

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., dkk. (2007). *Pengembangan Pembelajaran Simetri Lipat SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Akbar, A. (2008). *Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.
- Akhmadan, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Gantang*. Vol 2 (1): 27-40.
- Anwar, S. dan Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional* pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*. Vol 3 (1): 83-98.
- Apriyani, T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Adobe Flash CS6* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Teks Pendek Bahasa Perancis Siswa Kelas XI SMA El Shadai Magelang. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, D. (2006). *Macromedia Flash 8*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Cunningham, F. G., et al. 2001. *Williams Obstetrics*. Edisi 21. New York : McGraw Hill Companies.
- Elaine, B. J. (2008). *Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Terj. Ibnu Setiawan. Bandung: MLC.
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. *SIGMA - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*. Vol 8 (1): 43-51.
- Hasratuddin. (2015). *Mengapa harus belajar matematika?*. Medan: Perdana Publishing.
- Heruman. (2010). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- <https://puspendik.kemdikbud.go.id/tentang-pisa>, (diakses 1 Maret 2020)
- Ismi, I. N. dan Hidayatulloh, B. (2012). Pentingnya Visual Thinking dalam Pembelajaran Geometri SMP. [Online]. Tersedia:

<http://ohmymath.wordpress.com/category/jurnal-dan-artikel/> [19 Oktober 2013].

- Jibril, A. (2011). *Jurus Kilat Jago Adobe Flash*. Yogyakarta: Dunia Komputer.
- Johar, R. dan Latifah, H. (2016). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Khairani, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Realistik Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Matematis Siswa SMP*. Thesis. Medan: Pascasarjana UNIMED.
- Lailiyah, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash Untuk Pembelajaran Keterampilan Menuliskan Kembali Cerita Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol 6(7): 1150-1159.
- Lestari, D. (2015). Penerapan Teori Bruner untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Simetri Lipat di Kelas IV SDN 02 Makmur Jaya Kabupaten Mamuju Utara. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*. Vol 3 (2): 129-141.
- Madcoms. (2012). *Adobe Dreamweaver CS6 dan PHP-MySQL untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Madcoms. (2013). *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: ANDI.
- Madcoms. (2018). *Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula*. Yogyakarta: ANDI.
- Maryani, S. (2009). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Mata Kuliah Komputerisasi Akutansi*. Depok: Jurusan Akutansi FE Universitas Gunadarma.
- Miarso, Y. (2005). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Diknas.
- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: ALFABETA.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: ALFABETA.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media dalam Mendukung Proses Pembelajaran yang Kondusif. *Jurnal Ilmiah CIRCUIT*. Vol 1 (1): 60-73.
- Nieveen, N. dan Folmer, E. (2013). Formative Evaluation in Educational Design Research. *Educational Design Research. Part A: An Introduction*. Netherland Institute for Curriculum Development (SLO).
- Nieveen, N., et al. (1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Nuharini, D. dan Wahyuni, T. (2008). *Matematika Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: Usaha Makmur
- Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*. Vol 3 (1): 171-187.
- Pitajeng. (2006). Pembelajaran Simetri lipat yang Menyenangkan. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Pranowo, G. (2011). *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flash CS5*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Pratini, H. S. dan Prihatini, E. Y. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis *Adobe Flash Professional CS5*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 8 (1): 123-136.
- Prawiradilaga, D. D. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Putra, I. G. H., Kanca, I. N., dan Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model *ADDIE* pada Materi Passing Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*. Vol 7 (1).
- Putra, I., Tastra, I. dan Suwatra, I. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model *ADDIE* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. Vol 2 (1).
- Riduwan. (2019). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rivai, A. dan Sudjana, N. (2002). *Media pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Ruseffendi, E. T. (1992). *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan Depdikbud.
- Rusman., Kurniawan, D., dan Riyana, C. (2015). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. Vol 2 (1): 470-477.

- Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Siswanto, J. (2011). *Compak Disk Online (CD-O) Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Fisika Berbasis Proyek*. *Jurnal Pembelajaran Fisika*.
- Siswono, T., Y., E., (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan; Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, E., dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N. dan Agung, L. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Sutarti, T. dan Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Sutopo, A. H. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tralisno, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Simulasi Menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada Konsep Fuzzle Geometri Kelas VIII SMP*. *Jurnal Inovasi Edukasi*. Vol 2 (1) : 21-28.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: KENCANA.
- Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Kencana, Jakarta.
- Ummah, S. K. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Unaisah. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari*. *Skripsi*. Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Wahid, A., Handayanto, A., dan Purwosetiyono, F. X. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnomatematika Menara Kudus*

Menggunakan *Adobe Flash Professional CS 6* pada Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*. Vol 2 (1) : 58-70.

Wena, M. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jember: PT Bumi Aksara.

Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.

Widoyoko, E. P. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Widyanto, E. dan Kurniasari, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada Materi Teorema Pythagoras untuk Siswa kelas VIII. *MATHEdunesa Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Vol 2 (5): 48-53.

Yin, R. K. (2009). *Case Study Research: Design and Method (4rd ed.)*. California: Sage Publications, Inc.

Yogo, T. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Flash CS6* pada Materi Segiempat dan Segitiga dengan Pendekatan Kontekstual untuk Siswa SMP Kelas VII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana.