

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Gani, Winda Angela Hamka. 2016. *Rancang Bangun Game Rdukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan Adobe Flash CS5 Action Script 3.0*. Indonesian Journal on Information System. Vol. 1. No. 2.
- Aditya Pradipta Yasa, Kadek, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS di SMA Negeri 3 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan. Vol. 14. No. 2.
- Ahmad Fajri Lutfi, Ricki Yuliardi. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa*. Jurnal EduMa. Vol. 7. No. 2.
- Aminah, Siti. 2019. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Tema Ekosistem Kelas V SD/MI*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Amirzan. 2018. *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Universitas Jabal Ghafur. Jurnal Tunas Bangsa Vol. 5. No. 2.
- Anugerah, Rama. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*. Pangkalpinang: t.p.
- Ari Prayoga, Dito. 2018. *Media Pembelajaran Mengenal Jenis Batuan Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Android*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan.
- Baharuddin. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif dan Efisiensi Pembelajaran*. Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran. Vol. 1. No. 2.
- Bekti Wulansari, Widada. 2019. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Bernard, Martin. 2015. *Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Penalaran serta Disposisi Matematik Siswa SMK dengan Pendekatan Kontekstual Melalui Game Adobe Flash CS 4.0*. Jurnal Infinity. Vol. 4. No. 2.
- Devi Ariska, Maiata, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika*. Jurnal Edumatica. Vol. 8. No. 1.

- Devy Hidayanti, Harja Santanapura. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Materi Bangun Ruang Balok Untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII*. Edu-Mat: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 6. No. 1.
- Dian Febrinal, Majidah Khairani. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX*. Jurnal IPTEKS Terapan. Vol. 10. No. 2.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkungan Widyaiswara. Vol. 1. No. 4.
- Ferrina Kurniasari, Dwi. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer Pada Materi Ruang Dimensi Tiga Untuk Siswa Kelas X SMA Bilingual*. Malang: Uiversitas Negeri Malang.
- Gall, Meredith D. Gall Joyce P. & Borg, Walter R. 2003. *Educational Research an Introduction*, Seventh Edition. Boston: Pearson Education Inc.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Handayani, Hilda, dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash*. Jurnal Tatsqif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Pendidikan. Vol. 16. No. 2.
- Hasratuddin. 2014. *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*. Jurnal Didaktik Matematika. Vol. 1. No. 2.
- Heruman. 2014. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ika Kurniasari, Erwin Widyanto. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Teorema Pythagoras Untuk Siswa Kelas VIII*. Mathedunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. Vol. 5. No. 2.
- Juarsih Cicih, Dirman. 2014. *Karakteristik Peserta Didik Dalam Rangka Implementasi Standar Proses Pendidikan Siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Kamelia, Nur, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 untuk Siswa Kelas IV SD/MI*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 9. No. 8.
- Kementrian Agama RI. 2011. *Al-Quran dan terjemahnya*. Jakarta: Fokus Media.

- Ketut Trinawindu, Bagus, dkk. 2016. *Multimedia Interaktif untuk Proses Pembelajaran*. Denpasar: Prabangkara. Jurnal Seni Rupa dan Desain. Vol. 19. No. 23.
- Kurnia Ambar Sari, Temu. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat*. Metro: Institut Agama Islam (IAIN) Metro.
- Mahnun, Nunu. 2012. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam. Vol. 37. No. 1.
- Mardono, Nia Ayu Sriwahyuni. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol. 9. No. 2.
- Masykur, Rubhan, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 8. No. 2.
- Mega Fajartia, Siti Muyaroah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi*. IJCRET. Vol. 6. No. 2.
- Moh. Badiul Anis, Sholikhul Anwar. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang*. Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 3 No. 1.
- Munir. 2012. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana, Ahmad Rivai. 2001. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algosindo.
- Nurrita, Teni. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat. Vol. 03. No. 1.
- Prastowo, Andi. 2012. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rahayu, Sri. 2020. *Buku Pengayaan Matematika Kelas 5 untuk SD/MI*. Klaten: Grafika Dua Tujuh.
- Risda Amini, Yona Desri Ramadani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 di Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 5. No. 1.

- Rizki Wandini, Rora. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Rudy Kustijono, Retno Dian Anggraeni. 2013. *Pengembangan Media Animasi Fisika pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya. Vol. 3. No. 1.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Septinaningrum. 2017. *Pengaruh Bahan Ajar Buku Tematik Berbantuan Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Setyono, Tuhun, dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama*. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi Matematika UPP. Vol. 2. No. 1.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia.
- Silvia, dan Asyhari. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika. Vol. 5. No. 1.
- Suci Rohayati, Rina Izlatul Lailiya. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman*. Jurnal Pendidikan Akuntansi. Vol. 3. No. 1.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukjaya Kusumah, Yaya. 2004. *Desain Pengembangan Cowshare Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa*. Bandung: FMIPA.
- Supriyadi. 2016. *Adobe flash untuk Mendukung Pembelajaran*. Jurnal Komunikasi. Vol. VII. No. 2.
- Suryani, Nunuk, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susetyaningsih, Siska. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash Pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X*. JKPM: Jurnal Kajian Pendidikan Matematika. Vol. 4. No. 2.

- Swalaganata, Galandaru. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan Adobe Flash CS6*. Jurnal Tadris Matematika. Vol. 1. No. 1.
- Syaodih Sukmadinata, Nana. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tommy Noviyanto, Ratna Dewi Lestyorini. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu*. Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik. Vol. 3. No. 2.
- Umar. 2014. *Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Jurnal Ilmiah Pendidikan. Vol. 11. No. 1.
- Wahyu Pujiyono, Pebria Santi Putri. 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. Vol. 5. No. 3.
- Widiyanto, Ahlis. *Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Komputer menggunakan Aplikasi Swishmax For Windows*, dalam <http://repository.radenintan.ac.id>, diakses 19 Juni 2016.
- Wijayanto, Adi. 2020. *Bunga Rampai Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Dalam Menghadapi Tantangan di Era New Normal*. Tulungagung: Akademia Pustaka.
- Yeni Erita, Reni Novisya. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV Sekolah Dasar*. Jurnal of Basic Education Studies. Vol. 5. No. 1.
- Zainal Arifin, Zainal. 2012. *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.