

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahim. 2011. Bab III Metode Penelitian. *Laporan penelitian*, diambil dari [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) pada 12 November 2012
- Agustina, Wiwiek N. K. 2012. Desa Budaya Kertalangu Sebagai Usaha Daya Tarik Wisata di Kota Denpasar. *Tesis*. Universitas Udayana Denpasar. Tidak diterbitkan
- Anderson, Lorin W, dkk. 2001. *A Taxonomy for Learning, Teaching and Assesing, A Revision of Bloom's Taxonomy of Education Objective*. Addison Wesley Logman. Inc. New York.
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada .Jakarta.
- Asrori, M. 2008. *Psikologi Remaja Perkembang Peserta Didik*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Borg, W.R. dan M.D. Gall. 1979. *Educational Research an Introduction*. Longman Inc. new York United States of America.
- Brotosiswoyo. 2000. *Hakekat Pembelajaran MIPA (Fisika) di Perguruan Tinggi*. Proyek Pengembangan Universitas Terbuka. Dirjen Perguruan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Rinekacipta Jakarta .
- Chaeruman, Uwes Anis. 2007. *Prinsip Pembelajaran dengan Sistem Belajar Mandiri*: <http://fakultasluarkampus.net/teknologi-pendidikan-instructional-technology/prinsip-belajar-mandiri/>
- Degeng, I N. 2000. *Paradigma Baru Pendidikan Memasuki Era Desentralisasi dan Demokratisasi*. Makalah Seminar Regional, di Universitas PGRI Surabaya, 19 April 2000.
- Dick and Carey. 2008. *The Systematic Design of Instuction*. Longman. New York.
- Erwati, 2013. Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Dan Jigsaw Dengan Memperhatikan Motivasi Berprestasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Way Jepara. *Tesis*. Pasca Sarjan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Handoyo, W. 2011. Pengembangan Media Interaktif Pelajaran Biologi Sekolah Menengah Atas Kelas XI Ilmu pengetahuan Alam Berbasis Animasi

- Menggunakan Adobe Flash. *Tesis*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Heinich. 2005. *Instructional Media an Teknologi for Upper Saddle*. NJ: Pearson Education, In.
- Herpratiwi. 2009. *Teori Belajar Pembelajaran*. Bandar Lampung: Penerbit Universitas Lampung.
- Hidayatulloh, dkk. 2008. *Making Educational Animation Using Flash*. Informatika. Bandung.
- Januszewski & Molenda. 2008. *Educational Technologi A definition with Commentary*. USA: Taylor & Francis Group, LLC
- Johson. 2008. *Constextual Teaching and Learning*. MLC. Bandung.
- Jurnal Penelitian Pendidikan IPA. 2011. Program Studi Pendidikan IPA Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Kemendiknas. 2010. *Seri Petunjuk Teknis Pelaksanaan Pembelajaran dalam Implementasi KTSP Di SMA*. Kementrian Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Jakarta.
- Landa, L.N. 1976. *Algorithmization in Learning and Instruction*. Educational Technology Publications. Englewood Cliffs. New Jersey.
- Liliasari. 2009. *Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Sain Kimia Menuju Profesionalisme Guru*. <http://journal>
- Lutfizulfi. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif yang Digunakan Guru*. [http://lutfizulfiwordpress.com/2008/09/21/model-model pembelajaran inovatif yang digunakan guru](http://lutfizulfiwordpress.com/2008/09/21/model-model-pembelajaran-inovatif-yang-digunakan-guru).
- Mayer, R. E., 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-prinsip dan Aplikasi*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Media, L. 2008. *Pake Flash Bikin Animasi Paling Keren*. Multikom Media Utama. Jakarta.
- Miarso, Yusufhadi, 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Prenada Media dan Pustekkom Diknas. Jakarta.
- Nasution. 1982. *Teknologi Pendidikan*. Bumi Aksara. Bandung.
- Ningsih, D. 2013. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Standar Kompetensi Menggambar Dengan Perangkat Lunak Bagi Siswa SMK di Lampung. *Tesis*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.

- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang *Standar Nasional Pendidikan*.
- Prawiradilaga, Dewi Salma dan Eveline Siregar. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Priyono, Harun AA. 2003. *Perancangan Sistem Informasi Jabatan Fungsional Badan Litbang Pertanian*. Jurnal Informatika Pertanian 12:31-44.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Penerbit Alfabeta Bandung.
- Reigeluth, C.M & Chellman, A.C. 2007. *Instructional-Design Theories and Models Volume III, Building a Common Knowledge Base*. New York: Taylor & Francis
- Smith. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran* . Mirza. Yogjakarta
- Stevano dan Beranda. 2007. *101 Tip dan Trik Flash*. Elet Media Komputindo. Jakarta.
- Sudarmadi. 2011. *Peningkatan Kinerja Guru melalui Pendampingan Pelaksanaan Pembelajaran untuk Membangun Karakter Peserta Didik*. Makalah seminar Nasional Di UNY. Yogyakarta.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sumaryadi. 2007. *Mengenal Macromedia Flash*. <http://www.adisumaryadi.web.id/tulisan/detail/12/46/mengenal-macromedia-flash.html>.
- Susilana, Rudy & Riyana, Cepy. 2008. *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan-FIP-UPI. Bandung.
- Suyudi, Margaretha, Primawaty, Hira, dan Geovani. 2007. *Pengembangan Computer-Assisted Language Learning (CALL) dalam Pembelajaran kosakata Kelas 1 SD Putra Bangsa depok*. Proceeding PESAT (Psikologi, Ekonomi, Sastra, Arsitek dan Sipil) Vol.2 Agustus 2007. Auditorium Kampus Gunadarma.
- Tasker, R. 1992. *Effective Teaching: What a Constructivist view of Learning Offer*. The Australian Science Teacher Journal. 38 (1) 25-34.
- Warsito, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Yudhiantoro. 2006. *Membuat Animasi WEB Dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Andi Offset. Yogyakarta.