

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Jakarta.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Isdayanti, dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* berbasis *Adobe Flash* pada Materi Daur Hidup Hewan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4 (2), h. 390.
- Jibril, A. 2011. *Jurus Kilat jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Madcoms. 2012. *Kupas Tuntas Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta
- Maulidta, Hidayatul dan Wahyu Sukartiningsih (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 6 (5), h. 681.
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Oktafiani, Dian, dkk (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash* pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8 (3), h. 527.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Saputro, Ardy. 2016. *Mudah Membuat Game Adventure Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. Yogyakarta: ANDI.
- Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung:

Remaja Rosdakarya

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

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

Rahmaibu, Farida Hasan, dkk (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn. *Jurnal Kreatif*.

Wati, E. R. 2018. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta : Kata Pena.

