

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia Cathreine Riza. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. *Thinkng Skills ang Creativty Journal*. 3 (2), pp 52 – 62. Diakses pada tanggal 03 Juli 2021 dari
- Baharuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan teknologi Pembelajara*. 1 (2), pp 115 – 126. Diakses pada tanggal 4 Mei 2021 dari <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2118>.
- Hidayat Fend. (2020). *Konsep Pengembangan Sistem Informasi Kesehatan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Mashuri Sufri. (2019). *Media pembelajaran Matematika*. Yogyakarta : CV Budi Utama.
- Mustholiq, Imam, dkk. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik. *Journal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*. 16 (1), pp 1 – 18.
- Nasution S. (2016). *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Noor Muhammad (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta : PT Multi Kreasi Satudelapan
- Pramuaji Alfiyanto & Muhammad Munir. (2017). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengenalan *Corel Draw* Sebagai Sarana Pembelajaran Desain Grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara, *Elinvo (Elektronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2 (2), pp 183 – 189. Diakses pada tanggal 10 Mei 2021 dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/elinvo/article/view/17312>.
- Pribadi Benny A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam pemebatajaran*. Jakarta : KENCANA.
- Pujiriyanto (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra Syahrizal D. (2017). *Belajar Mandiri Adobe Flash Memahami Antar muka Flash & Penerapannya*. Surabaya : CV Garuda Mas Sejahtera.
- Rifai Syaifullah. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem *AirConditioning (AC)* Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Di SMKN 3 Yogyakarta”. Yogyakarta

- Sari Indah Purnama. (2021). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Medan: UMSU PRESS
- Sanaky, H. A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif – Inovatif*. Yogyakarta : KAUKABA DIPANTARA.
- Saselah Yeni R, Muhammad Amir M dan Riskan Qadar. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Profesional Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia*, 2(2), pp 80 – 89. Diakses pada tanggal 4 Mei 2021 dari <https://repository.unmul.ac.id/handle/123456789/1817>.
- Sigalayan Sigit, Arbansyah dan Asif Annur Sasmita. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya SDN 006 Kecamatan Sungai Pinang Samarinda. *Jurnal TIK dalam pendidikan*, 2(3), pp 1 – 6.
- Smaldino dkk. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning (8 th edition)*. Upper SaddleRiver, New Jersey : Person Merrill Prentice Hall.
- Sriadhi dan Nainul Zahrowi Yuwanda. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Adobe Flash CS6* Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan elektronika Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) Di SMK Diwarna Medan, *Jurnal TIK dalam pendidikan*, 7(2), pp 103 – 112. Diakses pada tanggal 2 Mei 2021 dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/23238>.
- Sriadhi, (2018). *Instrumen Penelitian Multimedia Pembelajaran*. Medan: UNIMED.
- Suryani Nunuk & Agung S,L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta : Ombak
- Suryani Nunuk, Achmad Setiawan dan Aditin Putra. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Susilana Rudi & Cepi Riyana.(2016). *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Triyulianti. Game Edukasi Anak – Anak Pada Anatomi Tubuh Manusia Dengan 3 Bahasa. *Jurnal Inovtek Polbeng*. 3 (2), pp 179 – 188. Diakses pada tanggal 04 Juli 2021 dari <http://ejournal.polbeng.ac.id/index.php/ISI/article/view/430/304>.
- Widya Leonardo Adi Dharma dan Leonardo Adi Dharma. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta : DIREKTORAT PEMBINAAN KURSUS DAN PELATIHAN.