

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas* (Ed 4). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Binanto, I. (2015). Tinjauan Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia yang Sesuai untuk Mahasiswa Tugas Akhir. In *Seminar Nasional Rekayasa Komputer dan Aplikasinya* (pp. 148–155). Yogyakarta: Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sanata Dharma. <https://doi.org/10.1093/sysbio/syu018>
- Borg, & Gall. (2003). *Education Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Chun, R. S. (2017). *Adobe Animate CC Classroom in a Book* (Ed 2017). USA: Adobe.
- Danim, S. (2011). *Pengembangan Profesi Guru: dari Pra-Jabatan, Induksi ke Profesional Madani*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 7(2), 25–34.
- Dwitiya, N. (2016). Adobe Rilis Animate CC, Pengganti Flash yang Dilengkapi Fitur Terkini. Diambil dari <https://www.beritateknologi.com/adobe-rilis-animate-cc-pengganti-flash-yang-dilengkapi-fitur-terkini/>
- Elida, T., & Nugroho, W. (2003). Pengembangan Computer Assisted Instruction (CAI) pada Praktikum Mata Kuliah Jaringan Komputer. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1).
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Handikha, I. M. D., Agung, A. A. G., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Luther pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2012/2013 di SMP Negeri 1 Marga Kabupaten Tabanan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan. *FKIP-UTM*, 37(1), 11–26. Diambil dari https://www.academia.edu/15666277/RESEARCH_AND_DEVELOPMENT

_R_and_D_SEBAGAI_SALAH_SATU_MODEL_PENELITIAN_DALAM_BIDANG_PENDIDIKAN_Oleh

- Hendryadi. (2014). Content Validity (Validitas Isi). *Teorionline Personal Paper*, (1), 1–5.
- Hermawan, A., Retnadi, E., & Wahyudin. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Multimedia di Madrasah Tsanawiyah Darul Mutaalimin. *Jurnal Algoritma*, 11(1), 1–11.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75. Diambil dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia.
- Lathif, A. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Lingkungan Alam dan Buatan untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Hasanuddin Malang [skripsi]. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Perguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Luther, A. C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. [tempat tidak diketahui]: Academic Press, Inc., Massachusettes.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Masruroh, F. (2016). Adobe Hentikan Flash Professional dan Luncurkan Animate CC. Diambil dari <https://bpptik.kominfo.go.id/2016/06/14/2085/adobe-rilis-pengganti-flash-professional/>
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/JPAI.V8I2.949>
- Mukminan, D. (2012). Peran IT dalam pembelajaran. In *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* (pp. 0–12). Surabaya, 7 April 2012.
- Nursamsu, & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran (JIPI)*, 1(2), 165–170.
- Pirgayanti, N. K. T., Agung, A. A. G., & Mahadewi, L. P. P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Model Luther dalam Mata Pelajaran IPS pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 di SMP Negeri 5 Negara. *E-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 1–11.
- Premana, I. M. Y., Suharsono, N., & Tegeh, I. M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi

- Gambar 2D untuk Bidang Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3, 1–11.
- Purniawan, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan di SMK Negeri 2 Kebumen [skripsi]. Yogyakarta: Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Purwanto. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rayandra, A. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rosenberg, M. J. (2001). *E-Learning: Strategies For Delivering Knowledge In The Digital Age*. USA: McGraw - Hill Companies.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pembelajaran (Penggunaan)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono, P. D. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsi. (2006). Dampak Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi terhadap Peningkatan Kegiatan Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PPKN IKIP Veteran Semarang*, 88–95. <https://doi.org/10.1111/j.1567-1364.2012.00833.x>
- Sukindar. (2016). Adobe Rilis Animate CC Versi Final sebagai Pengganti Adobe Flash Professional. Diambil dari <https://teknojurnal.com/adobe-meluncurkan-animate-cc-versi-final-sebagai-pengganti-adobe-flash-professional/>
- Surasmi, W. A. (2016). Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran. In *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII* (pp. 593–607). Surabaya: UPBJJ - UT.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work* (Ed ke-8). New York: McGraw - Hill.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiartha, I., & Wijayanto, H. (2010). Rancang Bangun Mobile Edugame Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran dalam Pengenalan Ikatan Atom pada Mata Pelajaran Kimia untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Teknologi Elektro*, 9(1), 37–43.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yuberti. (2007). “Penelitian dan Pengembangan” yang Belum Diminati dan Perspektifnya. *Journal of Experimental Psychology: General*, 136(1), 1–15.