

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah, dan Oktarina Puspita Wardani. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press, 2013.
- As'ari, Abdur Rahman, Mohammad Tohir, Erik Valentino, Zainul Imron, dan Ibnu Taufiq. *Matematika SMP/MTs Kelas VII Semester 2*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- 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* 1, no. 1 (2018): 52-63.
- Auliya, Nanang Nabhar Fakhri. *Desain dan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif*. Kudus: IAIN KUDUS, 2019.
- Gerantabee, Fred, dan the AGI Creative Team. *Adobe Flash Professional CS6 Digital Classroom*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc, 2012.
- Hartanto. "Buku Ajar Media Pembelajaran", hartanto104 (wordpress) - 27 September, 2020. <https://hartanto104.files.wordpress.com/2013/09/buku-ajar-media-pembelajaran.pdf>
- Khuzaini, Nanang, dan Rusgianto Heri Santosa. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan *Adobe Flash CS3* Untuk Siswa SMA." *Jurnal Riset Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2016): 88-99.
- Maesaroh, Siti, dkk, "Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasis Android." *Jurnal Sisfotek Global* 6, no. 1 (2016): 70.
- Masykur, Rubhan, Nofrizal, dan Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash." *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 177-186.
- Muhson, Ali. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8, no. 2 (2010): 1-10.

- Putra, Raka Aci. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology dengan Software Macromedia Flash 8 pada Materi Segiempat." *Jurnal MATHEdunesa* 3, no. 5 (2016).
- Ramli, M. "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran dan Al-Hadits." *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan* 13, no. 23 (2015): 130-154.
- Rapo, Andrew, dan Alex Michael. *Understanding Macromedia Flash 8 Actionsript 2.0*. Burlington: Focal press, 2013.
- Riwayat ath-Thabrani, Al-Mu'jam al-Ausath dalam Kitab As-Silsilah Ash-Shahihah*. Solo: Pustaka Mantiq. 1995.
- Rohani. *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: UIN Sumatera Utara, 2019.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sukoco, Zainal Arifin, Sutiman, Muhkamad Wakid. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 22, no. 2 (2014): 215-226.
- Surjono, Herman Dwi. *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Swalaganata, Galandaru. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan Adobe Flash CS6." *Jurnal Tadris Matematika* 1, no. 1 (2018): 65-74.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Wulandari, Siti, Chusnal Ainy, dan Endang Suprpti. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya." *Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 2, no. 2 (2017): 165-177.

Zulkarnain, Ahmad Danial, dan Tri Endang Jatmikowati.  
“Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash  
CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga.” *Jurnal  
Gammath* 3, no. 1 (2018): 49-57.

