

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Anwar, Chairul. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Suka Press.
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 83-98.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media berbasis adobe flash materi pecahan matematika untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479-485.
- Ardianti, S.D., Wanabuliandari S., & Rahardjo S. (2019). The Implementation of E-JAS Science Edutainment To Improve Elementary School Student's Conceptual Understanding. *Unnes Science Education Journal*, 8(1), 1-6.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis gaya belajar ditinjau dari hasil belajar siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 183-187.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Dewi, N. N., Kusumaningsih, W., & Murtianto, Y. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Android Berbantuan Adobe Flash Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 84-92.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Hake, R. 2002. *Lessons from The Physics Education Reform Effort*. Conservation Ecology.
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 103-130.

- Iskandar, I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII. 2 di MTs Negeri Pinrang (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2). 156-162.
- Kurniawan, R., Tarigan, D., Simanjuntak, E. B., Mailani, E., & Manurung, I. F. U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 02 Lima Puluh TA 2022/2023. *Indonesian Journal of Mathematics, Science dan Education Mathematics, Science*, 1(2), 64-71
- Lahagu, S., & Astuti, A. (2023, November). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dan Sikap Bernalar Kritis Dalam Pak Dengan Model PBL Fase A Kelas Dua. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Agama*, 4(2), 1483-1503.
- Mailani, E. (2015). Penerapan pembelajaran matematika yang menyenangkan. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*, 1(1), 8-11.
- Meltzer, DE (2002). Hubungan Antara Persiapan Matematika Dan Perolehan Pembelajaran Konseptual Dalam Fisika: Kemungkinan “Variabel Tersembunyi” Dalam Skor Pretes Diagnostik. *Jurnal fisika Amerika*, 70 (12), 1259-1268.
- Mendrofa, R. E. W., Tarigan, D., Gultom, I., Mailani, E., & Purnomo, T. W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Kelas V SDN 101765 Bandar Setia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 5235-5248.
- Miaz, Y., Kenedi, A. K., Monafajri, W. S., & Helsa, Y. (2019). Educative Learning Media For Elementary School Students. *Advanced In Social Science, Education And Humanities Research*, 38(2), 722-727.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c). 659-663.
- Nandari, K., Akhbar, T., & Tanzimah, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 235 Palembang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 654-661.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(01), 9-16.

- Nizamuddin, H., Azan, K., Anwar, K., Ashoer, M., Nuramini, A., Dewi, I., Abrory, M., Pebriana, P. H., Basalamah, J., & Sumianto. 2021. *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. DOTPLUS Publisher.
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2), 222-235.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Prasetyo, G. E., & Ginting, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Budaya Melayu dengan Adobe Flash berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1005-1013.
- Prasetyo, E. (2017). Sistem informasi dokumentasi dan kearsipan berbasis client-server pada bank Sumsel babel cabang Sekayu. *Jurnal TIPS: Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu*, 7(2), 1-10.
- Pratiwi, R. I. M., & Wiarta, I. W. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 85-94.
- Purwanto. 2012. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Psikologi dan Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahman, S. 2022. *Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar*. In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar. Gorontalo.
- Ramadani, Y. D., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash CS6* di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1032-1040.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan *Adobe Flash CS6* Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 856-864.
- Riskiono, S. D., Hamidy, F., & Ulfia, T. (2020). Sistem Informasi Manajemen Dana Donatur Berbasis Web Pada Panti Asuhan Yatim Madani. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(1), 21-26.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Aswaja Presindo.

Sasmita, L. D. (2021). Pengembangan Aplikasi Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V. *Joyful Learning Journal*, 10(3), 169-176.

Siswanto, E. 2021. *Presentasi Multimedia Media Pembelajaran Interaktif*. Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Supriyono. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(1). 2614-4417.

Tubagus, M., & Kom, S. 2022. *Buku Ajar Media Pembelajaran Online*. Manado: IAIN Manado Press.

Wardani, I. K., Mujiwati, E. S., & Putri, K. E. (2023). Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS6* Materi Jaring-Jaring Balok Dan Kubus Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5807-5816.

Website Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SD Negeri 02 Lima Puluh T.A 2022/2023. IJMS.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.