

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. Kepulauan Riau.
- Anas Sudijono. 2010. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
- Anugraheni, I. 2017. Analisa Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Proses Belajar Guru-Guru Sekolah Dasar. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2017.v4.i2.p205-212>.
- Agarwal, A, S. Malik. 2012. Use of Multimedia as a New Educational Technology tool-A Study. *Internasional Journal of Informastion and Education Technology*.
- Alviyanti, F, Zuhdi U. 2021. Pengembangan Media “Mejara” Menggunakan *Macromedia Flash 8* Pada Pelajaran IPS Materi Karakteristik Negara Asean Untuk Siswa Kelas VI SD. *JPGSD*. Volume 9 Nomor 9 Tahun 2021, 3309 - 3320
- Arsyad, Azhar 2016. Media Pembelajaran. PT. Rajagrafindi Persada. Jakarta
- Aziz, A. 2016. Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Pemahaman Komputer Multimedia. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika* 3 (1), 60-6.
- Bambang, S. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Banjarmasin.
- Borg & Gall. 2003. Educational Research, an Introduction, Sevent Edition. New York: Longman Inc.
- Cahyadi,. 2019. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal* 3 (1), 36.
- Chetana H. Kamlaskar. 2007. Development and Evaluation of an Interactive Multimedia Simulation on Electronics Lab Activity: Wien Bridge Oscillator. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*. ISSN, 1550-6908

- Devi, A. Shita, and S. Maisaroh. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pop-Up Wayang Tokoh Pandhawa Pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V SD', *Jurnal PGSD Indonesia*.
- Fajri, Z. 2019. Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SD. *Jurnal IKA*. 7(2), 67-69.
- Fitri, J, Sarmidin, I. Mailani. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. *JOM FTK UNIKS* 1(1).
- Gora, Winastwan dan Sunarto. 2015. *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Inovatif Berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hamruni. 2012. *Strategie Pembelajaran*. Insan Madani. Yogyakarta.
- Harahap, HS, E. 2015, Hasruddin dan Djulia. Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis *Macromedia flash* pada materi sistem pencernaan makanan manusia untuk kelas XI SMA/MA. *Seminar Nasional XII Pendidikan Biologi FKIP UNS*.
- Hendriyani, Y., Delianti, V. I., & Mursyida, L. 2018. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(2), 85–88.
- Hutomo., P., M., Samsudi. 2015. Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis dan Komponennya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*. 15(2).
- Indriasih, A. 2015. Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga dalam Penerapan Pembelajaran Tematik di kelas III SD. *Jurnal Pendidikan*, 16 (2), 127-137.
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 58, Tahun 2014, tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama (SMP) / Madrasah Tsanawiyah (MTs).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Buku Tematik 1 Kelas 5 Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta:

- Khairani, M., & Febrinal, D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Macromedia Flash materi Tabung untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, 10 (2), 95-102.
- Kisworo, Marsudi W dan I. Sofana. 2017. Menulis Karya Ilmiah (Penelitian, Penulisan, Presentasi dan Publikasi Ilmiah). Bandung: INFORMATIKA.
- Masykur, R., Nofrizal., & Syazali, M. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. Al-Jabar: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8 (2), 177-186.
- Muali, Chusnul. 2018. *Prinsip & Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Nurul Jadid. Probolinggo.
- Nana Sudjana. 2015. Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Sinar Baru Algensindo
- Naniek, K. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran IPAD dengan Animasi Macromedia Flash Berbasis Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum* 5 (2), 263-271.
- Pardede., E., Mothlan., R. D. Suyanti. 2016. Efek Model Pembelajaran Guided Discovery Berbasis Kolaborasi dengan Media Flash Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif Tinggi Fisika Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika* 5 (1), 12-17.
- Prabowo, S. A. 2015. The effectiveness of scientific based learning towards science process skill mastery of PGSD students. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(1), 15-19.
- Prastowo. A. 2013. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, Benny. 2019. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Rati, N. W., Kusmaryatni, N., & Rediani, N. 2017. Model Pembelajaran Berbasis Proyek, Kreatifitas dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, (1) :60-71. <http://dx.doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9059>.
- Rohman, M& S. Amri. 2013. Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran. Jakarta. Prestasi Pustaka.
- Setyono, T., Eka, L., Deswita, H., & Belakang, A. L. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Macromedia

Flash pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pasir Pengaraian*, 2(1), 1–10.

- Siallagan, R.O., Sianturi, I.S., Manihuruk, Susy. 2021. Penggunaan Sumber Belajar. *Research Gate*.
https://www.researchgate.net/publication/356961672_PENGGUNAAN_SUMBER_BELAJAR.
- Sudjana, Nana. dan R. Ahmad. 2007. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2014. Metode Penelitian Pendidikan pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R &d, (Bandung: Alfabeta).
- Sumiharsono, Rudy dan H.Hasanah. 2017. Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Sulthon. 2016. Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). *Elementary Journal*. Vol. 4 (1).
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran. Kencana. Jakarta.
- Sutriyono,. Fitriyana, N. & Adha, I. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Macromedia Flash Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 11 (1) , 2599–2600.
- Syafwan, H., Afriyanti, R., Imam, J., & No, B. 2017. *Perancangan Media Interaktif Untuk Pembelajaran Rantai*. 2(4), 39–44.
- Tala, S. & Vesterinen, T.M. (2015). Nature of science contextualized : Studying Nature of Science With Scientists. *Journal Science and Education*, 24(4), 435-457
- Tegeh,. M. I., I. M. Kirana. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian dengan Model ADDIE Model. *Jurnal Elektronik Undiksha*. 5 (12-26).
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2016. *Pembuatan Animasi Web dengan Macromedia flash MX*. Salemba Infotek.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif. Surabaya: Kencana

- Trianto. 2011. Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara
- Wahid, Abdul. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Istiqra*. 5 (2), 3.
- Yudi, K. U. 2016. Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika* ,1 (1), 84-92.
- Yuldiastanto., D., A. 2015. Utama Penerapan Software Circuit Wizard Untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pada Konsep Dasar Gerbang Logika. *Repository.upi.edu*.
- Zulfikar dan L. Azizah. 2017. Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Kuartet dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MA Negeri 1 Makassar. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 1 (2), 157-158.