

DAFTAR PUSTAKA

- Al Kodri, M. Nang. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Adobe Flash CS6*. Vol. 08 No. 02. *E-Tech: Jurnal ilmiah Teknologi Pendidikan* (Online), (<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/download/110879/pdf>, diakses 14 Oktober 2021)
- Amini Risda, Yona Desti Ramadani. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 di Kelas IV SD*. Vol. 5 No. 1. *Jurnal* (online), (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/1067/952&ved=2ahUKEwjnpqSP38jzAhXk7nMBHQhIAQ4QFnoECAyQAQ&usq=AOvVaw13CkDKrEtXeTwvbv3c9EDn>, diakses 14 Oktober 2021)
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran..* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Baharuddin, Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia The Development Of Multimedia-Based Interactive Learning Media*. Vol 2 No. 1. *Jurnal* (Online), (<https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/alasma/article/view/13380/8446>, diakses pada 5 Juli 2022)
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranan Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Deliana, Tiapul. 2019. *Penerapan Model Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Rengat Barat Tahun Pelajaran 2018/2019*. Vol 3 No. 10. *Jurnal* (Online), (<https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/ej/article/view/415/411>, diakses pada 5 November 2021)
- Dianta, Yudi Jepri. 2018. *Peranan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Vol 2 No. 4. *Jurnal* (Online), (<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1185/1071>, diakses pada 12 Oktober 2021)

- Dimiyati, Mudjiono.2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Dwiqi, Gede Cris Smaramanik, Dkk. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. Vol. 8 No. 2. Jurnal (Online), (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/28934/16400>, diakses pada 27 Juni 2022)
- Hasratuddin. 2014. *Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter*. Vol. 1 No. 2. Jurnal (Online), (<http://jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/download/2075/2029>, diakses 15 September 2021)
- Kustiowati. Dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Mandarin Untuk SMP/MTs*. Vol. 5 No. 1 Jurnal (Online), (<https://www.google.com/search?q=Pengertian+matematika+menurut+Kemendikbud&client=ms-android-oppo&sxsrf=AOaemvJKcl474rDij113QOYZ0vOCfvQUhw:1636092081133&ei=sciEYeiob425rQHTh4ioCw&start=10&sa=N&ved=2ahUKewioxcL6xYD0AhWNXCsKHdMDArUQ8NMDegQIARBO&biw=1121&bih=2130&dpr=2>, diakses pada 05 November 2021)
- Khafid Muhammad, Iman Widhiatmoko. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Persamaan Akuntansi Melalui Pendekatan Pendidikan Karakter Menggunakan Metode Group Investigation*. Vol IX No. 2. Jurnal (Online), (<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://jurnal.unnes.ac.id/nju/index.php/DP/article/download/4888/4031%23::~:~:text=3DPembelajaran%2520menurut%2520Dimiyati%2520dan%2520Mudjiono,menekankan%2520pada%2520penyediaan%2520sumber%2520belajar.&ved=2ahUKEwi0p8uh-rnzAhXPXCsKHaYQB3MQFnoECAQQBg&usg=AOvVaw0np3UOSZW1PSTWZFAziq9o>, diakses 10 oktober 2021)
- Lestari Indah, Yuan Andinny. 2016. *Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Vol 01 No. 2, Jurnal (Online), (<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/download/1185/1071> , diakses pada 12 Oktober 2021)
- Miftah, Mohamad. 2018. *Pengembangan dan Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Interaktif*. Vol XIV No 2. Jurnal (Online), ([PDF] 103.110.43.37, diakses pada 26 Juli 2022)

- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Muslihudin. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS& Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu di Kelas IX SMP Negeri 14 OKU*. Baturaja : Universitas Baturaja.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Penilaian Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE-Yogyakarta
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama. Buku (online) (https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=-3nbDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=kelebihan+multimedia+pembelajaran&ots=WW3ei-CjCX&sig=iXYWL8JdcBroGS3PSyG5t8Vm4bk&redir_esc=y#v=onepage&q=kelebihan%20multimedia%20pembelajaran&f=false, diakses pada 12 Oktober 2021)
- Pane, Aprida. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Vol. 03 No.2. Jurnal (Online), (<http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/F>, diakses 15 September 2021)
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutjipto Bambang, Cecep Kustandi. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Suryandaru, Nugoho Adi. 2020. *Penerapan Multimedia dalam Pembelajaran yang Efektif*. Vol. 03 No. 2 Jurnal (Online), (<http://journal.unpak.ac.id/index.php/jppguseda/article/download/2543/1855>, diakses 25 Juli 2022)
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Warsita, Bambang. 2013. *Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas*. Jurnal (Online), (<http://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/581/383>, diakses 17 September 2021)
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur : Cerdas Ulet Kreatif. Buku (Online), (<https://www.wandah.org/download/multi%20media%20pembelajaran%20-%20wandah%20w.pdf>, diakses 17 September 2021)
- Widada, Bakti Wulansari. 2019. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta : Gava Media.