

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, R., Soraya, T. R., & Linawati, M. (2022). Utilizing Adobe Captivate to Develop French Literature Learning Materials. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Aisteel), 762–768. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.177>
- Agustini, K., Santyadiputra, G. S., & Sugihartini, N. (2020). Visualizing the stages of the educational research methodology into animation infographics for vocational students. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(3), 317–327. <https://doi.org/10.21831/jpv.v9i3.22017>
- Anggraini, E., Faridah, A., & Yelfi, R. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Bakery. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 2(3), 91–96. <https://doi.org/10.24036/jptk.v2i3.5823>
- Arlini, H., Humairah, N., & Sartika, D. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share dengan Teknik Advance Organizer. *Saintifik*, 3(2), 182–189. <https://doi.org/10.31605/saintifik.v3i2.163>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Baenanda, L. (2018). *Peran Konten Interaktif Dalam Pembelajaran*. <https://binus.ac.id/knowledge/2018/05/peran-konten-interaktif-dalam-dunia-pendidikan/>
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*, 13(2), 104–117.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizaral (ed.)). Samudra Biru.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: History, principles, and applications*. Pearson.
- Herdyansyah, E., & Agung, Y. A. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN SOFTWARE ADOBE CAPTIVATE 9 PADA MATA PELAJARAN TEKNIK LISTRIK KELAS X TAV DI SMK NEGERI 1 SIDOARJO* Yudha Anggana Agung. 06(01), 77–83.
- Jatmiko, A. (2014). *PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY BAND. PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY BAND*, 564, 1–73.
- Jumari, I. (2018). Teori Belajar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 10–27.
- KBBI. (n.d.). *Pendidikan*. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Retrieved September 22, 2021, from <https://www.kbbi.web.id/bijak>

- Munir. (2020). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12). [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA Konsep %26 Aplikasi dalam Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA_Konsep_%26_Aplikasi_dalam_Pendidikan.pdf)
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540.
- Putri, R. M., Risdianto, E., & Rohadi, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Captivate Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. *Jurnal Kumparan Fisika*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.33369/jkf.2.2.113-120>
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (ed. 1, cet.). Rajawali Pers.
- Santoso, J., Nugroho, A., Luh, N., & Srinadi, P. (2021). *Implementation Learning Multimedia Based on Adobe Captivate in the Information System Concepts and Applications Classrooms*. 584(Icorsh 2020), 1112–1117.
- Septiari, I. G. A. W., Wahyuni, D. S., & Putrama, I. M. (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan. *Jurnal KARMAPATI*, 9(1), 44–55. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>
- Setemen, K. (2018). Pengembangan Dan Pengujian Validitas Butir Instrumen Kecerdasan Logis-Matematis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 178–187. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14197>
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2012). *Simulasi Digital : Animasi*. 0–9.
- Setyawan, D. T., & Ismayati, E. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE CAPTIVATE* Decky Trio Setyawan Euis Ismayati Abstrak. 08(01), 53–59.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. ALFABETA,CV,.
- Suryati, E. S., & Rozikin, A. Z. (2021). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. Masruroh (ed.); 2021st ed.). www.penerbitwidina.com
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.
- Umi, N., Purna, R. |, Nugroho, B., Karsoni, |, & Dinata, B. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Adobe Captivate Materi Matriks di Sekolah Kejuruan (SMK) 3 Kota Bumi. *International Journal Of Progressive Mathematics Education*, 1(3), 234–255.

Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip Animasi dalam Serial “ Adit & Sopo Jarwo .”
Jurnal Desain Komunikasi Visual, 1(1), 70–85.

