

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: RINEKA CIPTA.
- (2017). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aryadillah, dan Fifit Fitriansyah. (2018). *Teknologi Media Pembelajaran: Teori Dan Praktek*. Cibinong: Herya Media.
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Pecahan dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada operasi Hitungan Penjumlahan Pecahan Dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning). Dalam *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Nomor 3).
- Dwyer, C. (2017). *Effective teaching with technology in K-12 classrooms*. John Wiley & Sons.
- Handayani, T. W. (2014). *Revitalisasi pendidikan nasional*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>.
- Hidayat, R. (2018). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 128-135.
- Hidayat, R. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Johnson, M. (2015). The Evolution of Flash Technology. *Journal of Animation and Multimedia*, 10, 50-60.
- Lianto Hermansyah, V., Basori, M., & Saidah, K. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Keramat (Keragaman Rumah Adat) Berbasis Macromedia Pada Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Basic of Education (AJBE)*, 7(1), 24–32.
- Lisda, W., Rahman, M. A., & Atmowardoyo, H. (2016). The Use of Macromedia Flash Animation to Enhance Students' English Writing Skill at the Seventh Grade of SMP Yapis 1 Fakfak-West Papua. *ELT Worldwide: Journal of*

English Language Teaching, 2(2), 45.
<https://doi.org/10.26858/eltww.v2i2.1687>.

- Liya Nalurita, Rusdy A Siroj, dan R. Il. I. P. (2007). *Bahan Ajar Kesebangunan dan Simetri Berbasis Contextual Teaching and Learning (CTL) Menggunakan Macromedia Flash di Kelas 5 Sekolah Dasar. Liya Nalurita 1 Rusdy A Siroj 2 dan Ratu Ilma Indra Putri 3*.
- Mailani, E. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Melalui P Monopoli Pecahan. *Jurnal Handayani*, 4(1), 1–14.
- Miller, P. (2017). *The Oxford Handbook of Innovation Management*. Oxford University Press.
- Muchtar A. Karim.(2015).*Pendidikan Matematika II. Departemen Pendidikan Nasional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muhammad Hasan, d. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Muriati, S. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Biologi Sel Dengan Model Addie Pada Program Studi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makasar*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Malang.
- Patel, N. (2018). An Overview of Macromedia Flash and its Applications. *Journal of Interactive Media and Education*, vol. 3, pp. 1-12.
- Rahmi, S. M., Arif Budiman, M., Widyaningrum, A., & Kunci, K. (2019). Logo Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku A R T I C L E I N F O. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178–185. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE>.
- Sadiman, A. S. dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, B. H., Mansyur, A., R., S. L., D., & Rahmadani., F. (2022). *Teori & Praktis Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Medan: Umsu Press.
- Smk, D. I., & Putera, H. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN DASAR ELEKTRONIKA*.
- Sugiyono. (2017), *Metode Penelitian kualitatif & kuantitatif R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana . (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suparwati, T., Mandowen, S. A., & Jannah, M. (2022). Pembelajaran Konsep Pecahan Menggunakan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Bagi

- Siswa Sd Pembangunan V Yapis Waena, Jayapura. *Jurnal Pengabdian Papua*, 6(2), 45–49. <https://doi.org/10.31957/jpp.v6i2.2346>.
- Suyanto. (2015). *Strategi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, D., Rangkuti, I., & Siregar, A. (2018). Meningkatkan Hasil belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Realistic Mathematics Education (RME) Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas V SDS Salsa Cita Rakyat. Dalam *ESJ (Elementary School Journal)* (Vol. 8, Nomor 4).
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Yusuf, A. (2020). Apa kelebihan dan kekurangan Adobe Flash? Diakses 6 Maret 2023, dari <https://www.dosendinding.co.id/2020/02/apa-saja-kekurangan-dan-kelebihan-adobe-flash.html>
- Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia.