

DAFTAR RUJUKAN

- Adam, S. & Syastra, M. T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*. 3(2):78-90.
- Agustyaningrum, N. & Simanungkalit, H. T. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Tunas Baru Jin-Seung Batam Tahun Ajaran 2014/2015. *Pythagoras*. 5(1):32-37.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Annisa, A. R. dkk. 2020. Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*. 11(1):72-80.
- Anwar, S. & Anis, M. B. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Professional Pada Materi Sifat-sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(1):99-118.
- Arifin, Z. 2014. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Audie, N. 2019. Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1):586-595.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design-The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Ermawita, & Zainy, A. 2019. Desain Media Pembelajaran Materi Perangkat Keras Komputer Menggunakan Adobe Flash CS5. *Jurnal Education and Development*. 7(2):302-309.
- Fanny, A. M. & Suardiman, S. P. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*. 1(1):1-9.
- Habib, A., dkk. 2020. Pemanfaatan Multimedia Interaktif : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PjBL (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Dasar*. E-ISSN: 2549-5801.
- Hadi, H. & Agustina, S. 2016. Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE. *Jurnal Education*. 11(1):90-105.

- Hosnan, M. 2016. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 : Kunci Sukses Implemetasi Kurikulum 2013*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kumalasani, M. P. 2018. Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. 2(1):1-11.
- Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Madcoms. 2012. *Pasti Bisa!! Belajar Sendiri Adobe Flash Pro CS5.5*. Yogyakarta: ANDI.
- Miftah, M. 2013. Fungsi Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN*. 1(2):95-105.
- Nieveen, N. 1999. Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher.
- Nur'aini, I. L. dkk. 2017. Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistik Dengan Geogebra. *Jurnal Matematika*. 16(2):1-6.
- Nurfitriyanti, M. 2016. Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Jurnal Matematika*. 6(2):149-160.
- Pratini, H. S. & Prihatini, E. Y. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Adobe Flash Professional CS5. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. 8(1):125-136.
- Priyanda, R. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Media CAI Dengan Tipe Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Muhammadiyah 9 Medan. *Jurnal Dimensi Matematika*. 2(1):50-57.
- Purnama, S. 2013. Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenaln untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI*. 4(1):19-32.
- Putri, S. P. dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan KPK Dan FPB Berbasis Multimedia Menggunakan

- Macromedia Flash 8 Di SD IT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*. 5(3):49-55.
- Rais, M. 2010. Model Project Based-Learning Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. 43(3):246-252.
- Resiani, N. K. dkk. 2015. Pengembanagan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII Semester Di SMP N 7 Singaraja Tahun Ajaran 2014/2015. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan*. 3(1).
- Riduwan. 2018. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugandi, M. K. & Rasyid, A. 2019. Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*. 5(3):181-196.
- Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash + XML = Rich Multimedia Application*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Suryani, N. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2):103-114.
- Warmi, A. 2019. Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VIII Pada Materi Lingkaran. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 8(2):297-306.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widiyastuti, N. dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi dan Alam Semesta. *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan*. 32(1):79-86.
- Wiyani, N. A. 2017. *Desain Pembelajaran Pendidikan : Tata Rancang Pembelajaran Menuju Pencapaian Kompetensi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.

Yunita, R. 2017. Pengembangan Multimedia Adobe Flash CS5 Berbasis STAD Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Gerak Pada Manusia Untuk SMP/MTs. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan.