

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- \_\_\_\_\_. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Asyar, R. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosedur*. Serang : Laksita Indonesia
- Fatimah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Gula dan Hasil Olahannya untuk Siswa Kelas X Jasa Boga SMK Negeri 1 Sewon* (Skripsi). Diakses dari <https://www.google.com/eprints.uny.ac.id>
- Fernandes, J. 2017. *Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah SD N Blunyan, Sewon, Bantul, Yogyakarta* (Skripsi). Diakses dari <https://www.pustaka.ut.ac.id/>
- Hidayatullah, P & Amarullah, A, dkk. (2011). *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung : Informatika.
- Jibril, A. 2011. *Jurus Kilat jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Maulia, Y. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Presentasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Bermain Peran Siswa Kelas V DD N 101981 Galang T.A 2018/2019* (Skripsi tidak diterbitkan). Medan: Universitas Negeri Medan
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03 (1), h. 174
- Penawati, N. M., dkk. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Pembelajaran Mandiri Siswa Kelas VIII Tahun Pelajaran 2014-2015 DI SMP NEGERI 4 SINGARAJA. *E-Jurnal Edutech Universita Pendidikan Ganेशha*, 3 (1), h. 1-10
- Pranowo, G. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Putri, I. 2020. *Pengembangan Media Pocket Card Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Membaca Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas II SD N 028226*

*Blinjai Timur Tahun Ajaran 2019/2020* (Skripsi tidak diterbitkan). Medan : Universitas Negeri Medan

Rahmaibu, F. H., Ahamadi, F., Prasetyaningsih, F. D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil belajar PKn. *Jurnal Kreatif September*, h. 1-10.

Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers PT RajaGrafindo

Sadiman, A. S., dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo. Persada.

Saputro, Budiyo. 2017. *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis dan Disertasi*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo

Situmorang, M. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Tema "Peristiwa Dalam Kehidupan" di Kelas V Sekolah Dasar* (Skripsi tidak diterbitkan). Medan : Universitas Negeri Medan

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* . Bandung : Alfabeta

\_\_\_\_\_. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Yani, R. 2018. *Studi Kasus Tentang Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Menunjang Kegiatan Pembelajaran Fisika Kelas XI DI SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI* (Skripsi). Diakses dari [respository.unja.ac.id](https://respository.unja.ac.id)

Yaumi, M. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Zaniyati, H, S. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Konsep dan Aplikasi pad Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta : Kencana