

DAFTAR PUSTAKA

- A. H, Sutopo, "Multimedia Interaktif Dengan Flash". Yogyakarta: Graha Ilmu. (2003): 21.
- Anwar dan Anis, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang", 100.
- Arsyad, A, "Media Pembelajaran". Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. (2013).
- Arsyad, Azhar, "Media Pengajaran". Jakarta: Raja Grafindo Persada. (1997): 3.
- Asnawir, H. & Basyiruddin Usman, M, "Media Pembelajaran". Jakarta: Ciputat Pers. (2002): 38.
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri, "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs.6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel", *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1, (2018): 62.
- Aunurrahman, "Belajar dan Pembelajaran". Bandung: Alfabeta. (2009).
- Ayu Damayanti, Puspita & Abd. Qohar, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Powerpoint* Pada Materi Kerucut" *Jurnal Pendidikan* 10, no 2 (2019): 120.
- Basyiruddin Usman, Asnawir, "Media Pembelajaran". Jakarta: Ciputat Pers. (2002): 11.
- Binangundan, H. H, Hakim, A. R, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jam Sudut terhadap Hasil Belajar Matematika". Jakarta: *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 1, no. 2 (2016): 204.
- Hamalik, Oemar, "Media Pendidikan". Bandung : Citra Aditya. (1989): 12.
- Hamzah, Amir, "Metode Penelitian & Pengembangan (*Research & Development*) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif", Batu: Literasi Nusantara, (2019): 38.
- Hari Rayanto, Yudi dan Sugianti, "Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek". Pasuruhan: Lembaga Academic & Research Institute. (2020): 21.
- Hendriana, H. & Soemarmo, U, "Penilaian Pembelajaran Matematika". Bandung: PT Refika Aditama. 2014: 153.
- Ilham Pinunggul, Rivaldo dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk

- Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 153.
- Kennedy, Tipss & Johnson, “Guiding Children’s Learning of Mathematics”. Belmont: Wadsworth Publishing Co. (2008).
- Komariah, Siti dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Sisw SMP Berbasis Android”, *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika* 4, no.1 (2018): 44.
- Majid, Abdul, “Perencanaan Pembelajaran”. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2011): 24.
- Mangkulo, H. A, “Aplikasi Belajar Interaktif Dengan *Powerpoint*”. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. (2011).
- Masykur, Rubhan dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”, *Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 178.
- Munir, M. IT, “Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”. Bandung: Alfabeta. (2006): 147.
- Pinunggul, dkk, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan* 2, no. 2, (2018): 152.
- Purnama Sari, Dewi, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Mobile Learning Melalui Game Edukasi Laciku pada Materi Operasi Aljabar Sebagai Learning Exercise Bagi Siswa”, (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018): 1.
- Putranti, Nurita, “Cara Membuat Media Pembelajaran Online Dengan Menggunakan Edmodo”, *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains* 2, no. 2 (2013): 139.
- R, Heinich, “Instructional Media. New York: John Willey & Sons. (1982): 172.
- Ritonga, Mahyudin dkk, “Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0”. Yogyakarta: DEEPUBLISH. (2020): 8.
- Rob, Phillips, “The Developer’s Handbook to Interactive Multimedia: a Practical Guide for Educational Applications. London: Kogan Page Ltd. (1997): 12.
- S. C, Tan & F. L. Wong, Angela, “Teaching and Learning With Technology: An Asia-Pacific Perspective. Singapore: Prentice Hall. (2003): 217.
- S. Sadiman, Arif dkk., “Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Memanfaatkannya”. Bandung: Remaja Rosdakarya. (2002): 6.
- Silahunudin, “Penerapan E-LEARNING dalam Inovasi Pendidikan”, *Jurnal Ilmiah CIRCUIT* 1, no. 1 (2015).

- Sri Lestari, Ambar, “Pembelajaran Multimedia”, *Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (2013): 86.
- Sugiyono, “Metode Penelitian Bisnis”. Bandung: Alfabeta. (2017): 52.
- Supardi, U.S, “Hasil Belajar Metematika Siswa Ditinjau Dari Interaksi Formatif Uraian dan Kecerdasan Emosional”, *Jurnal Formatif* 3, no. 2 (2013): 78.
- Suwaji, U. T, “Permasalahan Pembelajaran Geometri Ruang SMP dan Alternatif Pemecahannya”. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika. (2008).
- Widi Wardani, Krisma & Setyadi, Danang, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 1 (2020): 83.

