

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Novita Rizky. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I”. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 9, no. 2 (2020) - 17 Desember, 2021 - <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/15350>.
- Anggoro, Bambang Sri. “Pengembangan Modul Matematika Dengan Strategi Problem Solvin Guntuk Mengukur Tingkat Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa”. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2015) - 1 Januari, 2022 - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/25>.
- Angraini, Nia, Rubhan Masykur. “Modul Matematika Berdasarkan Model Pembelajaran Problem Based Learning Materi Pokok Trigonometri”. *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018) - 1 Januari, 2022 - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2558>.
- Arif, Muhammad Budi. “Model pembelajaran ICT Literacy M-Learning untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs. Brawijaya Mojokerto”. *TA'DIBIA Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 6, no. 2 (2016) - 12 Januari, 2022 - <https://core.ac.uk/reader/276541090>.
- Ariska, Maiata Devi, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika”. *Edumatica* 8, no. 1 (2018).
- Baharuddin. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran”. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2015) - 26 November, 2021 - <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/view/2118>.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Charissudin, Ahmad, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Animasi Menggunakan Aplikasi Swishmax”. *Square: Journal of Mathematics and Mathematics Education* 3, no. 1 (2021) - 8 Januari, 2022 - <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/square/article/view/7522>.
- Feriandi, Yoko, dan Abdul Haris Indrakusuma. “Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X”. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 3,

- no. 1 (2019) - 26 November, 2021 - <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/4948>.
- Hamid, Mustofa Abi, dkk. *Media Pembelajaran*. Medan: Kita Menulis, 2020.
- Hayati, Sri. "Research and Development (R&D) sebagai salah satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan". *Jurnal Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (2012) - 18 Desember, 2021 - https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=r94UcCMAAAAJ&citation_for_view=r94UcCMAAAAJ:u5HHmVD_uO8C.
- Huda, Baenil, dan Bayu Priyatna. "Penggunaan Aplikasi Content Management System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce". *SYSTEMATICS* 1, no. 2 (2019) - 17 Desember, 2021 - <https://media.neliti.com/media/publications/293323-penggunaan-aplikasi-content-management-s-b6b8ed3b.pdf>.
- Ibrahim, Nurwahyuningsih, dan Ishartiwi Ishartiwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP". *REFLEKSI EDUKATIKA* 8, no. 1 (2017) - 26 November, 2021 - <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1792/0>.
- Irwanto. "Penggunaan Smartphone Dalam Pembelajaran Kimia SMA". *Holistik* 2, no. 1 (2017) - 26 November, 2021 - <https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/holistik/article/view/1710>.
- Khairani, Majidah, dan Dian Febrinal. "Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX". *Jurnal IPTEKS Terapan* 10, no. 2 (2016) - 26 November, 2021 - <http://ejournal.ildikti10.id/index.php/jit/article/view/422-757>.
- Khomarudin, Agus Nur, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan". *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies* 3, no.1 (2018) - 8 Januari, 2022 - <http://ejournal.iainbukittinggi.ac.id/index.php/educative/article/view/543>.
- Kurniawan, Latif. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Materi Trigonometri Untuk Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Bidang Keahlian Teknologi Informasi Dan Komunikasi Kelas X Dengan Pendekatan Penemuan Terbimbing". Tesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015 - 23 Februari, 2022 - <https://eprints.uny.ac.id/17110/>.

- Lutfi, Ahmad Fajri, dan Asep Usamah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Mata Pelajaran Fikih Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 2 (2019) - 15 Desember, 2021 - <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/490>.
- Maharani, Maghfira, dkk. “Media Pembelajaran Matematika Berbasis Kartun Untuk Menurunkan Kecemasan Siswa”. *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 1 (2018) - 1 Januari, 2022 - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2036>.
- Masyfuq, Yanal. “Media Pembelajaran Pembuktian Pernyataan Perihal Himpunan dengan Diagram Venn Menggunakan Adobe Flash Profesional CS6”. *Jurnal Teknik Informatika*, no. 3 (2017) - 14 Desember, 2021 - <https://docplayer.info/55084179-Media-pembelajaran-pembuktian-pernyataan-perihal-himpunan-dengan-diagram-venn-menggunakan-adobe-flash-profesional-cs6.html>.
- Masykur, Rubhan, dkk. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash,” *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017) - 1 Januari, 2022 - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/2014>.
- Netriwati, dan Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. Lampung: Permata Net, 2017.
- Neyfa, Bella Chintya, Dony Tamara. “Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (Ooad)”. *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik* 20, no.1 (2016) - 7 Januari, 2022 - <https://jurnal.kominfo.go.id/index.php/jpkop/article/view/532>.
- Nurmansyah, Eman, dan Muslimin Muslimin. “Pengaruh Pembelajaran Remedial Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Sabilul Hasanah Banyuasin)”. *Kognisi* 3, no. 1 (2012) - 16 Desember, 2021 - <https://jurnal.um-palembang.ac.id/kognisi/article/view/127>.
- Pratama, Ryan Angga, dan Rahayu Sri Waskitoningtyas. “Game Android “Menalar” Berbasis Adobe Animation CC”. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9, no. 3 (2020) - 17 Desember, 2021 - <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/matematika/article/view/3027>.

- Rahmawati, Arin Pradikasetya, dkk. "M-Learning Teori Musik dalam Aplikasi Smartphone Android". *Journal of Art, Design, Art Education and Culture Studies (JADECS)* 2, no. 2 (2017) - 12 Januari, 2022 - <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/2188>.
- Rahmawati, Erni Mardiyani dan Mukminan. "Pengembangang M-Learning Untuk Mendukung Kemandirian dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Geografi". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4, no 2 (2017) - 12 Januari, 2022 - <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/12726>.
- Ramdani, Yani. "Pengembangan Instrumen Dan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi, Penalaran Dan Koneksi Matematis Dalam Konsep Integral". *Jurnal Penelitian Pendidikan* 13, no. 1 (2012) - 7 Januari - 2022, http://jurnal.upi.edu/file/6-yani_ramdhana-edi.pdf.
- Ranuharja, Fadhli, dkk. "DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MOBILE LEARNING MENGGUNAKAN MOODLE MOBILE APP". *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 12, no.2 (2019).
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group, 2012.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2008.
- Santanapurba, Harja, dan Devy Hidayanti. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Cs3 Pada Materi Bangun Ruang Balok Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII". *Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2018) - 15 Desember, 2021 - <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/edumat/article/view/5097>.
- Saputra, Rahmat, dkk. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Adobe Flash Pro CS6 pada Materi Luas Bangun Datar". *Jurnal Pendidikan Matematika* 14, no. 1 (2020).
- Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016).
- Sugandi, Muhamad Kurnia, dan Abdur Rasyid. "Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts". *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* 5, no.3 (2019) - 29 November, 2021 - <https://online-journal.unja.ac.id/biodik/article/view/7869>.
- Suhartini. "Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah DasarMenggunakan Adobe Flash Cs.6 (Studi Kasus: Sdit Fathona

- Baturaja)". *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputererisasi Akuntansi (Jsk)* 1, no. 01 (2017) - 17 Desember, 2021 - <http://jsk.stmikprabumulih.ac.id/index.php/jsk/article/view/8>.
- Suhimarita, Juzinar, Didi Susianto. "Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung", *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi* 2, no.1 (2019) - 7 Januari, 2022 - <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>.
- Sumiharsono, M. Rudy, Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Sundayana, Rostina. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Supriadi, Nanang. "Mengembangkan Kemampuan Koneksi Matematis Melalui Buku Ajar Elektronik Interaktif (BAEI) Yang Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman". *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2015) - 1 Januari, 2022 - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/51>.
- Sutriani, dkk. "Penerapan Metode Pemberian Tugas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Di Kelas V SDN 2 Bukit Harapan". *Jurnal Kreatif Tadulako Online* 4, no. 1 (2014) - 16 Desember, 2021 - <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3264>.
- Ula, Iin Rahmatul, Abi Fadila. "Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Content Development System Pokok Bahasan Pola Bilangan SMP". *Desimal: Jurnal Matematika* 1, no. 2 (2018) - 7 Januari, 2022 - <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/desimal/article/view/2563>.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.
- Widada, dan Bekti Wulansari. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media, 2019.
- Wulandari, Dani Ayu, dkk. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di Smk Sultan Trenggono Kota Semarang". *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)* 6, no. 5 (2019) - 15 Desember, 2021 - <https://jtiik.ub.ac.id/index.php/jtiik/article/view/994>.
- Yuliawati, Fitri. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS3 Professional dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains di SD/MI Kelas 5". *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 3, no.

3 (2017) - 15 Desember, 2021 -
<https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/1874>.

Zakariah, M. Askari, dkk. *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research and Development (R N D)*. Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah, 2020.

