

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Surat Asy-Syarah ayat 6, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Departemen Agama Republik Indonesia. Bandung: Cordoba, 2018.
- 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): 52-63.
- Cahyanindya, Benidictus Adhi dan Helti Lygia Mampouw. "Pengembangan Media Puppy Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Pembelajaran Teorema Pythagoras." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 01, (2020): 30-395.
- Darari, Muhammad Badzlan. "Penggunaan Media Adobe Flash Pada Pembelajaran Kesebangunan dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 7 Medan." *Jurnal Handayani (Jh)* 7, no. 2, (2017): 33-41.
- Fatmawati, Agustina. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X." *Edusains* 4, no. 2 (2016): 94-103.
- Gina, Marianda, Asahar Johar, dan Eko Risdianto. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Konsep Gaya Pada Mata Pelajaran Fisika SMP Kelas VIII." *Jurnal Rekursif* 2, no. 2, (2014): 112-120
- 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.
- Lestari, Novia. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, Klaten: Lakeisha, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=Rsr5DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Media+Pembelajaran+Berbasis+Multimedia+Interaktif&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjPzMnEj8XuAhVbU30KHTUYAHwQ6AEwAHoECAMQAg#v5>

[onepage&q=Media%20Pembelajaran%20Berbasis%20Multimedia%20Interaktif&f=false.](#)

Putra, Syahrizal D. *Belajar Mandiri Adobe Flash CS6*. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera, 2017, iPusnas.

*Sahih Muslim*. Beirut: Dar al-Fikr, 1995.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2017.

Sumiharsono, Rudi dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*, Jember: Pustaka Abadi, 2017. <https://books.google.co.id/books?id=VJtIDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiZrtHpjsXuAhWUWHwKHcckDfEQ6AEwAnoECAEQAg#v=onepage&q=media%20pembelajaran&f=false>.

Vevi, Resty Khairina, Dona Dinda Pratiwi, dan Mohammad Muhassin. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantu Adobe Flash Melalui Etnomatematika pada Rumah Adat Lampung." *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 2, no. 2 (2018): 125-138.

Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.

Widada dan Bakti Wulansari. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*, Yogyakarta: Gava Media, 2019.

Yaumi, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*, Jakarta: Prenadamedia Group, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=2uZeDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+dan+teknologi+pembelajaran&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjH9pOyi8XuAhUBhuYKHRfnDfoQ6wEwAHoECAyQAQ#v=onepage&q=media%20dan%20teknologi%20pembelajaran&f=false>