

DAFTAR PUSTAKA

- Anomeisa, Agnesia Bergita dan Dita Ernaningsih (2020), “Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok”, *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia* 05, no. 01 (2020): 17-31.
- Anwar, Sholikhul dan Moh. Badiul Anis, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang”, *Jurnal Pendidikan Matematika* vol. 3, no. 1 (2020): 102.
- Arif, Muh. dan Eby Waskito Makalalag, *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab*. Sumatera Barat: Balai Insan Cendekia Mandiri, 2020.
- Armansyah, dkk, Firdausy, “Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi”, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 2, no. 3 (2019): 225.
- 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* vol. 1, no. 1 (2018): 62.
- Bintoro, Henry Suryo, “Penerapan Interactive Multimedia pada Pembelajaran Matematika Berbasis Kurikulum 2013”, *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (2020): 138.
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: CV. Darus Sunnah, 2015.
- Hamid, dkk, Mustofa Abi, *Media Pembelajaran*. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menuls, 2020.
- Hamid, Hamdani, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia, 2013.
- Kurniawati, Inung Diah dan Sekreningsih Nita, “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa”, *Journal of Computer and Information Technology* 1, no. 2 (2018): 70.

- Majid, Abdul, *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Maryana, Suaedi dan Nurdin (2019), “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan *Powerpoint* dan *iSpring Quizmaker* pada Materi Teorema Pythagoras”, *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2019): 53-61.
- Osman, Osdirwan, *Microsoft PowerPoint untuk pemula*. Depok: Kriya Pustaka, 2011.
- Permana, Budi dan Gratiani Budi Pratita, *36 Jam Belajar Komputer Microsoft PowerPoint 2019*. Jakarta: PT. elex Media Komputindo, 2019.
- Pinunggul, dkk, Rivaldo Ilham, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional pada Materi Segiempat dan Segitiga untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan* vol. 2, no. 2 (2018): 153.
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti, *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek* (Pasuruhan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020), 21.
- Ritonga, dkk, Mahyudin, *Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Dialektika Revolusi Industri 4.0*. Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2020.
- Sari, Dewi Purnama, “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).
- Septiawan, Sindy dan Abdurrahman, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA”, *Jurnal Pendidikan* vol. 2, no. 1 (2017): 12-13.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Tafonao, Talizaro, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”, *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 105.

- Wardani, Krisma Widi dan Danang Setyadi, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10 no. 1 (2020): 73.
- Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Renika Cipta, 2013.
- Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- M. Sukarjo, dkk., *Landasan Pendidikan: Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Rajawali Pers, 2019.

