

## DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M. (2013). *Menciptakan Pembelajaran yang menyenangkan*. [Online]. Tersedia di: <http://sumsel.kemenag.go.id/file/file/TULISAN/jgri1331699416.pdf>. Diakses 10 Okteober 2015.
- Andi, Pramono. (2006). *Seri Aplikasi Macromedia Flash MX 2004 Membuat Animasi Movie Clip dengan Actions Script*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Anggraeni, Fina Siti. (2015). *Pembelajaran dengan Pendekatan Saintifik Menggunakan Media Audio Visual pada Kompetensi Dasar Pengemasan di SMKN 1 Mundu Cirebon*. (Skripsi). FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung
- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Anonim. (2009). *Seri Panduan Lengkap Adobe Flash CS4 Profesional*. Yogyakarta: ANDI.
- Anugrah, Rama. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus SD Negeri 18). *Jurnal Teknik Informatika STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Asyhar, Riyandra. (2012). *Kreatif menggunakan media pembelajaran*. Jambi: referensi akarta.
- Bakri, Hasrul. (2011). Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2. *Jurnal MEDTEK UNM*, Volume 3, Nomor 2, Oktober 2011.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Depdikbud. (1989). *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud.
- Ekowati, Bangun Ambar. (2014). *Pengembangan media pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Standar Kompetensi Menerapkan Teknik Perlakuan Kimia/ Enzimatis dalam Pengolahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. (Skripsi). FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Emosda. (2011). Penanaman Nilai-Nilai Kejujuran dalam Menyiapkan karakter Bangsa. *Jurnal: Innovation Universitas Jambi*. Vol X No. 1, januari-Juni 2011.
- Fadli, Neno Dede Nurul. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pokok Bahasan Bahan Tambahan Pangan (BTP) Mata Pelajaran Dasar*

*Proses Pengolahan Hasil Pertanian Dan Perikanan.* (Skripsi). FPTK,  
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Fardiaz, S. (1992). *Mikrobiologi Pangan I*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Ginancar, A. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Matakuliah Peminatan Tanah Mekanik*. (Skripsi). [Online]. Tersedia di: <http://frints.uns.ac.id/2451/1/173172312201007211.pdf> . Diakses 10 Oktober 2015
- Gupte, S. (1990). *Mikrobiologi Dasar*. Jakarta: Penerbit Binarupa Aksara.
- Hamalik, Oemar. (2003). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka setia.
- Iqbal, Tania Fauzi. (2014). *Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Proses Pencampuran bahan pangan di SMK Negeri 1 Bojongpicung*. (Skripsi). FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Izzudin, Ahmad Maulana; Masgino dan Agus Suharmanto. (2013) Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen-Komponennya. *Jurnal ASEJ*. Fakultas Teknik, Universitas, Semarang.
- Kariman, Tina mariyani; Eddy Mulia. (2012). Pemanfaatan Weblog Sebagai Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal teknologi Pendidikan*. Vol. 05/No01/April 2012
- Kemendikbud (2013). Permendikbud No 65 tahun 2014. Jakarta: Kemendikbud
- Mashuri, Muhammad; Chandra Ertikanto; Wayan Suana. (2015). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Autodesk Maya untuk Pembelajaran Momentum-impuls Berbasis Inkuiri. *Jurnal:Pembelajaran Fisika* Vol 03/05/tahun 2015.
- Mufarokah, Anissatul. (2009) *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras.
- Mulyono, Asep. (2013). *Penerapan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi belajar Siswa pada Kompetensi Menguasai Elektronika Digital (Pendidikan Tindakan Kelas pada Siswa Kelas X Mata Diklat Teknik Digital Program Keahlian Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Negeri 1 Lemahsugih)*. (Skripsi). Pasca Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Noer, M. (2012). Presentasi Memukau: bagaimana menciptakan Presentasi Luar Biasa. [Online] [www.presentasi.net](http://www.presentasi.net). \retrieved from [www.presentasi.net](http://www.presentasi.net)
- Nugroho, Bunafit. (2008). *Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Pariartha, Parmiti & Sudatha (2013). Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran IPA untuk Sisea kelas

VIII Semester 1 SMP Negeri 3 Singaraja Minyak goreng kelapa sawit pelajaran 2012/2013. *Jurnal: jurusan Pendidikan, FIP Universitas pendidikan ganesha Singaraja.*

- Pelozar, M.J. dan E.C.S. Chan. (1988). *Dasar-dasar Mikrobiologi*. Jakarta: UI Press.
- Permana, Budi. (2007). *Perangkat Keras Komputer*. [Online]. e-learning Ilmu Komputer.com
- Pramono, Gatot. (2006). Interaktivitas dan Learner Control pada Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*. No. 19/X/TEKNODIK/Desember/2006.
- Prayoga, Agung. (2009). *Pengaruh Disiplin Siswa Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI SMA PGRI 1 Taman Kabupaten Pamalang*. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Purnawijayanti, Hiasinta A. (2001). *Sanitasi, Higiene dan Keselamatan Kerja dalam Pengelolaan Makanan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Qomariah, Lailatul; Sri Endah Indriwati dan Eko Sri Sulasmi. (2013) *Penerapan Pembelajaran Melalui pendekatan Ilmiah Untuk Meningkatkan Sikap, Pengetahuan dn keterampilan Proses Peserta Didik Kelas X MIA 4 SMAN 3 Malang pada Materi Kingdom Animalia*. Artikel: Universitas Negeri Malang.
- Rahman, Wilman dan Farhan Alfaizi. (2014). *Mengenal Berbagai Macam Software*. Surya University, Serpong.
- Sadiman, Arif S. (2009). *Media pendidikan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sari, Ika Devita. (2014). *Pengembangan Berfikir Kritis dalam pembelajaran Sejarah*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Sejarah, fakultas Keguruan dn Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.
- Siregar, Dicke JSH. (2010, Januari). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Kuliah Design Publishing Di STMIK Widya Pratma Pekalongan. *Majalah Ilmiah IC Tech*.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rinaka Cipta
- Sudjana dan Rival. (2002). *Peranan Media dalam Kualitas Pembelajaran*. *Pikiran Rakyat* [Online]. Tersedia di:<http://www/pikiranrakyat.com> [20 April 2014]
- Sudjana, (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: TARSITO.
- Sugianto, Dony, Ade dkk. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Jurnal INVOTEC*, Volume IX, No.2, Agustus 2013 : 101-116

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, Agus. (2006). Animasi Multimedia Pembelajaran. *Jurna Jurusan Teknik Informatika*. Volume 2 No. 1 : Periode Juli-Desember 2006.
- Suherman, Y. (2008). *Pengembangan Media Pembelajaran Bagi ABK*. [Online]. Tersedia di: <http://lid.unnes.ac.id/17224/1/2301408032.pdf>. Diakses 15 September 2015.
- Susilana, Rudi dan Ceppi Riana. (2010). *Media Pembelajaran*. Bahan Ajar.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Penerbit Graha Ilmu.
- Utami, Dina. (2011, Mei). Animasi dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor 1 Volume 7*.
- Yuswanti. (2014) Penggunaan Media gambar untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD. PT. Lestari Tani teladan Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* Vol. 3. No 4. ISSN 2345-614X.