

## DAFTAR PUSTAKA

- Afriyanti, I., Wardono, & Kartono. (2018). Pengembangan Literasi Matematika Mengacu PISA melalui Pembelajaran Abad Ke-21 Berbasis Teknologi, *Prosiding Seminar Nasional Matematika*, Indonesia, 1, 608-617,.
- Ananta, A.R. & Waryanto, N.H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Materi Lingkaran Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(4).
- Ansari, B. I. (2003). *Menumbuhkan Kemampuan Pemahaman dan Komunikasi Matematik Siswa SMU Melalui Strategi Think-Talk-Write*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ansari, B. I. (2012). *Komunikasi Matematik dan Politik*. Banda Aceh: Yayasan Pena.
- Arham, U.U. & Dwiningsih, K. (2016). Keefektifan Multimedia Interaktif berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(2), 111-118.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Daryanto. (2014). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gaya Media, 2014.
- Daryanto & Dwicahyono, A. (2014). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Depdiknas.
- Husnul, H., Ermiana, E., & Rosyidah, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan* Vol 2, No 1, Januari 2021 (7-12).
- Istiono, W. (2006). *Education Game with Flash 8.0*. Jakarta: Elex Media.
- Kadir. (2008). Kemampuan Komunikasi Matematik dan Keterampilan Sosial Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* pp. 339-350. UNY: Yogyakarta.
- Kadir. (2011). The Use of Coastal Potency in Learning Mathematics to Echance Social Skills of Junior Secondry School Students. *Presented at*

*International Seminar and the Fourth National Conference on Mathematics Education 2011 "Building the Nation Character through Humanistic Mathematics Education"*. UNY, Yogyakarta.

Kemendikbud. (2012). *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.

Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Lestari, K.E & Yudhanegara, M.E. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Madcoms. (2004). *Panduan Lengkap Macromedia Flash 8 MX*. Yogyakarta: Andi.

Majid, A. (2009). *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Mbulu, J. & Suhartono. (2004). *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Mas.

Minarni, A., Napitupulu, E.E., Lubis, S.D., & Annajmi. (2020). *Kemampuan Berfikir Matematis Dan Aspek Afektif Siswa*. Medan: Harapan Cerdas Publisher.

Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Mustafa, W.T. (2011). *Pengertian Matematika*. Jakarta: PT Gramedia.

Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.

Nuritno, R., Raharjo, H., & Winarso, W. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 2(1), 1–10.

Pramuditya, S.A., Wahyudin, & Nurlaelah, E. (2021). *Kemampuan Komunikasi Digital*. Bandung: Media Sains Indonesia.

Prayitno, S.S. & Siswono, T.Y. (2013). *Identifikasi Indikator Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Matematika Berjenjang pada Tiap-Tiap Jenjangnya. Konferensi Nasional Pendidikan Matematika V*. Malang: Universitas Negeri Malang.

Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Qohar, A. (2011). *Pengembangan Instrumen Komunikasi Matematis Untuk Siswa SMP. Lomba dan Seminar Matematika XIX*. UNY: Yogyakarta.
- Qohar, A. & Sumarmo, U. (2013). Improving Mathematical Communication Ability and Self Regulation Learning Of Yunion High School Students by Using Receptional Teaching. *IndoMS. J.M.E*, Vol.4, 59-74.
- Ramadianto, A.Y. (2007). *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Aktif Dengan Flash Profesional 8*. Bandung : Yrama Widya
- Rohim, S. (2009). *Teori Komunikasi*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, Haryono, A., & Harjito. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan* Vol 14, No 2, September 2013 (62-72)
- Samsudi. (2015). Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* Vol. 15, No. 2, Desember 2015 (78-81).
- Sanaky, H.A. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaubaka Dipantara.
- Sudjana & Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarmo, U. (2012). *Bahan Belajar Matakuliah Proses Berpikir Matematik*. Bandung: STKIP Siliwangi.
- Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170-177.
- Van De Walle. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah: Pengembangan Pengajaran*. Jakarta : Erlangga.