

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2018). *Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Anderson, R. H. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Penerjemah: Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: Rajawali.
- Andi, M.S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran. Ponorogo* : Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ardiansyah, N. (2013). *Macromedia Flash Profesional 8: Sebuah Tutorial Flash untuk Pemula*. Kalimantan Barat: Sekadau.
- Arief, S. & Sadiman. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Arikunto & Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT Renika Cipta.
- Ariska, M.D., Darmadi, Wasilatul, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *Jurnal Edumatica*, 8(1) : 83-97.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Astuti, D. (2006). *Teknik Membuat Animasi Profesional Menggunakan Macromedia Flash 8*. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Baharuddin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasi Multimedia Interaktif Sekolah Menengah Kejuruan Terhadap Efektif Dan Efisiensi Pembelajaran. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2) : 115-126.
- BSNP, (2006). *Panduan penyusunan kurikulum tingkat satuan pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Chotimah, C. & Fathurrohman, M. (2018). *Paradigma baru system pembelajaran dari teori, metode, model, media, hingga evaluasi pembelajaran*. Jakarta : Ar-Ruzz Media.
- Andini, D. (2017). Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Macromedia Flash* Berbasis Pemahaman Konsep Peserta Didik Pokok Bahasan Persegi Dan Persegi Panjang. *Skripsi*. Lampung: Institut Agama Islam Negeri Raden Intan.

- Djemari, M. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta : Mitra Cendekiawan Press.
- Fajarwati, S. (2016). Media Pembelajaran Animasi Swishmax Sebagai Alternatif Untuk Siswa SD yang Berkesulitan Belajar Pada Materi Bangun Ruang. *Jurnal Probisnis*, 9(1), 38-51.
- Feriandi, Y. & Abdul, H.I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X. *Journal of Computer and Information Technology*, 3(1) : 7-11.
- Gay. (1990). *Educational Research and Development*. USA: American Journal of Research.
- Ginting, E. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Dan Wiimote Smoothboard Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Skripsi*. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Handayani, H., Yetri. & Fredi, G.P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2) : 186-203.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Matematika SMA/MA/SMK Kelas X*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Penilaian untuk Sekolah Menengah Atas (SMA)*. Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Kemp, E. J. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. New York : Harper & Row Publisher.
- Kemp, E. J. (1994). *Instructional design: a plan for unit and course development*. New York: Merrill.
- Khairani, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Realistik Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP (Thesis). Medan : Pascasarjana. UNIMED.
- Kurniawati, I.D. & Sekreningsih, N. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Jurnal of Computer and Information Technology*, 1(2) : 68-75.
- Kristianto, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Melalui Media Macromedia Flash Pada Materi Peluang Di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Purbalingga. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Maulid, S., Hafiluddin, S., & Latief, S., (2017). Analisis Kesalahan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Raha dalam menyelesaikan soal-soal Eksponen dan Logaritma. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5(1), 155-168.
- Miftah, M., (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95-105.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1) : 89-99
- Narbuko, C. & Abu, A. (2013). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Nuryadi & Khuzaini, N. (2017), Keefektifan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament Ditinjau dari Cognitive Load Theory, *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, 2(1) : 57-69.
- Pribadi, B. A. (2016), *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Puspita, G. I., Monawati., & Rosma, E., (2017). Korelasi Presepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Dengan Hasil Belajarnya di Kelas V SD Negeri I Pagar Air Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 39-46.
- Putra, T. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Trigonometri. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Putri, P.S. & Wahyu, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan KPK Dan FPB Berbasis Mutlimedia Menggunakan *Macromedia Flash 8* Di SD IT Luqman Al-Hakim Yogyakarta. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 5(3) : 49-55.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin : IAIN Antasari Press.
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M., (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*, PT Raja Grafindo Persada, Depok.
- Saefuddin, H.A. & Berdiati, Ika. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Safari, (2003). *Indikator minat belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Santoso, E., (2017). Menjebatani Keabstrakan Matematika Melalui Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 49-56
- Septian, A., Sarah, I. & Jeni, I.P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 2(2) : 97-107.
- Siswanto, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan; Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sugiyono, (2019), *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*, Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Madan.
- Sumantri, P., (1999), *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Depdibud.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor; Konsep dan Aplikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Surya, M. (2014). *Psikologi Guru : Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenademia Group.
- Susetyaningsih, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X. *Jurnal Kajian Pendidikan Matematika*. 4(2) : 147-154.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta : Kencana.
- Widoyoko, E. L. (2011). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Yasa, K.A.P., Ketut, U.A. & I Wayan, S. (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*, 12(2) : 199-209.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudiantara, A., Salam, M., & Ikman, (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8.0* pada Materi Bangun Ruang di SMP Negeri 9 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 3(2), 1-16.

