

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, F. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Vidio *Adobe Premiere* Pada Mata Diklat Konstruksi Bangunan Di Kelas X TGB SMK Negeri 1 Mojokerto. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 2, 20–24.
- Alice. (2016). Media Education in The School 2.0 era Teaching Media Literacy Through Laptop Computers and Ipads. *Global Media Cina*
- Andriana, J., & Purnama, B. E. (2009). Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 1, 11–19.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Persindo Persada.
- Ercan, Orhan. (2014). The Effects OF Multimedia Learning Material On Students Academic Achievement And Attitudes Towards Science Courses. *Journal of Baltic Science Education*, 13,608-621
- Duit R & Treagust D. (2003) Conceptual Change: A Powerful Framework For Improving Science Teaching and Learning. *Internasional Journal of Science Education*
- Hamka. (1982). *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: PT Pustaka Panjimas
- \_\_\_\_\_.(1998). *Tafsir Al-Azhar*.Jakarta: PT Pustaka Panjimas
- \_\_\_\_\_. (2015). *Tafsir Al-Azhar*.Jakarta: Gema Insani
- Hanze.(2007). Cooperative learning, motivational effects, and student characteristics: An experimental study comparing cooperative learning and direct instruction in 12th grade physics classes. *Learning end Intrustion*, 29-41
- Haryadi. (2009). *Fisika Untuk SMA/MA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Hatta, Ahmad. (2011). *Tafsir Qur'an Perkata*. Jakarta: Maghfirah Pustaka.

- Heyden, Robin. (2004). Pendekatan ke Biologi Sel: Mengembangkan Multimedia Pendidikan. *Journal of Life Science Education*, 3.
- Kausar, A., Sutiawan, Y. F., & Rosalina, V. (2015). Perancangan Vidio Company Profile Kota Serang Dengan Teknik Editing Menggunakan *Adobe Premiere PRO CS 5*. *Jurnal PROSISKO*, 2, 19–26.
- Kim, Jung Hee. (2014). Promotionl Vidio Production Which Fused The Motion Graphics and Color Marketing. *Life Science Journal*, 476-480
- Leow, Interactive Multimedia Learning Innovating Classrom Education In A Malaysian University. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 99-110
- Mediawati, Elis. (2011). Pembelajaran Akutansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Pnelitian Penelitian*, 1, 61-68
- Mohd, N. B., Zaid, & Majid, M. M. B. A. (n.d.). Pembinaan Modul Pembelajaran Kendiri (MPK) Bagi Tajuk Penghasilan Montaj Menggunakan Aplikasi Perisian Adobe Premiere Pro CS3. *Universitas Teknologi Malaysia*.
- Mosik, Neizhela. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Pendekatan Kontekstual Dengan Metode Think Pair Share Materi Kalor Pada Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*, 4, 36-42
- Musanni, Susilawati, H. (2015). Pengembagnn Bahan Ajar Fisika SMA Berbasis *Learning Cycle (LC) 3E* Pada Materi Pokok Teori Kinetik Gas dan Termodinamika. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1, 102-122
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Muttaqin, E. N., & Purnama, B. E. (2012). Analisa dan Perancangan Sistem Komputerisasi Pembelajaran Dengan Media Vidio Menggunakan *SoftwareAdobe Premiere* di SMK Wisudha Karya Kudus. *Jurnal Speet-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4, 28–35.
- Neo, M, Neo Ken. ( 2002). Building a Constructivist Learning Environment Using a Multimedia Design Project-a Malaysian Experience. *of Educational Multimedia and Hypermedia*, 11, 141-153
- Nurachamandani. (2009). *Fisika 2 Untuk SMA/MA Kelas XI*. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional

- Nurhardian, T., Ferdiansyah, R., & Dwiyatno, S. (2015). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Berlalu Lintas Di Kota Rangkas Bitung Dengan Menggunakan *Adobe Premiere* dan *Adobe After Effect*. *Jurnal Prosisko*, 2, 64–72.
- Putri, Pujayanto & Budiharti, R. (2014). Pengembangan Media IPA Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Biomassa Sumber Energi Alternatif Terbarukan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2, 31-36
- Richie, Kuswanto. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran *InSTAD* Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif Fisika Di SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1
- Riduwan. ( 2010). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Kariawan dan Peneliti Pemula* (ke-4). Bandung: ALFABETA
- J, Robert, Dufresne , J P.( 1996). Classtalk: A Classroom Communication System for Active Learning. *Journal of Computing in Higher Education*
- Rusipal. (2014). Pengembangan Multimedia Mata Pelajaran Fisika pokok Bahasan Listrik Statis Di SMA Negeri 2 Muara Beliti.
- Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya* (ke-1). Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyosari, P. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Ke-2). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sianipar, Linda, S. ( 2015). Model Pembelajaran Team Games Turnament Meningkatkan hasil belajar Mahasiswa Prodi Ekonomi FKIP-UHN T.A. *Jurnal Suluh Pendidikan FKIP-UHN*,2,142
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slisko, Josip. (2017). Active Physics Learning: Making Possible Students' Cognitive Growth, Positive Emotions and Amazing Creativity. *Scientia in educatione*
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan ( Pendekatan Kuanlitatif, Kualitatis, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- \_\_\_\_\_.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuanlitatif, Kualitatis, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, cv.

- Sukmandari, G. A., Putra, M., & Darsana, W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Inverigation Berbantuan Media *Adobe Premiere* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri, Gugus 1 Kuta Selatan Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Taradipa, R., Siswandari, & Sumaryati, S. (2013). Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akutansi. *Jupe UNS*, 2, 146–154.
- Thomas & Israel. (2014). Effectiveness Of Animation and Multimedia Teaching on Student's Performance in Science Subjects. *British Journal of Education, Society & Behavioral Science*
- Trianto. (2011). *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wahana, K. (2010). *Kolaborasi Adobe Premiere Pro CS 5 dan After Effects CS 5 Untuk Vidio Editing Profesional*. Semarang: C.V Andi Offset.
- Wiana. (2017). Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning. *The 2nd International Joint Conference on Science and Technology*, 1-8
- Wibawa, S. C., & Gareca, B. C. (2014). Students' Creative e-Portfolios: Using Android Cell Phone Cameras for Inventive Beauty Photography. *Atlantis Press*, 121–124.
- Wiyoko, T, Sarwanto, Rahardjo. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Modul Elektronik Animasi Interaktif Untuk Kelas XI SMA Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal pendidikan Fisika*, 2, 11-15
- Wulandari, F. E. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi SMP Berbasis Komputer Bahan Kajian Sistem Saraf dan Sistem Indra Pada Manusia. *PEDAGOGIA*, 1, 99–109.

Yasa, K, A.P.(2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe* Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Wirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 2, 199-209

Yusuf, M. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Penelitian Gabungan*. Padang.



UIN IMAM BONJOL  
PADANG