

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada

Bambang Warsita. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*.

Jakarta: Rineka Cipta

Cepi Riyana. (2003). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Daryanto, (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa

Har Akbar & Ginung Yogiswastiko. 2011. *TKJ Teknik Komputer dan Jaringan*.

Bogor: Yudhistira.

Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Cetakan Ketiga.

Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Munadi, Yudhi.(2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan baru*, Jakarta :

Referensi GP Group

Rudi Susilana dan Cepi Riyana . (2009) *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana

Prima

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran berbasis komputer Mengebangkan profesional guru abad 21*. Bandung : Alfabeta

Pryo Utomo. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Mata Pelajaran Elektronika Analog dan Digital untuk Siswa Kelas X TKJ SMK Tamansiswa Medan. *Abstrak Skripsi UNIMED*, Medan.

Sriadhi. (2014). *Konferensi Nasional Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (KeTIK) 2014, 8 Nov 2014, Medan. <http://digilib.unimed.ac.id/19466/>

Sriadhi. (2015). *Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan*. *Jurnal EducanduM*, 08 (02). Pp. 37-47. ISSN 2086-3942 <http://digilib.unimed.ac.id/19470/>

Sriadhi. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Model Activity Centered Tutorial dan Exploratory Tutorial terhadap Hasil Belajar Bidang Elektronika Industri*. *Konvensi Nasional Pendidikan (KONASPI) VIII*, 081095-11028 <https://scholar.google.com/citations?user=rZvOm5gAAAAJ&hl=th>

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia

Sukmadinata, N. Syaodih dan Erlina Syaodih. (2012). *Kurikulum & Pembelajaran*

Kompetensi. Bandung : refika ADITAMA

Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Cet. XV). Bandung: PT. Ramaja Rosdakarya

Supriatna, Dadang & Mochamad Mulyadi (2009). *Konsep Dasar Desain Pembelajaran. Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB*. PPPPTK TK dan PLB

Syaiful Bahri Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Tim Fakultas Teknik UNY. 2004. *Melakukan Perawatan PC*

Yogyakarta : Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan

Undang Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Jogjakarta : Media Wacana Press

Baharuddin. (2017). Interactive Courseware For Supporting Learners Competency in Practical Skills 8. *Turkish Online Journal of Educational Techonology* .

Baharuddin. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif SMK Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Vol 4 No. 1 , 27-28.

Baharuddin. (2017). The Development Of Computer-Based Learning Media At A

Vocational High School. *Geomate Journal* .

Baharuddin, d. (2018). Dilemma Between Applying Coherent Principle and Signaling Principles In Interactive Learning Media. *The Open Psychology*

Developer, G. (2016, December). Adobe Flash CS 6 Developer Fundamentals Course. hal.1.

Harjanto. (2008). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Izham, D. (2013). Dipetik Maret 2019, dari Cara Cepat Belajar Adobe Flash:
<http://blog.jasamultimedia.com>

Miarso, Y. (2009). *Menyemahi Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.

Milfayetty, S. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Medan: Pps Unimed.

Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA, cv.

Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Mustaqim, I. (2015, April 01). *Google*. Dipetik Januari 5, 2019, dari
Staffnew.uny.ac.id

Purba, E. (2015). *Filasafat Pendidikan*. Medan: Press Unimed.

Rahmelia, L. (2017). Perancangan Mobile Learning Berbasis Adobe Flash CS 6 pada Mata Kuliah Sistem Operasi di STMIK Indonesia Padang. *Jurnal Informatika Vol 11, No. 2*, 2.

Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: ALFABETA, cv.

Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.

Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: KENCANA.

Sriadhi. (Desember 2015). Analisis Karakteristik Media Pembelajaran dan Motivasi Berdasarkan Gaya Belajar Siswa Sekolah Menengah Keatas. 37-47.

Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: GRAHA ILMU.

Syarif, K. (2017). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Press Unimed.

Syarifudin, M. K. (2017). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning Menggunakan Adobe Flash CS6 Sebagai Penunjang Pembelajaran Fisika.

Wikipedia. (2019, Januari 03). Dipetik Desember 2018, dari Google:

[https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_CS_6_\(sistem_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash_CS_6_(sistem_operasi))



THE
Character Building
UNIVERSITY