

DAFTAR LITERATUR

- Alwi, Said. 2017. *Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. Jurnal Itqan* 8(2) h. 145-167.
- Andini, Dita., dan Nanang Supriadi. 2018. *Media Animasi Menggunakan Macromedia Flash Baerbasis Pemahaman Konsep Pokok Bahasan Persegi dan Persegi panjang. Jurnal Matematika* 2(1) h. 139-145.
- Andrizal., dan Ahmad Arif. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang. Jurnal Inovasi, Vokasional dan Teknologi* 7(2) h. 1-9.
- Anggraeni, Retno Diana., dan Rudy Kustijono. 2013. *Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. Jurnal Pendidikan Fisika dan Aplikasinya* 3(1) h. 11-18.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo. Jakarta.
- Barokati, Nisaul., dan Fajar Annas. 2013. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blanded Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: Unisa Lamongan). Jurnal Sistem Informasi* 4(5) h. 352-359
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. Islamic Education Journal* 3(1) h. 35-43.
- Dewi, Surya., dan A. Khumaidi. 2017. *Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasih Pada Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 1(5) h. 562-569.
- Diana, Hilya., dan A. Jauhar Faud. 2019. *Pemanfaatan Sarana Macromedia Flash Dalam Pembelajaran Fiqih Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ainul Huda Juwet Ngronggot Nganjuk. Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 9(3) h. 311-324.
- Fitri, Jamiatul., Sarmidi., dan Ikrim Mailani. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. Jurnal JOM FTK UNIKS* 1(1) H. 23-33.
- Harjanta, Aris Tri Jaka., Bambang Agus Herlambang. 2018. *Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. Journals.usm.ac.id/index.php/transformatika* 16(1) h. 91-97.
- Haryati, Sri. 2012. *Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. Jurnal Pendidikan* 37(1) h. 11-26.

- Haeruddin. 2017. *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*. CV Budi Utomo. Yogyakarta.
- Johar, Ashar., Eko Risdianto., Desty Asriyanti Fera Indriyanti. 2014. *Perancangan dan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Bidang Studi Bahasa Inggris Di Kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan PHP dan MYSQL*. *Jurnal Rekursif* 2(1) h. 1-9.
- Karo-Karo, Isran Rasyid., dan Rohaniu. 2018. *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*. *Jurnal Axiom* 7(1) h. 91-98.
- Nadzia, E. 2018. *Pengembangan Modul Elektronik pada Pokok Bahasan Relasi dan Fungsi Kelas X SMK*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Program Sarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Nursifa, Alya Riski., Amelia Orinda., dan Safira Salsabila Pritanti. 2017. *Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Kelas V Sekolah Dasar Negeri 02 Cinere*. *Jurnal CoreIT* 3(1) h. 9-13.
- Purwanto, Agus., dan Shofwan Hanief. 2016. *Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi*. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia* h. 13-18. STMIK STIKOM Bali. Bali.
- Putra, Fredi Ganda. 2017. *Eksperimentasi Pendekatan Kontekstual Berbantu Hands On Activity (HoA) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika* 8(1) h. 73-80.
- Rahmi, Mar'atus Sholichah., M. Arif Budiman., dan Ari Widyaningrum. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku*. *International Journal of Elementary Education* 3(2) h. 178-185.
- Ramli, M. 2015. *Rancangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah* 5(2) h. 56-78.
- Rijal, B. 2014. *Pengembangan Modul Elektornik Perakitan dan Instalasi Komputer sebagai Sumber Belajar untuk Kelas X SMK PGRI 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Program Sarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumus Data Dalam Aplikasi Statistika*. Alfabeta. Bandung.
- Rusli, Muhammad., Dadang Hermawan., dan Ni Nyoman Supuwingsih. 2017. *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif Prinsip Dsar dan Model Pengembangan*. Andi. Yogyakarta.
- Sadiman, Aries S., R Rahardjo., Anung Haryono., dan Harjito. 2014. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. PT Raja Grafindo. Jakarta.

- Sanusi., Edy Suprpto., dan Devi Apriandi. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Dimensi Tiga Di Sekolah Menengah Atas (SMA). Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 3(2) h. 398-416.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukenda., Falahah., dan Fubian Lathanio. 2013. *Pengembangan Aplikasi Multimedia Pengenalan Pemanasan Global dan Solusinya Menggunakan Pendekatan ADDIE. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia* h. 185-190. Universitas Widyatama. Bandung.
- Sukino. 2013. *Matematika Jilid 2B Untuk SMA/MA Kelas XI Semester 2*. Erlangga.
- Yuliana, Nita., Dona Dinda Pratiwi., Dan Syaiful Anwar. 2018. *Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash. Jurnal Pendidikan Matematika* 3(2) h. 50-60.
- Yuliana, Nita. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Pada Pokok Materi Pythagoras Dikelas VIII SMP*. Tesis Tidak Diterbitkan. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.