

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Yunianta, T. N. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika trigo fun berbasis game edukasi menggunakan Adobe Animate pada materi trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434-443.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 15(1), 64-74
- Amru, G. A. M., & Yuwaningsih, D. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Lingkaran Berbasis Macromedia Flash 8. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 49-59
- Arifin, R. W., Septanto, H., & Wignyowiyoto, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 2(2), 179-188.
- Arriza, L. (2020). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif menggunakan adobe flash pada materi lingkaran untuk kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- As'ari, A. R., Tohir, M., Valentino, E., Imron, Z., & Taufiq, I. (2016). *Matematika*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Audhiha, M., Febliza, A., Afdal, Z., MZ, Z. A., & Risnawati, R. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate CC pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design*. London: Springer Science+Business Media, LLC
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Fikri, M., & Musril, H. A. (2021). *Designing Mathematics Learning Media Using Adobe Animate Application at SMKN 1 Bukittinggi*. *Jurnal Informatika Upgris*, 7(2).

- Hanafi, H., & ISLAMICA, S. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Banten: UIN Sultan Maulana Hassanuddin Banten*.
- Hendryadi, H. (2017). Validitas isi: tahap awal pengembangan kuesioner. *Jurnal Riset Manajemen dan Bisnis*, 2(2), 259334.
- J. Dris, & Tasari. (2011). *Matematika Untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Kirkpatrick, D. L., & Kirkpatrick, J. D. (2016). *Evaluating Training Programs*. California: Berret-Koehler Publishers, Inc.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design*. San Fransisco: Pfeiffer.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama
- Mulyani, L., & Rosmiyati, R. (2021). KEVALIDAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SCRAPBOOK PADA MATERI LINGKARAN KELAS VIII SMPN 4 KOTA SOLOK. *THEOREMS (THE jOuRnal of mathEMatics)*, 6(2), 91-97.
- Murniasih, T. R. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Lingkaran Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 91-98.
- Prastyo, I. S., & Hartono, H. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN ADOBE ANIMATE CC PADA MATERI GERAK
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43-52.
- Razak, A., Amri, Z., & Halomoan, T. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR E-MODUL DENGAN MODEL ADDIE BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG KELAS IX SMP JAMBI MEDAN. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 4(1), 63-70.
- Riswandari, N., Yuwita, N., & Setiadi, G. (2021). PENGEMBANGAN E-LEARNING MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE CREATIVE CLOUD DENGAN PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(1), 76-92.

- Rohman, S. (2021). Model Pembelajaran, Hasil Belajar, dan Respon Peserta Didik. Bogor: Guepedia. Retrieved April 19, 2022 from https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Hasil_Belajar_dan_Res/TyddEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=respon+peserta+didik&pg=PA39&printsec=frontcover.
- Sa'adah, R. N., & Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D*. Malang: Literasi Nusantara.
- Saparina, M., Suratman, D., & Nursangaji, A. (2020). Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(9).
- Setiadi, A., Yuliatmojo, P., & Nurhidayat, D. (2018). Pengembangan aplikasi Android untuk pembelajaran pneumatik. *JURNAL PENDIDIKAN VOKASIONAL TEKNIK ELEKTRONIKA (JVOTE)*, 1(1), 1-5.
- Setyosari, H. P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sugiyono. (2019). *METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2015). Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (L. Pipih (ed.); 2nd ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Stapa, M. A. & Mohammad, N. (2019). *The Use of ADDIE Model for Designing Blended Learning Application at Vocational Colleges in Malaysia*. *Asia-Pacific Journal of Information Technology and Multimedia*, 8(1), 49-62. [dx.doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05](https://doi.org/10.17576/apjitm-2019-0801-05)
- Tandirerung, V. A., & Mangesa, R. T. (2021). OPTIMALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE ANIMATE UNTUK STIMULUS BERPIKIR HOTS. *Jurnal Media Elektrik*, 19(1), 10-13
- Walker, D. F. & Hess, R. D. (1984). *Instructional Software: Principles and Perspective for Design and Use*. Wadsworth Publishing Company.
- Yuwita, N., Aminudin, A., & Setiadi, G. (2019). Difusi Inovasi Dalam Media Pembelajaran Interaktif Teks Fantasi Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Creative Cloud. *Jurnal Heritage*, 7(2), 46-67