

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M., Sesunan, F., & Ertikanto, C. (2017). Pengaruh Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash terhadap Hasil Belajar pada Materi Hukum Newton tentang Gravitasi. *Jurnal Pembelajaran Fisika* , 5(5).
- Aimah, M., Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penggunaan aplikasi Macromedia Flash 8 sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioshell* , 6(1).
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arviansyah, R., Indrawati, & Harijanti, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Guided Inquiry Deisertai LKS Audiovisual Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika* , 4(4).
- Djulia, E., Hasruddin, Arwita, W., Simatupang, Z., Wisnu, W. W., Sipayung, M., et al. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Biologi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Gufron, A., Darwan, & Winarso, W. (2018). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Inspiramatika* , Vol 4 (2).
- Husanah, Pantiwati, Y., Restian, A., & Sumarsoni, P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.
- Jatmiko, D. (2015). "Pengaruh Penggunaan Mutimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sebomenggalan Pulerejo". *Skripsi* , Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Nigsi, G. P., Ferdinandus, et al. (2020). *Pengembangan Video Pembelajaran IPA Berbasis Konstektual*

di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *Lensa (Jurnal Pendidikan IPA)* , 10(2).

Jusmiana, A., & Herianto. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP di Era Pandemi Covid-19. *Pedagogy* , 5(2).

Kartini, K. S., & Puta, N. A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia* , 3(2).

Manurung, P. (2020). Multimedia Inetraktif sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Al-Fikru Jurnal Ilmiah* , 14 (1).

Nurdin, F., Sulastry, T., & Hasri. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 pada Model Pembelajaran Kooperatif Melalui Pendekatan Saintifik terhadap Motivasi dan Hasil Belajar pada materi pokok Laju Reaksi. *Chemistry Education Review (CER)* , 1(2).

Permendiknas. (2018). *Perubahan Permendikbud K-13 Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Permendiknas.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Penerbit Graha Ilmu.

Tahir, M. Y. (2013). *Teori Belajar dalam Praktek*. Makassar: Alauddin University Press.

Vegatama, M. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Macromedia Flash dan Powepoint pada pembelajaran Langsung terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 2 Sungguminasa (Studi pada Materi Pokok Asam-Basa). *Chemistry Education Journal* .

Wahab, G., & Rosnawati. (2021). *Teori-Teori belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata.

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran* . Jakarta: Rineka Cipta.

Yasin, A. N., & Ducha, N. (2017). Kelayakan Teoritis Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline materi Sistem Reproduksi Manusia kelas XI SMA. *Jurnal Biology Education* , 6(2).

Zubaidah, S., Mahanal, S., Yuliati, L., Dasna, I. W., Pangestuti, A., Puspitasari, D., et al. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam* . Jakarta: Kemdikbud.



THE
Character Building
UNIVERSITY