

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Aji, S., Tosida, E. T., & Maesya, A. (2019). Integrasi Simulasi Dalam Augmented Reality Pada Sistem Pernapasan Manusia. *Komputasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Dan Matematika*, 16(1), 213–226. <https://doi.org/10.33751/komputasi.v16i1.1592>.
- Ambarita, J. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter di Masa Pandemi Covid 19. *Prosiding Snitt Poltekba*, 370–380. <https://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1045/649>.
- Ampera, D. (2017). *Adobe Flash CS 6-Based Interactive Multimedia Development for Clothing Pattern Making*. 102(Ictvt), 314–318. <https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.54>.
- Anggraini, L., Sri Rahayu lestari, N. H. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Biologi Berbasis Adobe Flash CS 6 Pada Materi Sistem Sirkulasi Manusia Kelas XI MIPA SMA NASIONAL Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10, 85–91.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran Ed Revisi* (p. 225). Jakarta : Grafindo Persada.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Jakarta Press.
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif di Sekolah. *Perspektif*, 1(1), 20–27.

<https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>.

- Auliya, N. N. F. (2018). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(1). <https://doi.org/10.21043/jpm.v1i1.4457>.
- Ayurachmawati, P.Erika Agustina, A. P. (2019). Optimalisasi Penerapan Nilai-nilai Karakter Melalui Media Interaktif di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(01).
- Chaeruman, U. A. (2015). *Intrumen Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan komunikasi Kementrian Pendidikan dan kebudayaan.
- Dalyono, B., & Enny Dwi Lestariningsih. (2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(3), 33–42.
- Daryanto. (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung :Yiama.
- Daryanto. (2014). *Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah*. Yogyakarta : Gava Media.
- Depdiknas. (2007). *Penyelenggaraan Pendidikan disekolah*. Jakarta : Dirjen Diknes.
- Dewantara, R. B., Suarsini, E., & Lestari, S. R. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* pada Materi Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 749. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13587>.
- Dharmayanti, W., & Oktarika, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Guru IPA di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 41. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1156>.
- Djojodibroto, D. (2012). *Respirologi (Respiratory Medicine)*. Jakarta: EGC.
- Efrina, N., Fuad, A.b.d., Rachmad & Aisyah, A. R. (2012). Pengembangan

- Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Kimia Untuk Maadrasah Aliyah. *Inovasi Pendidikan*, 2(1), 68–75. <https://repository.unsri.ac.id/10367/>.
- Ermayasari, E., & Yadi, F. (2013). Hubungan Antara Ranah Afektif Siswa dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Sistem Pengelasan Di SMK N 1 Indralaya Utara Tahun 2013. *Ejournal.Unsri.Ac.Id*, 116–130.
- Fahmi, S. (2014). Pengembangan Multimedia Macromedia Flash dengan Pendekatan Kontekstual dan Keefektifannya terhadap Sikap Siswa pada Matematika. *Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 90–98. <https://doi.org/10.21831/pg.v9i1.9071>.
- Febrianto, A. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Untuk Mempelajari Ilmu Tajwid. *Seri Prosiding Seminar Nasional Dinamika Informatika*, 2(1), 47–52.
- Gunawan, A., & Harjono, S. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9–14.
- Gunawan, Harjono, A., & Imran. 2016. Pengaruh Multimedia Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Penguasaan Konsep Kalor Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 12(2), 119-125.
- Hasan, Said Hamid.(2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita*. 22(1), 81-95.
- Hasibuan, A. M., & Sahat Saragih, Z. A. (2019). Development of Learning Devices Based on Realistic Mathematics Education to Improve Students' Spatial Ability and Motivation. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(2), 243–252. <https://doi.org/10.29333/iejme/5729>.
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta : PT. Diva Press.
- Isran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM*, 1(1), 148–162.

- Kartikasari, G. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16(1), 59–77.
- Krisnawati, T. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Biologi SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* No. 02/ Tahun XVIII.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal of Computer and Information Technologi*. 1(2), 68-75.
- Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(2), 84–98.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Limbong, Toni & Janner, Simarmata. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik (I)*. Yayasan Kita Menulis.
- Madcoms. (2012). *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mawardi. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304. <https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p292-304>
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>.
- Kherismawati, Ni Putu Eka N. L. P. W. S. (2019). Rancangan Media Pembelajaran

- Interaktif Pendapatan Nasional Di STMIK STIKOM Indonesia. *Jurnal Bakti Saraswati*, 8(1), 130–139.
- Niken Ariani, D. H. (2010). *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.
- Nopriyanti dan P. Sudira, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK,” *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, 2015.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Purnomo, Sudijono, T. (2009). *Buku Biologi Kelas XI untuk SMA dan MA*. Jakarta : Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dan Implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2), 14–20. <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99. <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/view/3608/2659>.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208.
- Ratnawati, D. (2015). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pendidikan Karakter Holistik Siswa Smkn Di Kota Malang. *Taman Vokasi*, 3(2). <https://doi.org/10.30738/jtvok.v3i2.363>.
- Sari, W. M., Riswanto, R., & Partono, P. (2019). Validitas Mobile Pocket Book Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 7(1), 35. Sanjaya, Wina (2014). *Media*

*Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

- Setiadi, R. (2015). Perancangan Multimedia Interaktif Kejayaan Kerajaan Pakuan Pajajaran. *Jurnal Sketsa*, II(1), 69–80.
- Sihombing, L. (2019). Jurnal Keguruan Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS 6 Dalam Pembelajaran Tematik Di SDN 060925*, I(2), 1–7.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Susilana, Rudi & Riyana, C. (2017). *Media pembelajaran : Hakikat, pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV.Wacana Prima.
- Suyadi. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syahbrudin, J. (2018). Multimedia Interaktif Berbasis Karakter sebagai upaya Peningkatan Nilai-Nilai Karakter dan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *Computer Engineering, Science and System Journal*, 3(1), 7. <https://doi.org/10.24114/cess.v3i1.8322>.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, 103. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>.
- Teni Nurrita. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.

- Thiagarajan, S. A. O. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2).
- Thomas, D. G., Sompie, S. R. U. A., & Sugiarto, B. A. (2018). Virtual Tour Sebagai Media Promosi Interaktif Penginapan Di Kepulauan Bunaken. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(1), 14–22. <https://doi.org/10.35793/jti.13.1.2018.20188>.
- Uwes, Chaeruman Anis. 2015. *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta : Rineka.
- Wibawanto, Wandah. (2017). *Desain dan pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Patrang Jember : Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, E. putro (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Widoyoko, E. putro. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta : Pustaka belajar.
- Widyoko, E. putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka belajar.
- Yusa, M. B. (2016). *Buku Biologi kelas XI*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Yusuf, M. F., Toenlloe, A. J., & Wedi, A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Materi Atmosfer Bumi Kelas VIII SMPN 3 Tulungagung. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 37–40. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/2075>.
- Zubaedi. (2012). *Desain pendidikan karakter: konsepsi dan aplikasinya dalam lembaga pendidikan*. Jakarta : Kencana.