kepala Sekolah Terhadap Kinerja Guru SD Negeri di Kecamatan Rupal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7981–7992.
- Nurmiati, Kaswari, A. (2017). Peningkatan Kemampuan Membaca Cepat Menggunakan Keywords: Fast reading ability, SQ3R Method. *Jurnal Untan*, 1(1), 1–7.
- Nurul Hidayanti, Syafy Junadi, 2022. Analisis Wacana pada Buku Jakarta Kairo karya Muhammad Bisri Ihwan. *Jurnal kajian Ilmu Bahasa dan Sastra Indonesia*. Volume 2, NO.1: Januari 2022, ISSN 2774-6097.
- Permana, Muhammad Shiddiq. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*. Vol 11, No 1, ISSN: 2302-7339. Hal 1-10.
- Pramuaji, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Pada Materi Pengenalan *Corel Draw* Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis Di Smk Muhammadiyah 2 Klaten Utara. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), 183–189.
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Adobe Flash Dengan Menggunakan Model 4-D Tentang Kearifan Lokal Budaya Melayu Langkat Tahun Ajaran 2019 / 2020*. 2(1), 93–102.
- Pembelajaran* Priyambodo, E. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Web* Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi*, 42 (2), 179919. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>.
- Pulubuhu, D. A. T., Yani, A. A., Arsyad, M., Hans, A., & Halwatiah, S. (2019). *Mapping Social Solidarity in Indonesia's Post Conflict Society: A Case Study of Poso*. CCER, 89.
- Radia Hoeselin, dkk 2018. Pengembangan media pembelajaran *Interaktif* Menggunakan *Software Adobe Flash* Materi Bumi dan Alam Semesta. *Jurnal Perspektif Ilmu pendidikan*. Volume. 32. Nomor 1. April 2018
- Rahayu, N., & Widiati, S. W. (2015). Penerapan Teknik *Scanning dan Skimming* Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Unri. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 6 (1), 31–42.

- Rauzana, N., & Setia Ningsih, Y. (2021). Dampak Covid-19 terhadap Tren Belajar dan Bermain Anak Tingkat Sekolah Dasar di Gampong *Beurawe*. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 1 (1), 147–157. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v1i1.637>.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2 (4), 856–864.
- Rinawati Bahdar. *Tingkat keterbacaan Wacana Buku teks pelajaran sastra Indonesia kelas VII dengan Cloze Test pada siswa SMPN 3 tarawang Kab. Jeneponto*.
- Rita Angraini .2017. Karakteristik Media Yang Tepat Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Nilai. *Journal of moral and Civic Education*, 1 (1) 2017 ISSN : 2549-8851.
- Riki Fitrianto 2021. Penerapan *Metode Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemeliharaan Mesin Kendaraan Ringan Siswa Kelas XI TKR 1 Mandau Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ensiklopedia*. Vol. 3 No 3 Edisi 1 April 2021. P-ISSN 2622-9110 .E- ISSN 2654-8399.
- Rizal Ilyas Aghni.2018. Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. Volume No 1, Tahun 2018 Halaman 98-107. Email :[Rizqiilyasa@uny.ac.id](mailto:Rizqiilyasa@uny.ac.id).
- Roblyewr, M & Doering, A.H. 2010. *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Rusin 2020.Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Memahami Wacana Melalui Studi SQ3R Pada Siswa Kelas Tinggi SDN Johar Baru 17 pagi. *Jurnal pendidikan Volume 03, nomor. 04 desember 2020*.
- Safitri, A., & Nurmayanti, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Masyarakat Bajo. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(3), 149–159. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v18i3.1846>.
- Selamet Riyadi, Nuinia caca, Gilang Pamungkas.2021. *Improving Reading Comperhension Through Jigsaw Technique*. Universitas
- Setyosai, P. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Jakarta: kencana
- Septy Nuryadillah, dkk.2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Daring Audio-Visual Di Ulasan Pandemi Covid-19 Pada Siswa Kelas IV SDN Jatimulya II Tangerang*. ISSN : 323-332. Volume 3 No 2 Agustus 2021.



- Shobiroh Ulfa Kurniyawati, A. S. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Bebas Gawai Pada Pembelajaran PPKN Kelas 3 SD/MI di Masa Pandemi Covid-19. *Elementary School Education Journal*, 5 (1), 93–103.
- Siti Muyaroh, Mega Fajartia. 2017 . Pengembangan Media pembelajaran Berbasis *Android* dengan menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Materi Pelajaran Biologi. *Journal of Curriculum and Education Technology*. p- ISSN 2252-7125 .e-2502-4558.
- Sri Rejeki. 2018. Pemanfaatan *Adobe Plash Cs6* Berbasis *Problem Based Learning* Pada materi Fungsi Komposisi dan Fungsi *Invers*. *Jurnal pendidikan Tambusai*. Halaman 856-864. ISSN: 2614-6754. ISSN: 2614-3097.
- Sudarman, Riyo Riyadi, Ratria Fitri Asti. 2019. Development of Interactive Learning Multimedia to Inciease Understanding Of Basic Skills Teach Procedures. *Journal Advances in School Science, Education and Humanities Research Volume 432*. (ESIC 2019). ISBN: 978-94-6252-956-4. ISSN: 2352-5398. DOI: <http://doi.org/10.2991/assehr.k200417090>.
- Sudiana, I. K., & Suwiwa, I. G. (2021). The Effect Of Jigsaw Cooperative Learning Model Aided With Interactive Multimedia Upon Learning Outcome Of On-Guard Position On Pencak Silat Course. *Gladi : Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 12 (03), 1–9. <https://doi.org/10.21009/gjik.123.01>.
- Tiagaranja, S.Semmel, D.S.Semmel, M. 1974. *Instructional Development For Training Teachers Of Expectional Children, A Sourse Book*. Blomington: Indiana.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif; Konsep,Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (6th ed.). Kencana.
- Triantoro, M. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Projek Based Learning Untuk Membantu Meningkatkan Berpikir Kreatif Mahasiswa. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 14 (1), 13–22.
- Vivin Muthoharoh, Norita Canda Sakti. 2021. Media *Interaktif* Menggunakan *Adobe Flash CS6* Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas 2021. *Jurnal Ilmu Pendidikan*.Volume 3 Nomor 2 Tahun 2021. ISSN 2656-8063 (Media Cetak) ISSN 2656-8071(Media Online).
- Wahyudi, Nanang Gesang. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Pai Kelas V Di SD It Al-Hasna Klaten, *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan*. Volume 14 No. 01 Maret 2016. ISSN 1693-9107.

- Wahyuni, I. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1 (1), 1–14. <http://eprints.umsida.ac.id/3723>.
- Wibowo, A., Setiawan, D., & Rambe, T. (2022). Development Of Interactive Learning Media Based On Contextual Learning Current PKn Students Of Class V SDN 250 / VI Sinar Gading II. *Sensei International Journal of Education and Linguistic*, 2 (2), 289–303.
- Wibowo, A., Simaremare, A., & Yus, A. (2022). *Analisis Permasalahan Belajar Pendidikan Dasar*. 1(1), 37–50.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 1(2), 9–19.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* Menggunakan *Software Adobe Flash* Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32 (1), 77–84. <https://doi.org/10.21009/pip.321.9>.
- Yamasari, Y.2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ITC Yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya 4 agustus 2010 ISSN 979-545-0270-1.
- Yosi Melda Sari, S. N. (2021). Yosi Melda Sari , Safinatun Najah Semua Potensi Yang Sudah Ada Pada Anak-Anak Sejak Awal Sehingga Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Bunayya*, 8(2), 1–13.
- Yulianto bambang, dkk 2019 . *Kids Learn Bahasa Mandarin : Media Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Mandarin . Jurnal : Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (Semantik) 2019*.
- Yusnani. (2018). Meningkatkan hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan *Metode Jigsaw* Model Pembelajaran *Kooperatif* tipe *Jigsaw* Pada Siswa kelas VII-A SMP Negeri 1 Salapian Tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Tabularasa PPs Unimed*, 15(3), 360–368.
- Zaenab Jamaluddin, dkk 2021. Kemampuan Memahami Wacana Lisan Pada Siswa SMPS Muhammadiyah Ende. *Jurnal pendidikan*. p-ISSN 2722-5194. e- 2722-7790. Volume. 2. Nomor 1 Januari 2021.
- Zainuddin, M.-. (2017). Model Pembelajaran Kolaborasi Meningkatkan Partisipasi Siswa, Keterampilan Sosial, dan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 3 (1), 75–83. <https://doi.org/10.23887/jiis.v3i1.11474>.