

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiantika Liana Dewi, Rezkita, S., Rahayu, A., Djufri, E., & Ardhian, T. (2022). Pengembangan Media Adobe Flash Pada Materi Sumber Energi Muatan Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri Tanjungtirto 2 Sleman. *Inventa*, 6(2), 153–162.
- Aprial, B. M., Rahayu, T., Sulaiman, S., & Hartono, M. (2023). Peran Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 1(1), 158–162.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asih, M. S. (2020). Pembuatan Animasi Simulasi Frame By Frame Penyulingan Air Baku Menjadi Air Bersih. *Seminar Nasional Teknologi ...*, 225–229.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Atika, I. N., & Malasari, P. N. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 Berbasis Pendekatan Realistic Mathematics Education. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika Vol.*, 3(3), 31–41.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130.
- Benu, A. Y., & Benufinit, Y. A. (2022). Efektifitas Pembelajaran Ips Sd Menggunakan Multimedia Dalam Memahami Sejarah Kerajaan Kupang Sebagai Suplemen Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 5(2), 306–311.
- Bunjamin, A. C., Juita, D. R., & Syalsiah, N. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Gunahumas*, 3(1), 43–50.
- Dalimunthe, R. R., Harahap, R. D., & Harahap, D. A. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPA Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1341–1348.
- Danar Gayuh Utama, & Heldisari, H. P. (2021). Pembelajaran Dinamika Pada Ansambel Gitar Ditinjau Dari Aspek Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)*, 1(1), 16–22.
- Dhuha1, S., & Prambudi Rukmono4. (2020). Kontrol Diri dengan Motivasi Belajar SMA Negeri 1. *Juni*, 11(1), 190–196.

- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction (9th ed.)*. United States of America: Pearson.
- Djalle. (2007). *The Making 3D Animation Movie*. Jakarta: Gramedia.
- Dwi Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif (PERTAMA)*. UNY Press.
- Edwar, Z. S., Ardie, R., & Nulhakim, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 498–507.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Gunawan, & Asnil Aidah Ritonga, M. . (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INDUSTRI 4.0* (Vol. 21), 1-9.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Bilangan Berbasis Audio Visual Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–15.
- Harahap, L. K., & Siregar, A. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs6 Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pada Materi Kesetimbangan Kimia. *JPPS (Jurnal Penelitian Pendidikan Sains)*, 10(1), 1910-1924.
- Harahap, R., Armansyah, Sudaryanto, Pramudia, D. T., & Rian, A. F. (2022). Keselamatan Pemakaian Energi Listrik Rumah Tangga Yang Benar di Desa Bandar Rahmat Kecamatan Tanjung Tiram Kabupaten Batu Bara. *Journal of Electrical Technology*, 7(ISSN : 2598 – 1099 (Online)), 11–16.
- Hartono, H., & Angin, J. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Animasi Bagi Siswa SMK Immanuel. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian ...*, 1(1), 84–88.
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes*, 4(1), 1–7.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*. 29-31
- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 69–82.
- Hasriadi. (2022). *Strategi Pembelajaran*. (Firman, Ed.). Bantul: MATA KATA INSPIRASI.
- Hayati, M. (2023). Pengembangan Media Interaktif Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi

Puisi Berbasis Adobe Flash Professional CS6, 5(2), 69–80.

- Ikmal, H. (2018). Kontruksi Kemampuan Psikomotorik Peserta Didik Pada Pembelajaran Fiqih di MAN 1 Lamongan. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2), 130.
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib : Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Isnaeni, N., & Hidayah, D. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBENTUKAN INTERAKSI BELAJAR SISWA. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Kilis, B., & Mamahit, C. (2022). Penerapan Sistem Proteksi Arus Bocor pada Instalasi Listrik Rumah Tinggal. *JURNAL EDUNITRO: Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 43–52.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar, 1, 40–48.
- Krisnawati, G., Munoto, Wrahatnolo, T., & Fransisca, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan project based learning pada mata pelajaran instalasi penerangan listrik di SMK YPM 1 taman Munoto Tri Wrahatnolo Yulia Fransisca, 10(03), 379–389.
- Lendeng, Cintya, L., Sugiarsi, Angkasa, B., Rumagit, & Mourits, A. (2021). Interactive Learning based on Animation in Petroleum Subject for Grade XI Senior High School. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 16(2), 183–192.
- Lloyd, K., & Auld, C. (2003). Leisure, public space and quality of life in the urban environment. *Urban Policy and Research*, 21(4), 339–356.
- Magdalena, I, Haeriyah, H., Anggraini, H., & (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. ..., 3(September), 417–427.
- Magdalena, Ina, Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tanggerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.
- Magdalena, M., & Maria Pawe, Y. (2023). Mimbar PGSD Flobamorata. *Mimbar PGSD Flobamorata*, 1(3), 118–126.
- Mahmudah, I., Maemonah, & Rahmaniar, E. (2022). Implementasi Teori Belajar Kognitif Terhadap Minat Belajar Matematika. ... : *Jurnal Penelitian dan ...*, 14(01), 35–46.
- Maymunah, S., & Watini, S. (2021). Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 4120–4127.
- Meirani, & Rossa, A. (2021). Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Economic Edu*, 1(2), 138–146.
- Mudhakiyah, Z., Wijayati, N., Haryani, S., & Nurhayati, S. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Aspek Psikomotorik Peserta Didik pada Praktikum Pembelajaran

- Kimia Materi Laju Reaksi. *Chemistry in Education*, 11(2), 166–172.
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149-162.
- Nini Aryani, & Molli Wahyuni,. (2021). *TEORI BELAJAR DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN*. Universitas Negeri Malang (pertama).
- Noviansyah, A. (2020). OBJEK ASSESMENT, PENGETAHUAN, SIKAP, dan KETERAMPILAN. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam Volume*, 1(2), 136–149.
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50-56.
- Nurhidayah, L., Siregar, H., & Octariani, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Open-Ended Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Mts Pp Mawaridussalam Development of Open-Ended – Based Learning Media Assisted By Smart Apps Creator To Improve Student Learning O, 8(2), 427–437.
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64.
- Oka, G. P. A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Component Display Theory (CDT) Pada Mata Kuliah Multimedia Jurusan Teknologi Pendidikan FIP Undiksha. *Jurnal Imedtech*, 1(1), 46–58.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589–5597.
- PILENDIA, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10.
- Prayitno, H., Siregar, M. A., YUSDARTONO, M. H., Idris, I., & Khair, R. (2020). Rancang Bangun Media Pembelajaran Radio Theory I Berbasis Multimedia Animasi. *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer)*, 4(2), 61.
- Putra, A. P., Andajani, K., & Pratiwi, I. (2020). Development of Interactive Multimedia based on Adobe Flash in Thematic Learning in Elementary Schools, 508(Icite), 603–607.
- Putri, D. E. (2021). HUBUNGAN FUNGSI KOGNITIF DENGAN KUALITAS HIDUP LANSIA. *jurnal inovasi dan penelitian*, 2(4), 1147–1159.
- Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 32-39.
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119-125.
- Putri, W. D., & Fitria, N. (2021). Pengaruh Video Pembelajaran Cerita Dan Lagu Terhadap

- Kemampuan Berbicara Anak. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 2(2), 102-113.
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32-45.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, (November), 289–302.
- Riche, Murdiaty, & Hita. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Smk Methodist Tanjung Morawa. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 339–343.
- Rifaldi, F., & . P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik. *JEVTE: Journal of Electrical Vocational Teacher Education*, 1(2), 130-137.
- Rika, A. S. (2022). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS TEKNOLOGI MACROMEDIA ADOBE FLASH 8, 1–68
- Rosyid, M. F., Baroroh, U., & Masalah, A. L. B. (2019). TEORI BELAJAR KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB, 9(1), 96-110.
- Santoso, S. A., & Chotibuddin, M. (2019). *Pembelajaran Blended Learning Masa Pandemi*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 129-145.
- Sari, L. M. (2022). Sistem Informasi Media Pembelajaran Perpajakan Pada SMK Negeri 1 Bandar Lampung Menggunakan Adobe Flash CS3. *Jurnal Teknologi Terkini*, 2(5), 1–13.
- Satopo. (2003). *Multimedia interaktif dengan flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Septiawan, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional Pada Materi Barisan Dan Deret, (1), 11-18.
- Setiawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2), 198-203.
- SHINTA AGUSTIRA, R. R. (2023). MUBTADI : Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah BAHASA INDONESIA, 5(1), 1–10.
- Sofianti, I. (2020). Analisis Evaluasi Pembelajaran (Ranah Kognitif, Afektif dan Psikomotor). *Academia.edu*, 1–8.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamdi, Kharisma, D., Mochammad Mieftah, Anang Dasa Novfowan, & Rachmat Sutijpto. (2020). Pemasangan Instalasi Listrik Penerangan Untuk Masyarakat Binaan Disnaker di Pemkot Malang. *ELPOSYS: Jurnal Sistem Kelistrikan*, 7(3), 45–50.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sulman, F., Tanti, T., Habibi, M., & ZB, A. (2021). Pengaruh Media Animasi Berkarakter Islami Terhadap Hasil Belajar Pengetahuan Bumi dan Antariksa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 135–146.
- Sundari, S., & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 128–136.
- Suparman, T., Prawiyogi, A. G., & Susanti, R. E. (2020). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 250–256.
- Sutrisno, S., & Murdiono, M. (2017). Pengembangan modul pendidikan anti korupsi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk kelas x sekolah menengah atas. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 55–66.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90–101.
- Syafiana Putri, R. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SD, 12(2), 167–176.
- Tanus1, R. J. G., Sumual2, H., & Kumajas3, S. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUTORIAL PADA MATA KULIAH ANIMASI 3 DIMENSI, 1(19), 528–541.
- Tasril, V. (2022). Tasril, V. (2022). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Matematika Untuk Siswa SMA. *LOFIAN: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 38–44.
- Tegeh, M., Nyoman, jampel. I., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Veronika Sitepu, S., Parulian Sijabat, O., Naibaho, T., & Mayasari Simanjuntak, R. (2022). Evaluasi Psikomotorik Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Hybrid Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 251–267.
- Vi, K., & Pucang, S. D. N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN HASIL BELAJARPADA MATERI PEMBAGIAN WAKTUDI INDONESIA, 9(2), 580–585.
- Wahyuni, S., Eravan, E., Teknik, P. S., Info, A., Information, A., Listrik, P., & Belajar, H. (2023). Penerapan Sensor PIR Pada Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik di SMKN 1 Darul Kamal, 1, 16–24.
- Wardana & Ahdar Djamaluddin. (2021). *Belajar dan Pembelajaran Teori, Desain, Model Pembelajaran dan Prestasi Belajar*. (M. P. . Dr. Ahdar Djamaluddin, S. Ag., S. Sos., Ed.). Sulawesi Selatan: CV. Kaffah Learning Center.
- Wati, L. I., & Nugraha, J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran di Kelas X OTKP SMK Negeri 1 Lamongan, 9, 65–76.

- Wulandari,S. Ainy C, & Suprapti E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya. 2, 165-275.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47.
- Harvianto,S.(2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19,4, 1-7.
- Zulnafiah, Z., Gusmaneli, G., & Khadijah, K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA TEKA-TEKI SILANG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA MATERI PERKEMBANGAN KEBUDAYAAN ISLAM PADA MASA DINASTI BANI Umayyah di Kelas VII MTsN 5 Pesisir Selatan. *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 218–226.

