

DAFTAR PUSTAKA

- Adika Reza, M. Rahmawati, D. Rahmawati, Y. (n.d.). *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash 8.0 Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Transformasi*.
- Agustin, D. (2021). No Title. In *Lembar Kerja Peserta Didik Akuntansi Keuangan Dan Lembaga Pada Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Kelas X SMK*. Jurnal Universitas Negeri Surabaya.
- Anas Sudijono. (2007). *Pengantar Statistika*. Raja Wali Press.
- Anggaraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. In 2015.
- Ariani, N. dan D. H. (2019). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah : Pedoman Pembelajaran Intensif, Konstruktif, Prospektif*. Prestasi Pustaka.
- Armansyah. Sulton. Sulthoni. (2019). *Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(3).
- Atmawarni, U. (2016). *Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. Perspektif*. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v1i1.78>
- Busiri, M. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 Pada Mata Diklat Rencana Anggaran Biaya (Rab) Di Smk Negeri 2 Surabaya*. Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan, 3.
- Erina, M. Risdianto, E. Swistoro, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia Director Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X*. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.1.1-10>
- Fartina. Hizbi, T. Syahidi, K. (2020). Development of Interactive Physics Learning Media Macromedia Flash 8 Based on Straight Motion Material. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012023>
- Fredy dan Soenarto, S. (2012). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Pada Materi Bilangan Bulat kelas IV SDN Lempuyangan I Yogyakarta*. Prima Edukasia, 162–172.
- Hamid, M. A. Ramadhani, R. M. J. (2020). *Media Pembelajaran* - Google Books. In

Yayasan Kita Menulis.

- Haris, B. (2021). *Desain Media Interaktif SMK/MAK Kelas XII*. gramedia.
- Harsiwi, U. B. Arini, L. D. D. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hendri Aris Kus Indri Astoro. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Memperbarui Halaman WEB di SMK*. Jurnal Pendidikan Vokasi, 4.
- Istiqomah. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA*. Universitas Negeri Semarang.
- Jalinus, N. A. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Sifonoforos.
- Kenys, F. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Menggunakan Pendekatan Open Ended Problem Pada Materi Bangun Ruang*. In Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika (Vol. 4, Issue 1). <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/prismatika>
- Kurnia, A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan*. . Proseding Semnas Pendidikan Ekonomi & Bisnis. November.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini - Usep Kustiawan - Google Buku*. In Gunung Samudera.
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Maemunawati, S. (n.d.). *“Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19”* Penerbit 3M Media Karya 2020.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT Rineka Cipta.
- Mulyatiningsih. Endang. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfa Beta.
- Munir. (2020). *Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. In Alfabeta (Vol. 58, Issue 12).
- Nismalasari. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Learning Cryle Terhadap keterampilan Proses SAINS dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis*. Edu Sains , 4.

- Nurdin Asyad. (2016). *Model Pembelajaran Menumbuhkembangkan Kemampuan Metakognitif*. Pustaka Refleksi.
- Prasetyo, E. (2013). *Data Mining: Konsep dan Aplikasi Menggunakan Matlab*. Andi Publisher.
- Putri Khoirin Nashiroh. (2020). *Efektifitas Penerapan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantu MIND MAP Terhadap kemampuan Pedagogik Mahasiswa Mata kuliah Pengembangan Program Diklat*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan , 17, 47.
- Rini, A. Salamah, U. (2021). *Improving Student Learning Outcomes Through Physics Learning Media Using Macromedia Flash*. Journal of Education Technology, 5(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i3.36203>
- Satrianawati. (2017). *Media dan sumber belajar*. Deepublish.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* . Bumi Aksara.
- Sulistiani, H. (2021). *Pendamping Dan Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dan Video Editing Di SMKN 7 Bandar Lampung*. Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS), 2(2).
- Sumiharsono, R. Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Cetakan Pertama.
- Susana, A. M. P. (2019). *Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Aktif*. TATA AKBAR.
- Susilana Rudi, R. C. (2014). *Media pembelajaran Hakikat, Pemanfaatan, dan Penilaian*. In *CV Wacana Prima*.
- Sutarti, T. Edi, I. (2017). *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan* (Mulyadi (ed.)). CV Budi Utama.
- Yuliandari, S. Wahjudi, E. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa*. Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa, 1(1).
- Yusril, R. dan H. A. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MA Muhammadiyah Padang Panjang*. Jurnal Iptekas Terapan, 11, 1–8.