

DAFTAR PUSTAKA

- Aesah, S. 2018. Pengaruh Gaya Kepemimpinan dan Motivasi Terhadap Loyalitas Karyawan PT. National Nobu Bank Cabang Kemang Village. *Jurnal Disrupsi Bisnis* 1(3): 91
- Amanullah, M.A. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Raevolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 8(1): 37 – 44
- Amin, H. 2020. Konsep Materi Pembelajaran Fiqh Di Madrasah. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 5(1): 42
- Amir, Z. dan Risnawati. 2015. *Psikologi Pembelajaran Matematika*. Aswaja Pressindo: Yogyakarta
- Amsari, D. dan Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar E. Thorndike (Behavioristik) dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu* 2(2): 53
- Anggraini, M.S.A. dan E.K.E.Sartono. 2019. Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Ramah Anak Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Karakter Cinta Tanah Air Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan* 7(1): 75
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penilaian*. Rineka Cipta: Jakarta
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP. Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*: 586 – 595
- Badan Pusat Statistik (BPS). 2018. *Penggunaan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sektor Pendidikan 2018*. Jakarta
- Billah, A.F.M. 2015. Pemanfaatan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Implementasi Kurikulum 2013 (Studi Deskriptif pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Negeri se-Kota Bandung). *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Yrma Widya: Bandung

- _____. 2015. *Media Pembelajaran*. PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera: Bandung
- Dewi, G.P.F. 2012. Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta Yogyakarta
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta: Jakarta
- Eko, P.W. 2017. *Evaluasi Program Pembelajaran* . Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Ernawati, I dan T. Sukardiyono. 2017. Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Jurnal Elinvo* 2(2): 208 – 209
- Faridah. 2012. *Pembelajaran Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*. Widyaaiswara: Sulawesi
- Febrianto, A. 2018. Pemanfaatan Adobe Flash CS 6 Untuk Mempelajari Ilmu Tajwid. *Prosiding Seminar Dinamika Informatika* 1(2). 9 Mei 2018. Universitas Negeri Yogyakarta: 50
- Gunawan, I. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara: Jakarta
- Harefa, A.O. 2013. *Penerapan Teori Pembelajaran Ausubel dalam Pembelajaran*. Warta Dharmawangsa: Medan
- Hasibuan, M. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bumi Aksara: Jakarta
- Hidayat, R. 2016. Pengaruh Penggunaan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Tinggi SD Negeri 1 Sumur Putri Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016. *Skripsi*. Universitas Lampung Lampung
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia: Bogor
- Ihsan, H. 2017. Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep dan Panduan Penilaiannya. *Jurnal Ilmu Pendidikan* 13(3): 266 – 273
- Imunandar, A.F dan S.U.K. Mardiyah. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Pada Standar Kompetensi Memproses Perjalanan Bisnis untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kompetensi

- Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 5(5): 512 – 521
- Kurniasih. 2016. *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Kusaeri dan Suprananto. 2012. *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Graha Ilmu: Yogyakarta
- Kuswanto, J. dan F. Radiansah. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama* 14(1): 15 – 20
- Mahmudah, A. dan A. Pustikaningsih. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga SMK Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 17(1): 97 – 111
- Mariyon, I., dan S. Sulistiani. 2014. Pengembangan Medhia Games Flash “How Wants To Be A Siaja” Kanggo Ngundhakake Kawasisan Nulis Ukara Nganggo Sandhangan Wyanjana Tumprap Siswa Kelas VIII SMP N 1 Gondang, Mojokerto Taun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Baradha* 2(3): 1 – 7
- Masykur, R., Nofrizal., dan M. Syazali. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2): 179
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta: Yogyakarta
- Mustofa, M.I., M. Chodzirin., dan L. Sayekti. 2019. Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal Of Information Technology* 1(2): 154
- Nafisah, K., M. Margunani., dan L. Latifah. 2015. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Akuntansi Kelas XI Program keahlian Akuntansi SMK Negeri 2 Semarang. *Jurna EEAJ* 4(1)
- Nahar, N. I. 2016. Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 1(1): 64
- Noviani, N.D. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game sebagai Pendukung Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

- Materi Operasi Dasar Komputer Menggunakan Adobe Flash. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Yogyakarta
- Nurdiana, M., Y.N. Kholisho., dan A. Fathoni. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis CD Interaktif Pada Materi Simulasi Digital Menggunakan Adobe Flash. *Jurnal Pendidikan Informatika* 2(2): 89 – 90
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat* 3(1): 177
- Pribadi, B.A. 2016. *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group: Jakarta
- Poncowati, Y. 2019. Pengembangan E-Learning Berbasis Inkuiri Materi Integral. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Semarang Semarang
- Putra, N. 2015. *Research dan Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Ratnaningsih, N.N. 2014. Penggunaan Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS Kelas III A SDN Nogopuro, Sleman. *Skripsi*. FIP UNY Yogyakarta
- Rochmad. 2012. Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano* 3(1): 59 – 72
- Rosdiana. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Jurnal Al-Khwarizmi* 1(2): 95
- Ruangguru. 2020. Hari Pertama Belajar Dialihkan ke Rumah, Lebih dari 1 Juta Pelajar Memanfaatkan Sekolah Online Ruangguru Gratis. <https://pressrelease.kontan.co.id/release/hari-pertama-belajar-dialihkan-ke-rumah-lebih-dari-1-juta-pelajar-memanfaatkan-sekolah-online-ruangguru-gratis>. 18 September 2019 (15:00)
- Rusman. 2013. *Model – model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada: Jakarta
- Sani. 2014. *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Alfabeta: Bandung
- Sanjaya, W. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media Group: Jakarta
- Siswanto, J., E. Susantini., dan B. Jatmiko. 2016. Kepraktisan Model Pembelajaran *Investigation Based Multiple Representation* (IBMR) dalam Pembelajaran Fisika. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 7(8): 127 – 131

- Sugandi, A.I. 2013. Pendekatan Kontekstual Sebagai Pendekatan dalam Pembelajaran Matematik Yang Humanis dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar. *JKPM* 4(1): 107 – 108
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media: Yogyakarta
- Tjoeng, S.T. dan R. Indriyani. 2014. Pengaruh Perceived Organizational Support Terhadap Corporate Entrepreneurship Pada Perusahaan Keluarga di Jawa Timur. *Jurnal Agora* 2(1): 21
- Trisiana dan Wartoyo. 2016. Desain Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui ADDIE Model untuk Meningkatkan Karakter Mahasiswa di Universitas Slamet Riyadi Surakarta. *Pkn Progresif* 11(1): 312 – 330
- Wahyuni, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Coreldraw Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI TKJ Di SMK PIRI 2 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta Yogyakarta
- 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
- Widiani, L. S., W. Darmawan., dan T. Ma'mur. 2018. Penerapan Media Film Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengolah Informasi Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah* 7(1): 123 – 132
- Yuniani, A., D.I. Ardianti., dan W.A. Rahmadani. 2019. Era Revolusi Industri 4.0: Peran Media Sosial dalam Proses Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* 2(1): 18 – 24
- Yusup, M., Q. Aini., dan K. D. Pertiwi. 2016. Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal* 1(1): 126 – 138
- Zahara, N. 2015. Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Web Sebagai Alat Ukur Hasil Belajar Siswa Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X MAN Model Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*: 480 – 484