

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- [2] Apriyani, P. L. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Gambar Teknik Berbasis Software Bantu di SMK Binawiyata Sragen Kelas X Paket Keahlian Teknik Otomasi Industri*. Skripsi. UNY
- [3] Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Ed ke-20. Jakarta: Rajawali Pers.
- [4] D. Putra. & M. Nugroho. (2013). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akutansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 14:25-34
- [5] Daryanto. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- [6] Ernawati dan Sukardiyono. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo (Electronic, Informatics, and Vocational Education)*, 2:204-210.
- [7] Hariyanto, P. d. (2016). Pengembangan Media Macromedia Flash Untuk Pembelajaran Membaca dan Menulis Bahasa Indonesia Di SMA. *Jurnal Ling Tera* , 3 (1), 89-98.
- [8] I Made Tegeh. & I Made Kirna. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11:1-16
- [9] Laili, A. N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 berbasis pendekatan Guided Discovery Materi Sistem Gerak Pada Manusia*. Skripsi. UIN Sunan Kalijaga.
- [10] Madcoms. (2013). *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [11] Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- [12] Putra, Nusa. (2015). *Research & Development Penelitian dan Pengembangan*. Ed ke-4. Jakarta: Rajawali Pers.
- [13] Priyono. (2015). *Kelistrikan Otomotif*, Jakarta: FT UNJ
- [14] Rayandra, Asyar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- [15] Sugiyono. (2017) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Ed ke-26. Bandung: Alfabeta.
- [16] Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV.Pustaka Abadi.
- [17] Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Kontekstual*. Ed ke-1. Jakarta: Prenadamedia Group
- [18] Wandah Wibawanto. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- [19] Wibowo, Z.A. 2015. *Pengembangan Game Edukatif Tax Administration Millionaire Quiz Berbasis Adobe Flash sebagai Media Pembelajaran Administrasi Pajak di Kelas XI Akuntansi SMK YPE Sawunggalih Kutoarjo*. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta Yogyakarta
- [20] Widada & Bektik W. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.