

Daftar Pustaka

- Abdul Hamid. 2017. *GURU PROFESIONAL*.
- Busyra, Sarah, and Lutfiah Sani. 2020. "Kinerja Mengajar Dengan Sistem Work From Home (WFH) Pada Guru Di SMK Purnawarman Purwakarta." *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3(01): 1–16.
- Damar Ranga Putra. 2020. "701-1614-1-SM."
- Diah Kurniawati, Inung, and dan Sekreningsih Nita. 2018. 1 Journal of Computer and Information Technology E-ISSN *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>=====
- =====.
- Gunawan, Fara, Yerry Soepriyanto, and Agus Wedi. 2020. "Pengembangan Multimedia Drill And Practice Meningkatkan Kecakapan Bahasa Jepang Ungkapan Sehari-Hari." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 3(2): 187–98.
- "JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)." 2019.
- Kadek, I, Wisnu Nata, and Ngr Semara Putra. 2021. "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar." 5(2).
- Karjani. 2020. *PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MELALUI IN HOUSE TRAINING DI SD NEGERI I GIRIWOYO Karjani* SD Negeri I Giriwoyo*.
- Lesmana, Chandra, and Ryan Permana. 2018. "PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF." *Jurnal Transformasi* 14(2): 139–47.
- Marjuni, A. 2019. III *PENGGUNAAN MULTIMEDIA ONLINE DALAM PEMBELAJARAN*.
- Mualimah, Ana, Henry Praherdhiono, and Eka Pramono Adi. 2019. "PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF NAHWU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DRILL AND PRACTICE PADA PEMBELAJARAN NAHWU DI PONDOK PESANTREN SALAFIYAH PUTRI AL-ISHLAHIYAH MALANG Article History." *Agustus* 2(3): 203–12. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>.
- Mukmin, Bagus Amirul, and Nurita Primasatya. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA* 5(2): 211–26.
- Muthoharoh, Vivin, and Norida Canda Sakti. 2021. "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas." *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 3(2): 364–75.
- Nur Hidayati. 2017. *EFektIVITAS PeMBelAJARAn MenGGUnAkAn*

*MULTIMedIA InTeRAKTIF (ADOBE FLASH CS6) TeRHAdAP HASIL
BelAJAR MATeMATika SISWA KelAS V Sdn JURUG SeWOn Nur
Hidayati.*

- Oktafiani, Dian, Lukman Nulhakim, Trian Pamungkas Alamsyah, and Jurusan Guru Sekolah Dasar. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV." 8(3): 527–40.
- Pendidikan Berkarakter, Jurnal, Lilis Retno Sundari, and Riwayat Artikel. 2018. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PROFESIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS 4 SD INFO ARTIKEL ABSTRAK." 1(1): 271–79.
- Putra, Adesetyawan Pratama, Yerry Soepriyanto, and Arafah Husna. 2018. "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA GAME EDUKASI TENTANG KERAGAMAN MASAKAN KHAS DAERAH-DAERAH DI INDONESIA UNTUK KELAS V SD."
- Reza, Fariz et al. 2017. 4 Indonesian Journal of Disability Studies (IJDS *Adobe Flash Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Tema 5 Anak Tunagrahita Ringan Kelas V Di SLB Negeri Surakarta Tahun Pelajaran*. <http://IJDS.ub.ac.id/>.
- Sony Panca Budiarto. 2019. 4 *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat) Pelatihan Desain Grafis Dan Multimedia Di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo Sony Panca Budiarto*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jpm>.
- Sri rezeki. 2018. "PEMANFAATAN ADOBE FLASH CS6 BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI FUNGSI KOMPOSISI DAN FUNGSI INVERS Sri Rezeki." 2.
- Susanto, Rudy, Agus Zulkarnain, and Patricia Lubis. 2018. *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DI SMA PGRI PANGKALAN KERSIK TUNGKAL JAYA*.
- Tafonao. 2018. "PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAHASISWA." 2(2).