

2. Aplikasi paket belajar ini masih terdapat kekurangan dalam hal animasi pada beberapa bab tertentu. Sehingga diharapkan ada pengembangan animasi yang berkelanjutan sehingga mampu memberikan simulasi yang lebih memperjelas materi yang sudah ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Astrian, Doan, 2008, "***Media Pembelajaran Interaktif dan Dinamis Mata Pelajaran Fisika pada Materi Hukum Newton Berbasis Multimedia Untuk Siswa Kelas X***", Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta.
- [2] Cahyono, N., 2005, "***Pengembangan CAI Mata Pelajaran Fisika Pada Materi Pokok Fluida, Momentum Sudut dan Rotasi Benda Tegar Berbasis Multimedia***", Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta
- [3] Dimiyati dan Mudjono, 1996, "***Belajar dan Pembelajaran***", Rineka Cipta, Jakarta.
- [4] Jeprie, Mohammad, 2006, "***Student Guide Series: Macromedia Flash Mx 2004***", Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [5] Kristiningrum, 2007, "***Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dengan Macromedia Authorware 7.0 pada Materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus***" Skripsi S-1, Universitas Negeri Semarang.
- [6] Kurniawan, Y, 2006, "***Belajar Sendiri: Macromedia Flash 8***", Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [7] Lemay, Laura, 1997, "***Desain Grafik dan Halaman Web***", Elex Media Komputindo, Jakarta.

- [8] Moriss, 1997, "***Pengembangan Proses Pembelajaran***", Rosda Karya, Bandung.
- [9] Nasution, S., 2000, "***Didaktik Asas-Asas Mengajar***", Bumi Aksara, Jakarta.
- [10] Philipus, Erwin, 2007, "***20 Teknik Flash Master untuk Macromedia Flash MX 2004 dan Flash Professional 8***", Andi Offset, Yogyakarta.
- [11] Pranowo., 2005, "***Pengembangan Media Pembelajaran***", Kopertis Wilayah V, Yogyakarta.
- [12] Pressman, Roger .S, 1997, "***Rekayasa Perangkat Lunak***", Andi Offset, Yogyakarta.
- [13] Purbaya, P, 2006, "***Pengembangan Computer Assisted Instruction (CAI) Mata Pelajaran Fisika Pada Materi Pokok Optika Geometri Lensa Berbasis Multimedia***", Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- [14] Santoso, I., 1997, "***Interaksi Manusia Dan Komputer Teori Dan Praktek***", Andi Offset, Yogyakarta.
- [15] Soyusiawaty, Dewi, 2006, '***Diktat Kuliah Logika Matematika***', Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- [16] Suyanto, I.P., 2003, "***Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bisnis***", ANDI Offset, Yogyakarta.
- [17] Syakuri, Zuhdi, 2006, ***Aplikasi Multimedia Untuk Pembelajaran Rock Climbing***, Skripsi S-1, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta.
- [18] Wahana, 2008, "***Membuat Tutorial Interaktif dengan Authorware 7.0***", Salemba Infotek, Jakarta.
- [19] Wahyono, T, 2006, "***36 Jam Belajar Komputer: Animasi dengan Macromedia Flash 8***", Elex Media Komputindo, Jakarta
- [20] Wijaya, D. dan Hutasoit, A.P., 2003, "***Tip dan Trik Macromedia Flash MX dengan ActionScript***", PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta

- [21] <http://www.id.wikipedia.org/wiki/Multimedia>, 9 Januari 2010
- [22] http://www.k8accesscenter.org/training_resources/udl/AccessibletextbooksHTML.asp, 16 Maret 2010
- [23] <http://iraps.staff.gunadarma.ac.id/Downloads/files/3130/Aplikogsains2.ppt>, 16 Maret 2010
- [24] <http://www.youtube.com/watch?v=qipmFoH9h3Y>, 13 Februari 2010
- [25] <http://gifalytwinsa.wordpress.com/2010/01/07/model-pembelajaran-cai-dan-penerapannya> 20 Mei 2010
- [26] <http://izaskia.files.wordpress.com/2010/03/pengembangan-pembelajaran-menggunakan-multimedia-interaktif.pdf>, 20 Mei 2010
- [27] <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/starttofinish/storyboarding/>, 21 Mei 2010