

DAFTAR PUSTAKA

- A. Pribadi, Benny. 2014. Model Desain Sistem Pembelajaran ADDIE. Jakarta: Dian. Aksara.
- Amali, K., Kurniawati, Y., & Zulhiddah, Z. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Sains Teknologi Masyarakat pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Journal of Natural Science Integration*, 2(2), 191-202.
- Ampera, D. (2017). *Adobe flash cs6-based interactive multimedia developmentfor clothin pattern making. International Conference on Technology and Vocational Teacher (ICTVT 2017)*, 314–316.
- Anita, I.W. (2014). Pengaruh Kecemasan Matematika (*Mathematics Anxiety*) ... Lingkaran. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*. Vol. 4 No.1. ISSN: 2614-221X.
- Anitah, Sri. 2012. Media Pembelajaran. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Borg, & Gall. (1983). *Educational research: An introduction. In: New York Longman*.
- Borrego, A., Anglada, L., Barrios, M., & Comellas, N. (2007). *Use and users of electronic journals at Catalan universities: the results of a survey. The Journal of Academic Librarianship*, 33(1), 67-75.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design : The ADDIE Approach. Boston: Springer US*.
- Darari, M. B. (2017). Penggunaan Media Adobe Flash pada Pembelajaran Kesebangunan dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 7 Medan. *Jurnal Handayani*, 7(2): 33-41
- Daryanto. (2013). *Menyusun Media (Bahan Ajar untuk Persiapan Guru dalam Mengajar)*. Yogyakarta: PT. Gava Media.
- Daryanto, J., & Karsono, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2005). *The systematic design of instruction*.
- Djamarah, (2013). *Stategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka cipta
- Rusman,(2015). *Metode- Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Haris Mudjiman. (2007). Belajar Mandiri (*Self-Motivated Learning*). Surakarta: LPP UNS dan UNS Press.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash di akses tanggal 07 Juli 2021, pukul 12:19 WIB.
- Lailiyah, N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis flash untuk pembelajaran keterampilan menuliskan kembali cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(7).
- Munir, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif kompetensi dasar register berbasis inkuiri terbimbing. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 22(2), 184–190.
- Mustofasani, N., & Purwadi, D. (2019). Pengembangan Media Video Tutorial Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Pada Kd Menerapkan Prosedur Pekerjaan Survey Dan Pemetaan Di Kelas X Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 5(2).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah.
- Rusman, M. P. (2015). *Curriculum implementation at elementary schools: A study on "best practices" done by elementary school teachers in planning, implementing, and evaluating the curriculum. Journal of Education and Practice*, 6(21), 106-112.
- Rousseau, J.-J., Uitterhoeve, W., & de Valk, J. (2003). *Vertoog over de ongelijkheid*.
- Saputro, A. (2015). Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS 6. Yogyakarta (ID): Andi Publisier.
- Saputro, A. (2016). Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS 6. Yogyakarta (ID): Andi Publisier.
- Seaman, D. F., & Fellenz, R. A. (1989). *Effective strategies for teaching adults. Prentice Hall*.
- Sukardi. (2012). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukardjo. (2008). Kumpulan materi Evaluasi Pembelajaran. Prodi Teknologi Pembelajaran: PPs UNY. Sukmadinata. (2009).
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: 2013.

Widyanto, E. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis adobe flash professional cs 6 Pada materi teorema pythagoras untuk siswa kelas VIII. MATHEdunesa, 5(2).

Wihartanti, L. V., Anita, S., & Riani, A. L. (2014). Pengaruh Pembelajaran Ekonomi dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share (Tps)* Dan *Think Talk Write (Ttw)* Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Sma N 2 Sragen Tahun Pelajaran 2012/2013.

