

DAFTAR PUSTAKA

- Adib. (2014). Perancangan Media Interaktif Pengenalan Alphabet Berbasis Alat Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal DKV Adi Warna*, 13.
- Adisti Yuliastrin. (2023). Pengembangan Instrumen Untuk Mengukur Keterampilan Kreatif Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10 (2), 285-292.
- Amalana, H. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantuan Modul QT-Bilingual Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 7(2).
- Angel Learning, 2008. Instructional design in ANGEL. Artikel. Tersedia pada <http://www.anglearning.com>. Diakses pada tanggal 1 Januari 2009.
- Anita Adesti. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Sosiologi. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kependidikan*, 8 (1), 27-38.
- Arikunto, S. (2018a). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018b). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arkun, S. & Akkoyunlu, B. 2008 A Study on the Development Process of a Multimedia Learning Environment according to the ADDIE Model and Student's Opinions of the Multimedia Learning Environment. *Interactive Educational Multimedia (An On-line Journal Published the University of Barcelona)*. ISSN: 1576-4990. Number 17.
- Armella & Rifdah. (2022). Kesulitan belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar. *Sultan Idris Journal of Psychology and Education*, 2(1), 14-27.
- Arsyad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja grafindo Persada.
- Danar. 2018. Jaringan Komputer Dasar. Kediri: CV. Kasih Inovasi Teknologi.
- Dewi. (2018). Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Edulib*, 8(1), 199.

- Dianto, M., & Putri, B. N. D. (2019). Media Pelayanan Bimbingan Konseling dan Tantangan Konselor dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Konvensi Nasional Bimbingan Dan Konseling I, April*.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Dept. of Physics Indiana University*, 16(7), 1073–1080.
- Harita, K. B. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Biologi pada Kelas X SMA Negeri 1 Gomo. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(2), 103-121.
- Isran Rasyid. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Uinsu*, 7 (1), 91-96.
- Kurniawan, Y., & Hindarsih, T. P. (2013). *Character building; membangun karakter menjadi pemimpin*. Yogyakarta: Pro U Media.
- Meina Oza Setia. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Adobe Flash Cs6 pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak Dan Penerapannya. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3 (1), 55-67.
- Niluh Wiwik Eka Putri. (2019). Peran Psikologi Komunikasi dalam Mengatasi Permasalahan Peserta Didik: Studi Kasus Proses Bimbingan Konseling di SMK Kesehatan Widya Dharma Bali. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1 (1), 52- 67.
- Non, R. H. (2022). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Virtual Reality Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Menengah*. 14(2), 141– 144.
- Pujiana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Digital menggunakan Software Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1 (1), 126-129.
- Puspitasari, P., Putri, P. S. J., & Wuryani, W. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa IKIP Siliwangi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(2), 1653–1660.
- Raudhatul Bilkis. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Relasi dan Fungsi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII*. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75.

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2 (1), 470 - 477.

Sofiyatul Hidayah, Sri Wahyuni, Hety Mustika Ani. 2017. *Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan Aplikasi adobe flash cs6 untuk meningkatkan motivasi Belajar pada kompetensi dasar menganalisis peran, fungsi Dan manfaat pajak*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Volume 11 Nomor 1.

Sriadhi. (2018). *Instrumen penilaian multimedia interaktif* (Vol. 1, pp. 14).

Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Supriadi. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mufradat Bahasa Arab Berbasis Adobe Flash Pro Cs6 Bagi Siswa SMP. *Jurnal Literasi Digital*, 2 (1), 46-56.

Yulastini, N. K. S., Dharma Tari, I.D.A.E.P., Putra Giri, P.A.S., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2)

