

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Zetriuslita, Nofriyandi, and E. Istikomah, "The Increasing Self-Efficacy and Self-Regulated through GeoGebra Based Teaching reviewed from Initial Mathematical Ability (IMA) Level," *Int. J. Instr.*, vol. 14, no. 1, pp. 587–598, 2020, doi: 10.29333/IJI.2021.14135A.
- [2] R. R. Sari, D. Febrini, and A. Walid, "Tantangan Guru Pai Dalam Menghadapi Era Perubahan Globalisasi Teknologi Industri 4.0 di," *GHAITSA Islam. Educ. J.*, vol. 1, no. 3, pp. 26–34, 2020.
- [3] W. Akhmadan, "Pengembangan Bahan Ajar Materi Garis dan Sudut Menggunakan Macromedia Flash dan Moodle Kelas VII Sekolah Menengah Pertama," *J. Gantang*, vol. 2, no. 1, pp. 27–40, 2017, doi: 10.31629/jg.v2i1.62.
- [4] A. Z. Hulwani, H. Pujiastuti, and I. Rafianti, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Android Matematika dengan Pendekatan STEM pada Materi Trigonometri," *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 3, pp. 2255–2269, 2021, doi: 10.31004/cendekia.v5i3.717.
- [5] Trimansyah, "Kecendrungan media pembelajaran interaktif," *J. Stud. Pendidkan*, vol. 11, pp. 13–27, 2021.
- [6] Munir, *Multimedia : Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Cet II. Bandung, 2013.
- [7] N. Khuzaini and T. Yogo Sulistyono, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan adobe Flash CS6 Pada Materi Segiempat dan Segitiga*, vol. 2, no. 1. 2020.
- [8] R. A. Dwinata, R. Efendi, and S. P. Y. S, "Rancang Bangun Aplikasi Tabel Periodik Unsur Dan Perumusan Senyawa Kimia Dari Unsur Kimia Dasar Berbasis Android," *J. Rekursif*, vol. 4, pp. 176–183, 2016.
- [9] R. A. Dwinata, R. Efendi, and S. Sherief, *Buku Gadget Android Untuk Pemula*. Jakarta, 2014.

- [10] R. Rahmawati and A. Amal, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar,” vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2021.
- [11] G. Ginanjar and L. Kusmawati, “Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika di Kelas 3 SDN Cibadayut 4,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. I, 2016.
- [12] Khausar, “Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Guru Yang Bervariasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Labuhanhaji Timur Aceh Selatan,” *J. Genta Mulia*, vol. V, pp. 72–85, 2014.
- [13] W. Agung, D. Pamungkas, and H. D. Koeswanti, “Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *J. Ilm. Pendidik. Profesi Guru*, vol. 4, pp. 346–354, 2021.
- [14] S. Asela, U. H. Salsabila, N. H. P. Lestari, A. Sihati, and A. R. Pertiwi, “Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual,” *J. Inov. Pendidik.*, vol. 1, no. 7, 2020.
- [15] H. H. Batubara, *Media Pembelajaran Komprehensif*, no. January. 2023. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Fu9ZEAAAQBAJ>
- [16] A. I. Lestari, A. J. Senjaya, and D. Ismunandar, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Appy Pie Untuk Melatih pemahaman Konsep Turunan Fungsi Aljabar,” vol. 4, pp. 1–9, 2014.
- [17] V. Alviyanti and U. Zuhdi, “Pengembangan Media ‘MEJARA’ Menggunakan Macromedia Flash 8 Pada Pelajaran IPS Materi Karakteristik Negara Asean Untuk Siswa Kelas VI SD,” *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 9, pp. 3309–3320, 2021.
- [18] Cahyawati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis

Macromedia Flash 8 Standar Kompetensi Menangani Surat/Dokumen Kantor Pada Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 1 Wates,” Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

- [19] Septy Nurfadhilah, “Media Pembelajaran,” *media pembelajaran*, 2021.
- [20] Gunawan and A. A. Rintoga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. 2019.
- [21] M. A. Hamid and Dkk, *Media Pembelajaran*. 2020.
- [22] H. dkk Muhammad, *Media Pembelajaran*. 2021.
- [23] Alman and N. Nugrahaeni, “Media Pembelajaran Pop Up Book terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD,” vol. 4, no. 2, pp. 149–155, 2022.
- [24] J. A, Rungkat, M. Rengkuan, and Y. S. Humune, “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia,” *J. Sains, Mat. dan Edukasi*, vol. 8, no. April, 2020.
- [25] W. R. Widjayanti, T. Masfingatin, and R. K. Setyansah, “Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP,” *J. Pendidik. Mat.*, vol. 13, no. 1, pp. 101–112, 2019.
- [26] S. L. M. I. Pebriyanti, D. G. H. Divayana, and I Made Windu Antara Kesi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas VII Di SMP Negeri 1 Seririt,” vol. 10, pp. 50–58, 2021.
- [27] R. Dalam and T. Pembelajaran, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan,” vol. 7, no. 1, pp. 26–32, 2020, doi: 10.17977/um031v7i12020p026.
- [28] M. Z. Nuriyanto, S. Astutik, and E. A. Nurdin, “Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Sistem Informasi Geografi Dasar Siswa SMA,” vol. 5, no. 2, pp. 144–155, 2022.
- [29] A. Ismail, “Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Pada Mata Kuliah Fisika Dasar,” *J. Teknol.*, vol. 2, pp. 114–124, 2017.
- [30] D. Kurniati, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Android Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Lingkaran Kelas VIII SMP/MTS,” 2020.
- [31] W. Istiono, *Education Game with Flash 8.0*. Jakarta: Elex Media, 2006.
- [32] D. A. Prasetio, *Panduan Praktis Menggunakan Macromedia Flash*. Jakarta: PT Ercontara Rajawali, 2006.
- [33] N. Yuliana, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pokok Materi Pythagoras Dikelas VIII SMP,” 2018.
- [34] S. Dewi and A. Khumaidi, “Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini Pada Taman Kana-kanak (TK) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash,” vol. 5.
- [35] N. Hilyana, “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Kelas II di SDN Duri Kosambi 06 Pagi,” 2021.
- [36] A. Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013.
- [37] Z. Dkk, *Pembelajaran SAINS*, I. Jakarta: Lembaga Penelitian UIN, 2009.
- [38] B. Febriyanto, Y. D. Haryanti, and O. Komalasari, “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan di Kelas II sekolah Dasar,” *J. Cakrawala Pendas*, vol. 4, no. 2, 2018.

- [39] Yulia, “Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Konsep Segi Empat (Studi Kasus pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sindue),” *J. Ilm. Pendidik. Mat.*, vol. 2, no. c, pp. 23–33, 2019.
- [40] U. Sumarmo, *Asesmen Soft Skill dan Hard Skill Matematik Siswa Dalam Kurikulum 2013*. 2014.
- [41] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada, 2009.
- [42] Suparmin and S. Nuraini, *Matematika Peminatan SMA/MA Kelas XI Semester 1*. Surakarta, 2017.
- [43] N. Nieveen, J. Van Den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, and T. Plomp, *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 1999.
- [44] Prof. Dr. Sugiyono, *metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. 2019.
- [45] Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: ALFABETA, 2019.
- [46] B. I. Suwandayani, F. Hanurawan, and S. Akbar, “MODEL PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER KELAS I DI SD NEGERI KAUMAN I KOTA MALANG,” *J. Pendidik.*, vol. 1, no. 2011, pp. 1981–1986, 2016.
- [47] A. Hamzah, *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Malang: Literasi Nusantara.
- [48] A. Kristanto, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, Edisi Revi. Yogyakarta: Gava Media, 2018.
- [49] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- [50] J. Arifin, *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2017.

- [51] N. Purwanto, *Prinsi-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, 14th ed. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008.
- [52] S. Nasution, *Metode Research*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- [53] Fatimah, “Pengembangan Media Kartu Kata Bergambar Wayang Pandawa Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Di Kelas IV SD Wonosari IV,” Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- [54] T. Hariani, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas I Di SDN 2 Pakuan,” 2021.
- [55] P. Diana, I. Marethi, and A. S. Pamungkas, “Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa: Ditinjau Dari Kategori Kecemasan Matematik,” *J. Math. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 24–32, 2020, doi: 10.22202/jl.2021.v7i2.4911.
- [56] E. P. W. S., *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- [57] C. Wang and Shuchiu Hung, “Gender, regions and multimedia applications: A medium scale study of online learners towards media environments,” *Cogent Educ.*, vol. 9, 2022.
- [58] A. Suhaemi, E. T. Asih, and F. Handayani, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar Ips Sd,” *J. Holistika*, vol. 4, no. 1, p. 36, 2020, doi: 10.24853/holistika.4.1.36-45.
- [59] C. Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta, 2007.
- [60] I. Y. Maslich, J. Kurikulum, and T. Pendidikan, “Pengembangan media papan pintar angka (,” *E-Jurnal Prodi Teknol. Pendidik.*, vol. V, no. 6, pp. 179–192, 2016.
- [61] A. Budiningsih, *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2003.