

DAFTAR PUSTAKA

- Apriati, L. , & M. W. G. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif pada Pelajaran Tematik dengan Tema “ IndahNya Kebersamaan ” untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.*
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran.* PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran .* PT Rajagrafindo persada.
- Artika, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Adobe Flash Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar.* UIN Sumatera Utara .
- Azila, A., Novia Sari, R., & Pasir Pengaraian, U. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Pada Materi Teorema Pythagoras untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama (Vol. 3).*
- Azriah. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jarak dalam Ruang untuk SMA Kelas XII.*
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach.* Springer US.
<https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Buchori, A. (2019). Pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemecahan masalah kemampuan matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104–115.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.20094>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Chaeruman, U. A. (2019). *Evaluasi Media Pembelajaran.* www.freepik.com
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran .* Gava Media.
- Fakhri, Isa. (2018). penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Fisika Pokok Bahasan Momentum, Impuls, Dan Tumbukan Kelas X Sma. . *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 7(3), 271–277.

- Fitria, N. F. N., Hidayani, N., & Amelia, R. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa SMP dengan Materi Segitiga Segiempat : Problem Solving Skills. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Mate,Atika*, 8(01), 49–57.
- Haeruddin. (2017). *Membuat Media Presentasi & Game Quiz Berbasis Flash*. CV Budi Utama.
- Hamidi, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Adobe Flash Professional CS6 untuk Mendukung Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 14(1), 109–130. <https://doi.org/10.14421/jpai.2017.141-07>
- Herawati, D. A., Haris, M., & Saadah, U. (2019). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Mengungkapkan Konsep Matematika yang Bersifat Abstrak Menjadi Konsep Nyata. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(1), 45–53.
- Hmadi, A. S., & Baharuddin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Deependublish.
- In'am, A. (2014). The Implementation of the Polya Method in Solving Euclidean Geometry Problems. *International Education Studies*, 7(7). <https://doi.org/10.5539/ies.v7n7p149>
- Kirkpatrick, D. L. (1994). *Evaluating Training Programs: The Four Levels*. (Berrett Koehler, Ed.).
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Latifah, T., & Afriansyah, E. A. (2021). Kesulitan Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Pada Materi Statistika. *Journal Of Authentic Research On Mathematics Education (JARME)*, 3(2).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Intructional Design: ComputerBased Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, PerformanceBased Solution (2nd ed.)*. Pfeiffer.
- Lestari, E. K. , & Yudhanegara, MR. (2017). *Penelitian Pendidkan Matematika*. PT. Refika Aditama.

- Madcoms. (2007). *Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8 (1st ed)*.
- Mairani, U., Enawaty, E., Sartika, R. P., Muharini, R., & Rasmawan, R. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) pada Materi Hidrokarbon. *Journal Education and Development*, 10(3).
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning (2nd ed.)*. New York, NY: Cambridge University Press.
- McCabe, D. L., Butterfield, K. D., & Trevino, L. K. (2012). *Cheating in college: Why students do it and what educators can do about it*. JHU Press.
- McIntyre, E., Hulan, N., & Gendron, S. (2006). Contextual teaching and learning: a primer for teacher education. *Journal of Teacher Education*, 57(3), 245–257.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. www.cvalfabet.com
- Muruganantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52–54.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2008). Learning styles: Concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105–119.
- Permadi, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Web dengan pemanfaatan video Confrence mata pembelajaran produktif teknik komputer dan jaringan di sekolah menengah kejuruan*.
- Polya. G. (1973). *How to Solve It: A new of mathematical method*. Princeton University Press: Printed in teh United States of America.
- Puji Lestari, S., Nufus, H., Muhandaz, R., Studi Pendidikan Matematika, P., Tarbiyah dan Keguruan, F., Islam Negeri Sultan Syarif Kasim HR Soebrantas Km, U. J., & Baru-Tampan Pekanbaru, S. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Kontekstual Pada Materi Himpunan untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama*. 05(01), 183–201.

- Putra, H. D., Thahiram, N. F., Ganiati, M., & Nuryana, D. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 82. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.2007>
- Rahman, A., Heryanti, L. M., & Ekanara, B. (2019). Pengembangan Modul Berbasis Education for Sustainable Development pada Konsep Ekologi untuk Siswa Kelas X SMA. *JURNAL EKSAKTA PENDIDIKAN (JEP)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/273>
- Rahman, R., Setiawan, W., & Eka, F. (2008). Optimalisasi Macromedia Flash Untuk Mendukung Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Program Studi Ilmu Komputer FPMIPA UPI. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 1–10.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2 - Google Books*. Lembaga Academic & Research Institute. .
- Ruseffendi. (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA (Rev. ed.)*. Tarsito.
- Samsudi. (2015). Penerapan Media Interaktif Berbasis Macromedia Flash Pada Kompetensi Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Urnal Pendidikan Teknik Mesin* , 15(2), 78–81.
- Setyosari, P. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Simamora I. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Auditory Intellectually Repetition (AIR) Dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di SMK Kesehatan Sidimpuan Husada. In *Mathematic Education Journal(MathEdu (Vol. 2, Issue 2)*. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/>
- Siswono, T. Y. E. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan: Pengembangan Teori dan Aplikasi Pendidikan Matematika*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif, dan R&D* (Sutopo, Ed.). ALFABETA.

- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research & Development/R&D)* (S.Y. Suyandari, Ed.). ALFABETA.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan* (1st ed.). UNY Press.
- Suryani, N. , S. A. , P. A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 2(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., Jempel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Utami, R. W., & Wutsqa, D. U. (2017). Analisis kemampuan pemecahan masalah matematika dan self-efficacy siswa SMP negeri di Kabupaten Ciamis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(2), 166. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i2.14897>
- Widada, & Bekti. (2019). *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6* (Vol. 1). Gava Media.
- Widodo, S., & Kartikasari, K. (2017). PEMBELAJARAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIS SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN MODEL CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS). *PRISMA*, 6(1). <https://doi.org/10.35194/jp.v6i1.28>
- Wijaya, J. E., & Vidiанти, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Interaktif Pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 3(2), 142–147.
- Yuliana, N., Dinda Pratiwi, D., & Anwar, S. (2018). Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash. In *Nita Yuliana* (Vol. 3).
- Yusmin, E., & Sri Riyanti, dan. (n.d.). *Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Bangun Datar di SMP*.