

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, V. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Tema 3 Kelas V Sd/Mi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negri Raden Intan Lampung 1441/2020 M.*
- April, N., Putu, N., Damayanti, E., Astuti, E. O., & Sentosa, P. P. (2025). *Differences In Motivation , Activity , And Learning Outcomes Through The Application Of Project Based Learning Models In Housekeeping Subjects Perbedaan Motivasi , Keaktifan , dan Hasil Belajar melalui Penerapan Model.* 4(1), 1–10.
- Bunjamin. (2021). *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta: UPT UHAMKA Press
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran.* *Of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fauzi, A., Sulistianingsih, E., Rahmadanti, K., Hanifah, N. A., Putri, S. M., & Nabila, W. T. (2022). *Pengaruh Komitmen Dan Kepuasan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan (Literatur Review Manajemen Sumberdaya Manusia).* *JEMSI: Jural Ekonomi Manajemen Sistem Informasi*, 3(6), 629–638. <https://dinastirev.org/JEMSI/article/view/1102%0Ahttps://dinastirev.org/JEMSI/article/download/1102/667>
- Firdiana, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 29. Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif .*
- Fujiana, T. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Teknik Digital menggunakan Software Adobe Flash.* *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1), 126–129.
- Hamzah, Amir. 2020, *Metode Penelitian Kepustakaan: Kajian Filosofis, Aplikasi, Proses dan Hasil Penelitian (Edisi Revisi), Literasi Nusantara Abadi, Malang.*
- Hasanah, N., et al. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs 6 Untuk Meningkatkan Komunikasi Dasar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd.* *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 914–921.
- Harvianto, Y. (2021). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani selama masa pandemi covid-19.* *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi (PORKES)*, 1-6.
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0.* *KoPEN : Konfrensi Pendidikan Nasional* , 2(1), 28–31.
- Isnaini Naffi'an, Handayani, A., & Dini Rakhmawati. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar.* *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 43–48.

Laxmi, Ida Ayu & Suparni, Nyoman Aris. 2019. Housekeepng. Denpasar. Erlangga.

Maharani, A. S., & , Salsa Umi Nasuha, dan S. R. M. (2024). *Media Pembelajaran Sebagai Alternatif Meningkatkan Gairah Belajar*. 11(1), 76–83.

103

Mardhatillah, P. S., Fauzi, K. A., & Surugih, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Thinking Aloud Pair Problem Solving untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial dan Resiliensi Matematis*. *Jurnal Cendekia*, 6(1), 1166-1183.

Muhaimin, M. R., et al. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399– 405.

Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).

Nelawati, U., & Saliman, S. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis adobe flash untuk pembelajaran IPS SMP. *Jipsindo (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 8(2), 103–117.

Nisa, K., & Syafe'i, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash. *Learning: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 418-427.

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.

Purnamasari, N. L. (2020). Metode Addie Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.

Qalit, M. I., Ihsan, A. M., & Gusmaneli, G. (2025). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. 3(2007).

Rahmayanti, A., & Cecep, R. (2021). Media Pembelajaran Struktur Kontrol Perulangan Berbasis Animasi Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar. *Jurnal Produktif*, 5(1), 427–436.

Rennie, F., dan Smyth, K. 2024. Instructional design. In *Digital Learning: The Key Concepts*. <https://doi.org/10.4324/9780429425240-105>.

Retnawati, H. 2016. Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian (Panduan Peneliti, Mahasiswa, dan Psikometrian). Parama Publishing.

Sanan, Abdillah, H., & Rokhadhitomo. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Mata Pelajaran Sistem Pengapian Bagi Siswa Smk. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 10(1), 94–106. <http://10.0.93.79/jptm.v10i2.51606>.

Siringo-ringo, O. L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan*

Articulate Storyline 3 Pada Materi Food and Beverage Service di SMK Negeri 1 Singaraja. Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Jurusan Teknologi Industri Fakultas Teknik Dan Kejuruan Universitas. 1–3.

Suartama, I. K. 2016. Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran. Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016, <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0>.

Sugiman. 2021. Pengaruh Kinerja Roomboy Terhadap Kualitas Pelayanan House Keeping Department Di Harris Hotel Batam Center. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 17(3), 196–209. <https://doi.org/10.56910/gemawisata.v17i3.240>.

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Kombinasi (Mixed Methods, 308. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Dr.Ir.Sutopo (ed.); Edisi Kedua).

Ubaidillah, dkk. 2022. Kejahatan Cybercrime di Era 4,0. Vol. 01 Hlm 777.

