

## DAFTAR LITERATUR

- Aini, Dewi Nur dan Khabibah, Umi. 2016. Desain Video Company Profile Menggunakan Adobe Premiere Dan Adobe After Effect Pada Gallery Cenderamata Keramik Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*.
- Arditama, Haniga. 2015. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Materi Permainan Bola Voli Untuk Kelas 5 Di SD Tlogorejo 3 Demak. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Ed. Revisi Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_ . 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Husein, Sadam Dkk. 2015. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi* , 1 (3), H.221.
- Muhibbin, Syah. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muttaqin, Eka Nanda, Dan Purnama, Bambang Eka. 2012. Analisa Dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Video Menggunakan *Software Adobe Premiere* di SMK Wisudha Karya Kudus. *Journal Speed*, 4 (1), h.29.
- Noviana. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD/MI. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Oktiana, Gian Dwi. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Riduwan, dan Akdon. 2013. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief Dkk. 2014. *Media Pendidikan Dan Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Sekti, Triana. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi SBdP Materi Mozaik Siswa Kelas IV SDN Purwosari 01 Semarang. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Septiana. 2019. Pengembangan Media Layanan Informasi Video *Adobe Premiere* dan Dampak Negatif *Online Game*. Skripsi. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryabrata. 2016. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Umam, Nanang Khoirul. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Melalui Model Pembelajaran *Accelerated Learning* Pada Materi Membaca Pemahaman. *JTIEE*, 3 (1), h.16.
- Universitas Muhammadiyah Metro. 2020. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Edisi Revisi Metro*; Unuversitas Muhammadiyah Metro.
- Wahyuni, Sri. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash CS6* Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Perancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, Muri. 2017. *Metode Penelitian (Kuantitatif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan)*. Jakarta: Kencana.
- Zaini, Muhammad Syamsudin, dan Nugraha, Jaka. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Premiere Pro* Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9 (2), h. 352.