

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Yulianto. (2019). *Pengaruh Self-Efficacy Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA*. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia Volume 4 Nomor 8 – 12
- Ahmad, Alay., Triantoro, Safaria. (2013). *Effects of Self-Efficacy on Students' Academic Performance*. Journal of Educational, Health and Community Psychology
- Alexandrov, Evgeny., Anastasia, Levitskaya. (2018). *Technology of Integrated Media Education*. Media Education (Mediaobrazovanie). 58(4): 3-10. (www.ejournal53.com. Diakses 20 Agustus 2020)
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, A. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asnawir, Basyiruddin. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Intermedia
- Bandura, A. (1994). *Self-efficacy*. In V. S. Ramachaudran (Ed), *Encyclopedia of human behavior* (vol. 4, pp. 71-81). New York: Academic press. (Reprinted in H. Friedman (Ed), *Encyclopedia of mental health*. San Diego: Academic press, 1998).
- Bandura, A. (1997). *Self-Efficacy, The Exercise of Control*. W.H. Freeman and Company, New York
- Bandura, A. (2005). *Guide For Constructing Self Efficacy Scales*. W.H. Freeman and Company, New York
- Branch, R M. (2009). *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer
- Cahayanti, Arin Dwi. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Berbasis Adobe Flash Player Kompetensi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas XI IPS SMA N Tempel*. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta

- Crocker, L. & Algina, J. (1986) *Introductions to Classical and Modern Test Theory*. New York: Holt, Rinehart and Wiston
- Flammer, August. 2001. *Self Efficacy*. International Encyclopedia of the Social Sciences, (<https://www.researchgate.net/publication/279616365/>, diakses 1 September 2020)
- Fonna, Mutia., Mursalin. (2018). *Literature Study: Role Of Self-Efficacy Toward Students' Achievement In Mathematical Multiple Representation Ability (MMRA)*. Jurnal Ilmiah Peuradeun Vol. 6, No. 1, Page: 31-40. (www.Journal.Scadindependent.Org/diakses 20 Mei 2020)
- Ginting, Handriani Millaya. (2016). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis ekonomis literacy untuk meingkatkan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas 7 SMP Negeri 20 Medan*. Tesis. Medan : Program Pasca Sajana Universitas Negeri Medan
- Goulao Fatima, De Maria. (2014). *The Relationship between Self-Efficacy and Academic Achievement in Adults' Learners*. Athens Journal of Education - Volume 1, Issue 3 – Pages 237-246
- Hamalik, Oemar. (1985). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
- Ifdil., Rizka, Apriani., Frisca Meivilona Yendi., Itsar Bolo Rangka., (2016). *Level of students` self-efficacy based on gender. The International Journal of Counseling and Education*. Vol.1, No.1, (<http://journal.konselor.or.id/index.php/counsedu/>diakses 20 Mei 2020)
- Kadir. (2015). *Statistik Terapan*. Jakarta : Rajawali
- Koseoglu, Yaman. 2015. *Self-Efficacy and Academic Achievement – A Case From Turkey*, (online). Journal of Education and Practice Vol.6, No.29, 2015. (www.iiste.org, diakses 29 Agustus 2020)
- Lailiyah, Rina Izlatul., Suci Rohayati. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman*. Universitas Negeri Surabaya
- Lavasani, Masoud Gholamali, et all.. 2011. *The Predicting Model Of Math Anxiety: The Role Of Classroom Goal Structure, Self-Regulation And Math Self-Efficacy*, (Online). Procedia Social and Behavioral Sciences Vol .15 Halaman 557–562.

- Miarso., Yusufhadi. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sinurat, Nexsry (2015). *Pengaruh Penggunaan Multi Media Pembelajaran Interaktif dan Efikasi Diri (Self Efficacy) terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Negeri 3 Tanjung Morawa*. Tesis. Medan : Program Pasca Sajana Universitas Negeri Medan
- Nurkholis, Ervan. (2018). *The Influence Of Self-Efficacy And Learning Independence Againts The Outcomes Of The Study Material On Ecosystem Biology High School Student Of Grade X*. Volume 2, Nomor 1, (<http://Jurnal.Untidar.Ac.Id/Index.Php/Ijose/> diakses 20 Mei 2020)
- Nurwalhidayah. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Flash Player pad Materi Dinamik Terhadap Penguatan Konsep Siswa Kelas X SMAN 1 Masalle*. Skripsi. Makasar: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makasar.
- Pajares & Schunk. (2006). *Again the Odds. Self Efficacy Belief Of Woman in Matematical, Scientific, and Tehnological Careers*. American Educational Research Jounal 37, 2015-146
- Peraturan Pemerintah Pendidikan dan Kebudayaan No. 21 tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan
- Reimers, Stian. (2007). *Adobe Flash As a Medium for Online Experimentation: A Test of recation Time Measurement Capabilities*. Behavior Research Methodes.39 (3) : 365-70
- Reyvalda, Reyki,dkk. (2019). *Desain Media Penyuluhan Interaktif Berbasis Flash Player dengan Model ADDIE pada Materi Probiotik sebagai Pakan Aditif Sapi Perah*. Jurnal Penyuluhan Pembangunan Volume 1, Nomor 1 Tahun 2019.
- Ruseffendi, ET. (1991). *Pengantar kepada membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam pengajaran Matematika untuk meningkatkan CBSA*. Bandung : Tarsito
- Sadirman, dkk. (2014). *Media Pendidikan; Pengertian, pengembangan dan Manfaatnya*. Jakarta:Rajawa
- Samuelson, P. (2013). *Mikroekonomi*. Jakarta: Erlangga

- Satriana, Nadia, dkk. 2019. *Perbandingan penggunaan Aplikasi Scratch dan Macromedia Flash 8 Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Animasi 2D Jurusan Multimedia di SMK Negeri 1 Mesjid Raya. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*
- Savitri, Annisa Rahayu. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash Cs5 Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (Bakat) Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018*. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Schwarzer, Ralf, et al. *Assesment Of Perceived General Self Efficacy on the Internet: Data Collection in Cyberspace*. The Harwood Academic Publisher Imprint, Part of The Gordon and Breach Publishing Group, Volume 12, pp. 145-161 (<https://psicologie.de//schwarzer>)
- Slavin, Robert E. (2000). *Kooperatif Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung : Nusa Media
- Soeharno. (2006). *Teori Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sri, Rezeki. (2018). *Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Terbalik*. Jurnal Pendidikan Tambusai Volume 2 Nomor 4.
- Sudjana, Nana. (2003). *Teknik Analisis Regresi dan Korelasi bagi Peneliti*. Bandung: Tarsito
- Sudjana, Nana. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana. (2013). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. (2011). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukariasih, Luh, dkk. (2019). *Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6*. International Journal for Educational and Vocational Studies Vol. 1, No. 1, pp. 1-6

- Surya, Muhammad. (2003). *Psikologi Pembelajaran dan pengajaran*. Jakarta : Pusaka Bani Quraisy
- Susdarwati, Yulia Dewi Puspitasari. 2019. Studi Komparatif Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Flash Dan Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Fisika Ditinjau Dari Motivasi Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika-COMPTON*. Volume 6, Nomor 1 Juni 2019
- Sutopo,H.A.(2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Tsang, Sandra K. M, et all. (2012). *Self-Efficacy as a Positive Youth Development Construct: A Conceptual Review*. The Scientific World Journal Volume 2012, 7 pages.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vanhaltren,Caroline Josephine. (2016). *Self Efficacy: Motivator For Learning*. *International Journal In Management And Social Science* Vol.04 Issue-08, Issn: 2321-1784 Vol. 2, No. 1
- Widiyastuti, Nia., dkk. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta*. *Perspektif Ilmu Pendidikan* - Vol. 32 No. 1 April 2018.
- Wilde, Natalie., Anne Hsu. (2019). *The Influence Of General Self-Efficacy On The Interpretation Of Vicarious Experience Information Within Online Learning*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16:26.
- Yusuf, Muhammad. (2011). *The impact of self-efficacy, achievement motivation, and selfregulated learning strategies on students' academic achievement*. *Procedia Social and Behavioral Sciences* 15 (2011) 2623–2626