

DAFTAR PUSTAKA

- A.C. Yusro. (2015). Pengembangan Modul Pembelajaran Fisika Berbasis Kontekstual yang Terintegrasi dengan Website pada Siswa Kelas XI 1A SMA Negeri 5 Madiun Tahun Ajaran 2012/2013. Disertasi S3. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. 2015.
- Ahmadi, Iif Khoiru dkk. 2011. Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Aji, & Fatimah, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Kaunia*, 11(1), 78–83.
- Ananda, R & Fitri Hayati. (2020). Variabel Belajar (Kompilasi Konsep). Medan: CV. Pusdikra Mitra Jaya, Medan.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anjarwati, S., & Wardany, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Melalui Pemanfaatan Barang Bekas di SMP Al-Islam Way Jakarta. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi Muhammadiyah Metro*. 12(1)
- Arifin Z. (2000). Evaluasi Instruksional. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Batubara Hamdan Husain. 2020. Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatwa Publishing.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. Boston, MA: Springer US.
- Damayanti, P., & Ulfa, M, S. (2017). Pengembangan Media Adobe Flash CS3 Pada Konsep Bunyi dengan Mengaplikasikan Model Instructional Games, KEGURU. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 28–42.
- Gagne, Robert M. & Robert A. Reiser. 1983. Selecting Media for Instruction. New Jersey: Englewood Cliffs.
- Hafid, H.A.(2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69-78. Journal.uin-alaudidin.ac.id
- Halliday, Resnick. 1998. *Fisika Edisi Ke 3*. Jakarta: Erlangga
- Hamalik, Oemar. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hamzah, & Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara, hal. 70
- Husono, L., Eso, R., & Sahara, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis untuk Siswa Kelas XI SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 4(4), 202. <https://doi.org/10.36709/jipfi.v4i4.9748>

- Ibnu T. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Kadaruddin. (2015). *Buku referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Khairani, M. & Febrinal, D. (2016). Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk Macromedia Flash materi tabung untuk SMP kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10 (2), 95-102. <https://doi.org/10.22216/jit.2016.v10i2.422>.
- Kustandi C., Bambang Sutjipto. 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Madcoms. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Mardianto, D. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Fisika Materi Kalor Di Smp the Development of Interactive Multimedia Learning Subject of Class Physics in Calor Material of the Seventh Graders of Smp*. 7, 814–822.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v>,
- Masyithah, D. C., Jufrida, & Pathoni. (2017). Pengembangan Multimedia Fisika Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Materi Fluida Dinamis Untuk Siswa Sma Kelas Xi. *Jurnal EduFisika*, 02(01), 51–60.
- Munir. (2013). *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Namiroh, S., Sumantri, M. S., & Situmorang, R. (2018). Peran multimedia dalam pembelajaran. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 352–357.
- Nanik Rubiyanto. (2010). *Strategi Pembelajaran Holistik di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Newby, Timothy J., Donald A. Stepich, James D. Lehman & James D. Russel. 2000. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. 2nd Edition New Jersey: Upper Saddle River.
- Nurjan, Syarifan. (2015). *Psikologi Belajar*. Penerbit WADE GROUP: Ponorogo.
- Pribadi, Benny A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Penerbit Prenadamedia Group: Jakarta.
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwono, Urip. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta : BNSP.

- Rachman, dkk. 2024. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196–208. <https://doi.org/10.36928/jpkm.v7i2.35>
- Rizky, O., Anggreiny, A., & Si, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Permainan Zathura Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas Xi Sma N 1 Kretek. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 1, 530–540.
- Rusman, (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, Cetakan ke-4*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Saad, Michel A, 2000, *Termodinamika Prinsip dan Aplikasi*. PABELA: Surakarta
- Sadiman, Arief S. (1984). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saefuddin, Azis & Ika Berdiati. 2016. Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sagita, S, Wilda Syahri, & Syamsurizal. (2021). Multimedia Pembelajaran Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi. *Journal of Chemical Education*. 10 (3), 268
- Sahyar, & Wawan. (2023). Konsep dan Teori Fisika. Medan: UMSU PRESS.
- Sri Rezeki. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2 (4). 859.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.
- Surjono. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan. Yogyakarta : UNY Press.
- Syefrinando, B., Suraida, S., & Parman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika berbasis Adobe Flash Professional CS6 Untuk Mata Kuliah Fisik N B a Dasar I. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1522>
- Trianto. (2017). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Kencana. Jakarta: Prenada Media.
- Wina, S. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wina, S. (2017). Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Zemansky, Mark W, 1982. *Kalor dan Termodinamika*. Bandung: Penerbit ITB

Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Adobe Flash Cs6* Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. In *Jurnal Gammath* (Vol. 3, Issue 1)

