

DAFTAR PUSTAKA

- Adlina, Nurul. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Mobile Learning Dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Peserta didik Kelas XI MAN 2 Padang". *Skripsi*.
- Ahmad Danial Zulkarnain dan Tri Endang Jatmikowati, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga". *Jurnal Gammath*. Vol. 3. No. 1.
- Alwi, Hasan, dkk. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 dalam Pembelajaran Matematika Pada Kelas X Materi Pokok Pertidaksamaan Satu Variabel". *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1. No. 1.
- Cahyanindya, Benidictus Adhi, and Helti Lygia Mampouw. "Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran Teorema Pythagoras". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 4. No. 1 (2020)
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diakses dari <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/4588/3/BAB%20II.pdf> pada tanggal pada tanggal 05 Februari 2020 pukul 06:29.
- Effendi, Darwin. Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Palembang, 03 Mei 2019.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Hamzah, Amir. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan : Research & Development*. Sampang: Literasi Nusantara.
- Hidayat, Soleh. 2019. *Sejarah Matematika*. Bandung: PT Sarana Pancakarya Nusa.
- Hidayatullah, Muhammad. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Pada Pokok Bahasan Barisan dan Deret Kelas XII SMA Negeri 16 Makassar". *Skripsi*.
- I Made Tegeh, I Nyoman Jampel, Ketut Pudjawan. 2014. *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- I Wayan Dikse dan I Putu Sundika. 2011. *Animasi dengan Flash 8*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan. 2020. *Teknologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Khairiyah, Nida'ul. 2019. *Pendekatan Science, Technology, Engineering dan Mathematics (STEM)*. Medan: Guepedia.
- Kusuma, Dani. "Pelatihan Multimedia Dalam Pembelajaran Matematika". *Indonesian Journal of Community Service*(2021). Vol. 1. No. 1.
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Limbong, Tonni dan Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Madiun, Madcoms. 2013. *Pasti Bisa!! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS6*. Yogyakarta: Andi.
- Mahfudz, Asep. 2011. *Be a Good Teacher or Never*. Bandung : Nuansa.
- Majidah Khairani dan Dian Febrinal. "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX". *Jurnal Ipteks Terapan*. Vol. 10. No. 2
- Markovits, Zvia, and Dorit Patkin. "Preschool In-Service Teachers and Geometry: Attitudes, Beliefs and Knowledge". *International Electronic Journal of Mathematics Education*. Vol. 16. No. 1.
- Maulana, Irman. *Pemrograman Game dengan Actionsript 3.0 Pada Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV Andi
- Miky Amanul Ardhiyah dan Elvira Housein Radia. "Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar". *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol. 4. No. 3.
- Muhtasyam, Aziz. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2 Pada Materi Aljabar". *Skripsi*.
- Nanang Khuzaini dan Rusgianto Heri Santosa. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Peserta didik SMA". *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*(2016). Vol. 3. No. 1
- Pratomo, Adi. 2019. *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin Utara: POIJBAN PRESS.
- Putra, Nusa. 2019. *Research & Development: Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Depok : PT RajaGrafindo Persada.
- Putra, Syahrizal D. 2017. *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6*. Surabaya: CV Garuda Mas Sejahtera.
- Rahmat Saputra dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 Pada Materi Luas

- Bangun Datar”. *Jurnal Pendidikan Matematika* (2020). Vol. 14. No.1.
- Rani Kristina Dewi, ”Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika “Math-Tainment” Materi Pokok Garis dan Sudut Untuk SMP Kelas VII”, *Skripsi*.
- Robertus Angkowo dan A. Kosasih. 2017. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo.
- Romanasari, Fransisca Devi. 2018. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 Professional Pada Materi Kubus dan Balok Ditinjau Dari Prestasi Belajar dan Kepercayaan Diri Peserta didik SMP Negeri 1 Ngawen”. *Skripsi*.
- Rudi Nurcahyo dan Lin Mulyati. 2019. *Desain Media Interaktif (C3) Kelas XII. ebook Kuantum Buku Sejahtera*
- Septiawan, Sindy. 2020. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash CS 6 Professional Pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA”. *Jurnal Aksiomatik*. Vol. 8. No. 1.
- Sriyanto, J. 2017. *Mengobarkan Api Matematika*. Sukabumi: CV Jejak.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutiah. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Tutik, Diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/9509/15/BAB%20II%20TUTIK-08301244031.pdf> pada tanggal 05 Februari 2020 pukul 06:24.
- Umbara, Uba. “Increase Representation in Mathematics Classes: Effects of Computer Assisted Instruction Development with Hippo Animator”. *International Electronic Journal of Mathematic Education*. Vol. 15. No. 2.
- Wahana Komputer. 2012. “*Adobe Flash CS6*”. Semarang: CV. Andi Offset.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wulandari, Intan Ayu. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 Mengukur Nilai-nilai Dalam Pendidikan Karakter”. *Skripsi*.