

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, P. C., Apriani, F., & Juniati, I. (2019). Perancangan prototype LKS materi operasi hitung bilangan bulat untuk peserta didik Sekolah Dasar. *INOMATIKA*, 1(2), 132-143.
- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Albar, D. A., Buchori, A., & Murtianto, Y. H. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual Ditinjau dari Pemahaman Konsep Peserta didik. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 221-230.
- Arifin, M., & Mursid, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Mesin Konversi Energi Teknik Otomotif. *JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*, 5(2), 182-194.
- Astriana, M., Murdani, E., & Mariyam, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik Pada Materi Operasi Bilangan Pecahan. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 2(1), 27-31.
- Basya, Y. F., Rifa'i, A. F., & Arfinanti, N. (2019). Pengembangan Mobile Apps Android sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Memfasilitasi Pemahaman Konsep. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 1-9.
- Batubara, H. H. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi operasi bilangan bulat. *MUALLIMUNA: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 1-12.
- BSNP. (2006). Standar Isi Mata Pelajaran Matematika. Jakarta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Chaeruman, U. A. (2019). Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran. *Pusat Teknologi Informasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*.

- Chee, T.S & Wong, A.F.L. (2003). *Teaching and Learning with Technology*. Singapore: Prentice Hall
- Cheng, G. (2009). *Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia*. Australia : *Australasian Journal of Educational Technology*
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 90-97.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi SMP*. Jakarta: Depdiknas.
- Dini, M., Wijaya, T. T., & Sugandi, A. I. (2018). Pengaruh Self Confidence Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Peserta didik Smp. *JURNAL SILOGISME: Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 3(1), 1-7.
- Dirjenpendis. (2018). Petunjuk Teknis Penilaian Hasil Belajar pada Madrasah Tsanawiyah.
- Duffin, J.M.& Simpson, A.P. 2000. A Search for understanding. *Journal of Mathematical Behavior*. 18(4): 415-427.
- Fahmi, S. (2018). (1<sup>st</sup>Ed.). *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara
- Fairus, F., & Sari, R. P. (2020). Pengembangan Media Grapertalibra dengan Pendekatan Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Keterampilan Sosial Peserta didik. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 2(2), 201-213.
- Fatchan, M. (2018). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berbasis Adobe Flash Professional CS6. *Jurnal SIGMA*, 8(1), 43-51.
- Fred Gerantabee. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 Digital Clasroom: A Complete Training Package*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- Gunawan, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(1), 9-14.
- Hamidi, N. (2017). 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.
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D & Smaldino, S. E. (2002). (7<sup>th</sup>Ed). *Instructional Media and Technologies for Learning*. USA: Merrill Prentice Hall.
- Heinich, Robert, et. Al. (1996). *Instructional Media and Technologies for Learning (5th ed)*. New Jersey : A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- Hendriana, H., Rohaeti, E. E., & Sumarmo, U. (2017). *Hard skill dan Soft skill matematik peserta didik*. Bandung, Indonesia: PT. Refika Aditama.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis FE-UNIAT*, 2(2), 169–178. doi: <https://doi.org/10.36226/jrmb.v2i2.47>.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis peserta didik pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib/ Jurnal Ilmu Kependidikan Islam*, 1(2), 103-130.
- Jacobsen, David A. (2009). *Methods For Teaching*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Jalaluddin, M., Yuris, M., & Alfat, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika SMA Kelas XI menggunakan Adobe Flash Professional CS6 Pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika*, 4(4), 174-177.
- Kemendikbud. (2017). *Matematika untuk SMP/MTs Kelas VII Semester Ganjil*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang.
- Khoeron, I. R., Sumarna, N., & Permana, T. (2014). Pengaruh gaya belajar terhadap prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran produktif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2), 291-297.
- Kinanti, N., Damris, D., & Huda, N. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berkarakter Realistic Mathematic Education Pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 20-35.

- Kurniawati, I. D & Nita (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahapeserta didik. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Laili, N., Purwanto, S. E., & Alyani, F. (2019). Pengaruh Model Penemuan Terbimbing Berbantu LKPD terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMPN 6 Depok. *International Journal of Humanities, Management and Social Science*, 2(1), 14-37.
- Lestari, E. K., & Yudhanegara, MR. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung, Indonesia: PT. Refika Aditama.
- Mariyam, M., Prihatiningtyas, N. C., & Wahyuni, R. (2018). Pengembangan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik Pada Materi Pertidaksamaan Linier Satu Variabel Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Modul. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 3(2), 66-73.
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- McAlpine, L. & Weston, C. (1994). The Attributes of Instructional Materials, *Performance Improvement quarterly*, 7(1), 19-30. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1937-8327.1994.tb00614.x>.
- Mulyono, B., & Hapizah, H. (2018). Pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 103-122.
- Mursida, Z. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis TIK pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(1).
- Murtikusuma, R. P. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Peserta didik Matematika Model Problem-Based Learning Untuk SMK Perkebunan Bertemakan Kopi Dan Kakao.
- Muruganatham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). *Principles and Standards for School Mathematics*. Reston, VA: NCTM.

- Nengsih, R.N., Yusmaita, E., & Gazali, F. (2019). Evaluasi validitas konten dan konstruksi bahan ajar asam basa berbasis REACT. *EduKimia (EKJ)*, 1(1), 1–10. Retrieved from <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pendkimia>.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis peserta didik. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- NS, S. R. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Berbantuan Media Kartu Posinega untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 15 Palu. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 1(2), 203-213.
- Nurhidayah, N., Hamid, A., & Amri, B. (2014). Penerapan Metode Penemuan Terbimbing untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 4 Palu pada Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat. *Jurnal Elektronik Pendidikan Matematika Tadulako*, 2(2).
- Perangin-angin, D., Panjaitan, C. E., & Suryanto, E. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Life Skill untuk Peserta didik SMK Jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 7(1), 8-15.
- Permendiknas. (2007). Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rahmadani, R., & Taufina, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 938-946.
- Ratnasari, D., Subandi, S., & Putra, F. G. (2019, June). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe the Power of Two terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika* (Vol. 2, No. 1, pp. 163-174).
- 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.
- Ritonga, J. (2020). PENINGKATAN HASIL BELAJAR Fiqih MELALUI MODEL PEMBELAJARAN ROUND TABLE PADA SISWA KELAS VII

- MADRASAH TSANAWIYAH ULUMUL QUR'AN MEDAN. *J-PARIS: Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Riset*, 1(1), 27-43.
- Riyanto, Y. (2009). *Paradigma Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rukimin, R. (2015). Multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa arab. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*.
- Schwier, Richard A. and Misanchuk, Earl R. (1993). *Interactive Multimedia Instruction*. USA: Educational Technology Publications, Inc., Englewood Cliffs, New Jersey 07632.
- Siamy, L., Farida, F., & Syazali, M. (2018). Media Belajar Matematika Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(1), 113-117.
- Suarcita, G. P. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif dengan Pendekatan Multi Representasi pada Materi Bilangan Bulat Untuk Peserta didik SMPLB Tunarungu Kelas VII* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Sugiyono. (2019). *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2).
- Thorn, W.J. (1995). Point to consider when evaluating interactive multimedia. *The internet TESL Journal*, 2(4). Retrieved from <http://iteslj.org/>
- Umam, K., & Azhar, E. (2019). Peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik melalui pendekatan SAVI (somatic, auditory, visual and intellectual). *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(2), 53-57.
- Walker, D.F. & Hess, R.D. (1984). *Instructional Software: Principal and Perspectives for Design and Use*. California:Wadsworth, Inc.
- Widiyastuti, N., Slameto, S., & Radia, E. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash Materi Bumi Dan Alam Semesta. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 77-84.
- Wulandari, S., Ainy, C., & Suprpti, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Game Interaktif Menggunakan Aplikasi Adobe Flash

CS3 pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya. *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 165-177.

Yuliana, N., Pratiwi, D. D., & Anwar, S. (2018). Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash. *Nabla Dewantara: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 50-60.