

BIBLIOGRAPHIE

- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Borg & Gall. 2003. *Education Research*. New York : Allyn and Bacon.
- Blondeau, Nicole. 2013. *Littérature Progressive du Français*. Paris: CLE Interantional
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Dick, W., Carey, L., J.O.(2009) *the systematic design of instruction*. New Jeresy : Perason.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Jao, Feng. (2006). *Tutorial of software applications through macromedia captivate. Proceedings of the 2006 asee north central, American society for engineering education*. Ohio: Nothern University.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2013). *Media Pembelajaran: Manual*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mashama Putri, Ramadhanty. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana*. Skripsi dipublikasikan. Diakses pada 20 Oktober 2020 dari https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kumparan_fisika
- Pujawan, I Nyoman. 2010. *Supply chain management Edisi Kedua*. Surabaya : Guna Widya.
- S Haske, Anita. 2012. *Penggunaan Media Adobe Flash Dan Adobe Captivate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Organisasi Kehidupan Di Kelas Vii Smp Al Washliyah Sumber Kabupaten Cirebon*. Skripsi dipublikasikan. Diakses pada 7 November 2020 dari repository.syekhnurjati.ac.id
- Sadiman, A.S. (2010). *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif. Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.
- Sulistyo Basuki (1996). *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasinya*. Yogyakarta: ArRuzz Media.
- Sukiman, (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta:PT Pustaka Insan Madani.
- Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Warsita, Bambang. (2008) *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*, Jakarta: Rineka. dan *Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wellek, Rene dan Warren Austin. 2014. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia
- Yulianti, Putri. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Captivate Pada Materi Relativitas Khusus Di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*. Skripsi dipublikasikan. Diakses pada 17 Oktober 2020 dari repository.radenintan.ac.id

SITOGRAFIE

- <https://jurnal.stmikroyal.ac.id/index.php/senar/article/view/233> Ni Putu Desy Damayanthi “*Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Adobe Captivate*” hlm. 521 – 526/ (Diakses pada tanggal 26 September)
- <http://jurnal.uinsu.ac.id> Suwandi, '*Literasi abu-abu dalam perpustakaan*'. Jurnal Iqra', Vol 11, No.01, Mei 2017/ (Diakses pada tanggal 27 September)
- <https://ejournal.unesa.ac.id> Eka Herdyansyah , Yudha Anggana Agung, (2017). “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Tav Di Smk Negeri 1 Sidoarjo*”. *Jurnal Pendidikan Tekhnik Elektro*. Vol 6 No 1 h.79/ (diakses pada tanggal 30 September)
- <https://123dok.com/document/zpv2xw0z-pengembangan-pembelajaran-berbasis-captivate-relativitas-universitas-lampung-repositor.html> Leo Tvrdon And Karla Juraskova “*Theacing Simulation In Logistics By Using Witness And Captivate Softwere*”. *Procedia – Social And Behavioral Sciences*. 174. (2015) h.4085/ (Diakses pada tanggal 1 Oktober)
- http://Repository.Unri.Ac.Id:80/H_Andle/123456789/3348 Syafrial. 2013. *Strategi Pembelajaran Sastra Smp*. Repository Universitas Riau. ([Diakses pada 7 Oktober 2020.](#))
- <http://Repository.Syekhnurjati.Ac.Id/230/> Saluky, Saluky (2016) *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Web Dengan Menggunakan Wordpress*. Eduma, 5 (1). Pp. 80-90. Issn 2502-5309. (Diakses pada 7 Oktober 2020.)
- <http://Eprints.Uny.Ac.Id> Oktaviana, Pratiwi. (2016). *Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Prancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas Xi Sma J Negeri 1 Prambanan/* (Diakses pada 7 Oktober 2020.)
- <https://Journal.Unismuh.Ac.Id/Index.Php/Jpf/Article/View/340> Nurwahid Syam, 2017. *Peranan Software Adobe Captivate Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 5 Pallangga Gowa*. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makasar*. Vol 5.No 1.H 44/ (Diakses pada 7 Oktober 2020)

- <https://Jurnalmahasiswa.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Pendidikan-TeknikElektro/Article/View/17719> Eka Herdyansyah, Yudha Anggana Agung, 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Software Adobe Captivate 9 Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Ta V Di Smk N 1 Sidoarjo*. (Diakses pada 8 oktober 2020)
- <http://Jurnalpdf.Info/Pdf/Model-Pengembangan-Addie.Html> Reyzal Ibrahim.(2011). *Model Pengembangan Addie*. (Diakses pada 8 Oktober 2020)
- <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/1876> Putri, P. P., dan A. M. Sibuea. 2014. *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika*. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 1 (2): 145-155 (Diakses pada 8 Oktober 2020)
- <http://eprint.uny.ac.id> Parathamie, Rahayu. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak Pada Materi L'identité Menggunakan Adobe Falsh CS6 Berbasis mobile Aplication Bersistem operasi Android untuk siswa kelas X*. Diakses pada 15 November 2020)
- <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8285> Purmadi, A., & Surjono, H. D. (2016). *Pengembangan bahan ajar berbasis web berdasarkan gaya belajar siswa untuk mata pelajaran Fisika*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3 (2), 151. (Diakses pada tanggal 23 November 2020)