

DAFTAR PUSTAKA

- Ardy, Saputro. (2016). *Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. ANDI.
- Arikunto S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Ashyar, Raynandra. (2013). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada Press.
- Azhar, Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar : Teori dan Prosedur*. Laksita Indonesia
- Dalem, Dewa Nyoman. (2022). *Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Mandiri Peserta Pelatihan*. Edutech : Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi 2 (1), Hal. 74-81
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Nurani Sejahtera.
- Dimiyanti, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Dzakiyyah, Auliya, et.al. (2018). *Pengembangan E-Learning Berbasis Schoology Melalui Blended Learning Sebagai Sumber Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Gajah Mada Bandar Lampung*. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM Metro, Vol 3 (2), Hal. 263-275

Farhan, Ali Ahmad. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran*. Universitas Jember.

Haeruddin. (2017). *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*. Yogyakarta : Deepublish

Hamalik, Oemar. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.

Hidayah Sofiyatul, Wahyuni Sri, & Ani Hety Mustika. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak. *Pendidikan Ekonomi*, 11, 118.

Husamah, dkk. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Malang: UMM Press.

Komputer, Wahana. (2015). *Panduan Aplikasi & Solusi (PAS) : Membuat Company Profile dengan Adobe Flash CS6*. Andi Offset.

Kustandi Cecep, & Dr. Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana

Octavia, Shilphy A. (2020). *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Yogyakarta: Deepublish.

Permana, Intan. (2019). *TGT Bermetode Baru Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Ruang SDN Kalicacing 02*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Trisala Vol 1 No 19. Hal. 265-279

- Puspitasari, Heni A. (2015). *Membuat Presentasi Multimedia Menggunakan Adobe Flash*. Yogyakarta : Skripta
- Prawira, Pura Atmaja. (2013). *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Ar-Ruzz Media.
- Priansa, Donni Juni. (2015). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran*. Alfabeta.
- Riadi, Edi. (2016). *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Yogyakarta: ANDI OFFSET
- Rohani. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Renika Putra.
- Sani, Ridwan Abdullah. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Sardiman. (2014). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Sardiman, & dkk. (2018). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Siregar E. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Ghalia Indonesia.
- Sudjana Nana, Rivai Ahmad, & Azhar Arsyad. (2019). *Media Pengajaran* (14th ed.). Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Uno, Hamzah B. (2015). *Teori Motivasi dan Pengukurannya : Analisis Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wulandari, Eka. (2022). *Pemanfaatan PowerPoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning*. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Vol. 2, No.2, Hal.26-31

Yaumi, Muhammad. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Kencana

