

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, U., Saefudin, A.A., (2017). Menumbuhkembangkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Guided Discovery. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 5.
- Astuti, D. P., Leonard, Bhakti, Y. B., & Astuti, I. A. D. (2019). Developing Adobe Flash-based mathematics learning media for 7th-grade students of junior high school. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1188). Institute of Physics Publishing.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1.
- Danim, S. (2011). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Erlina., & Fitri, T. A. (2016). Rancang Bangun Alat Bantu Ajar Matematika pada Materi Bangun Ruang Berbasis Multimedia (Study Kasus SMP Negeri 01 Bangkinang Seberang). *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 10.
- Hamzah, A., & Muhlisrarini. (2014). Perencanaan dan Startegi Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Katmada, A., Mavridis, A., & Tsiatsos, T. (2014). Implementing a game for supporting learning in mathematics. *Electronic Journal of E-Learning*, 12(3), 230–242.

- Kemendikbud. (2019). Rekap Hasil Ujian Nasional (UN) Tingkat Sekolah tahun 2015-2019. Diakses pada 28 September 2019 <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>
- Khuzaini, N., & Santosa, R. H. (2016). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 UNTUK SISWA SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88.
- Khuzaini, N., & Sudarmaji, B. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Kelas VIII BMTs ASSALAFIYYAH MLANGI. *PYTHAGORAS: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 6(1).
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MAHASISWA. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177.
- Mudlofir, A., & Evi F, R. 2016. DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF dari Teori ke Praktik. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Muhsan, A. (2010). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- Mulyasa. (2013). Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Munadi, Y. (2013). Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.

- Mustamid, M., & Raharjo, H. (2015). PENGARUH EFEKTIFITAS MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI FUNGSI KOMPOSISI DAN INVERS. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 4(1).
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1).
- Pramadana, T. I., Soro, S., & Siswanto, R. D. (2019). Pengembangan Aplikasi Bangun Datar Sederhana (Bandara) Matematika Berbasis Android Pada Materi Bangun Datar Sederhana di Tingkat SMP. *Prosiding Seminar Nasional Teknoka*, 3, 13.
- Pravitasari, S. G., & Yulianto, M. L. (2018). PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (STUDI KASUS DI SDN 3 TARUBASAN KLATEN). *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 37.
- Riyanto, W. D., & Gunarhadi, G. (2017). The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning: Utilizing Power Points for Students with Learning Disability. *IJPTE : International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 1(1).
- Satori, D., & Komariah, A. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, E. & Hartini, N. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Galia Indonesia.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmana, A. I. W. I. Y., Candiasa, I. Md., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika Berpendekatan Kontekstual Untuk

- Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 4 Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 3.
- Sundayana, R. (2013). *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susilawati, W., Maryono, I., & Maimunah, S. (2018). The development of Adobe Flash-based interactive multimedia to enhance students' mathematical communication skills. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 434). Institute of Physics Publishing.
- Sutama. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media
- Widyoko, E, P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainiyati, H, S. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.
- Zulham, M., & Sulisworo, D. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Mobile dengan Pendekatan Kontekstual pada Materi Gaya. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2).