

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Alkhasannah, R., Fauzi, K. A., & Rangkuti, Y. M. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH MELALUI PEMBELAJARAN CASE METHOD UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 12(1), 84-95.
- Ardiansyah, N. (2013). *Macromedia Flash 8*. STKIP PGRI Pontianak.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka.
- Azhar, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dewanti, H., Toenlio, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.
- Dewi, T., Amir, M., & Sulistiarini, R. (2016). Media Pembelajaran Berbantuan Komputer. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur, April*, 5–24.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fuad, M. N. (2016). Representasi Matematis Siswa SMA dalam Memecahkan Masalah Persamaan Kuadrat Ditinjau dari Perbedaan Gender. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(2), 145–152. <https://doi.org/10.15294/kreano.v7i2.5854>
- Goldin, G. (2002). Representation in Mathematical Learning and Problem Solving. *Handbook*

of *International Research In Mathematics Education*, Lawrence Erlbaum, 197–218.

Gulo, w. (2002). *Strategi Belajar-Mengajar*. Grasindo.

Hartono, D. B. (2008). *Multimedia Interaktif*. Universitas Negeri Semarang.

Hasratuddin. (2018). *Mengapa Harus Belajar Matematika?* Percetakan Edira.

Herdiana, Y., Marwan, M., & Morina Zubainur, C. (2019). Kemampuan Representasi Matematis Dan Self Confidence Siswa Smp Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl). *Al-Qalasadi : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 23–35. <https://doi.org/10.32505/v3i2.1368>

Imam, G. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif: Teori Dan Praktik*. Bumi Aksara.

Kadaruddin. (2016). *Buku Referensi Media dan Multimedia Pembelajaran*. CV Budi Utama.

Lestari, K. E., & Negara, M. Y. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. PT Refika Aditama.

Madcoms. (2006). *Macromedia Flash Pro 8*. ANDI.

Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>

Minarni, A, Lubis., S. D., dan A. (2018). *Kemampuan Berpikir Matematis dan Aspek Afektif Siswa*. Harapan Cerdas Publisher.

Minarni, A., Napitipulu, E. E., & Lubis, S. D. (2020). Kemampuan Berfikir Matematis dan Aspek Afektif Siswa. *Medan: Harapan Cerdas*.

Mulyaningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Pers.

Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2).

NCTM. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. NCTM.

- Novitasari. (2014). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Untuk Mengoptimalkan Praktikum Virtual Laboratory Materi Induksi Elektromagnetik. *Prosiding Seminar Pendidikan IPA FITK UIN Syarifhidayatullah Jakarta*.
- Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi Implementasi Model ADDIE. In *Kencana*.  
[https://books.google.com/books/about/Desain\\_dan\\_Pengembangan\\_Program\\_Pelatih.html?hl=id&id=m\\_pDDwAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Desain_dan_Pengembangan_Program_Pelatih.html?hl=id&id=m_pDDwAAQBAJ)
- Radiusman, R. (2022). Analisis Representasi Matematika Calon Guru Sekolah Dasar Berbasis Kemampuan representasi matematis Geometri Ditinjau dari Gaya Belajar. *Jurnal Peluang*, 10(2), 55–64.
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Press.
- Sabirin, M. (2014). Representasi dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 33–44.
- Saputra, V. H., & Permata, P. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang. *WACANA AKADEMIKA: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 116. <https://doi.org/10.30738/wa.v2i2.3184>.
- Saputra, G. Y., Harjanto, A., & Ningsih, Y. A. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk mata pelajaran fisika materi pokok energi di kelas X IPA 1 SMA Negeri 2 muara badak tahun ajaran 2019/2020. *Journal of Advances in Information and Industrial Technology*, 2(2), 10-24.
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.  
<https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suheri, A. (2006). Animasi multimedia pembelajaran. *Jurnal Media Teknologi*, 2(1), 27–33.

- Sukmadinata, N. S. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan., Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Susetyaningsih, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Macromedia Flash pada Materi Fungsi Kuadrat SMA Kelas X. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 147. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3703>
- Taufik, M. H. N. (2020). Media pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk meningkatkan pemerolehan kosa kata bahasa arab siswa masa kini. *Prosiding Semnasbama IV*, IV(2002), 43–55.
- Wulandari, T. J., Siagian, S., & Sibuea, A. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2), 195–210. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12598>
- Yulinawati, A., & Nuraeni, R. (2021). Kemampuan Representasi Matematis ditinjau dari Self-Confidence Siswa pada Materi Statistika di Desa Talagasari. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(3), 519–530.
- Yusufhadi, M. (2005). *Menyamai Benih Teknologi Pendidikan*. Pustekom Diknas.