

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah,. Panjaitan, R.GP. & Marlina, R.(2016). *Respon Siswa Terhadap Media E-Comic Bilingual Sub Materi Bagian-Bagian Darah*. Jurnal dan Pembelajaran. Vol. 5, No. 3. 49-56. Retrieved From <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/14301>
- Akker, J. V.(1999). *Design Approaches and Tools in Education and Training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publisher. Retrived from <http://books.google.co.id/books?id=KDDPCAQAQBAJ&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Andiani, F. D., (2018). *Pengembangan Buku Penghubung Aktivitas Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Prosentase Ketuntasan Belajar Program Remedial Di MI Miftahul Ulum Pandanarum Mojokerto*. Retrieved from <http://digilib.uinsby.ac.id/26152>
- Arifin, S. (2017). *Standar Buku Ajar dan Modul Ajar 2017*. Retrieved from [http://bpm.umg.ac.id/aset/images/download/M3-Standar-Ba\(1-8-2017\).pdf](http://bpm.umg.ac.id/aset/images/download/M3-Standar-Ba(1-8-2017).pdf)
- Arikunto, S.(2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). (2017). *Standar Penilaian Buku Ajar dan Modul Ajar*. Jakarta: BSNP
- Chaplin, J.P., *Kamus Lengkap Psikolog*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2004, cet ke-9.
- Chandra. (2006). *7 Jam Belajar Interaktif Flash Profesional 8 untuk Orang Awam*. Palembang. CV. Maxikom.
- Chasniatul, B. (2010). *Efektivitas Metode Simulasi Dalam Pembelajaran Matematika Pada Pokok Bahasan Peluang Di Kelas IX-A MTS nurul Huda Kalang Anyar Sedate*. Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Retrieved from <http://digilib.uninsby.ac.id/id/eprint/8707>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.

- Ernawati, I. (2017). *Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran administrasi server*. Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education), Vol.2, No.2, pp. 204-210s. Retrieved from <https://doi.org/10.218831/elinvo.v2i2.17315>
- Fahmi, S. (2018). (1st Ed). *Membangun Multimedia Interaktif*. Yogyakarta:CV. Bidung Nusantara
- Fathamanik, U. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Teori Bilangan Berbasis Macromedia Flash*. Pi:Mathematics Education Journal, Vol.3, No.2, pp. 100-107. Retrieved from <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/pionly/index>
- Gustianingrum, A. Y., & Kartini. (2021). *Analisis Kesalahan Siswa Berdasarkan Objek Matematika Menurut Soedjadi pada Materi Determinan dan Invers Matriks*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 10, No.2, p-ISSN:2086-4280, e-ISSN:2527-8827.
- Harahap, N. (2018). *Penggunaan Macromedia Flah Pada Pembelajaran Matematik*. Al-Razi, Vol. 18, No. 2. Retrieved from <https://ejournal.stai-br.ac.id/index.php/alrazi/article/view/21>
- Kantun, S. & Budiawati, R.S.Y. (2015). *Analisis Tingkat Kelayakan Bahan Ajar Ekonomi Yang Digunakan Oleh Guru Di SMA Negeri 4 Jember*. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Edisi IX, No. 2, pp. 129-146. Retrieved from <https://junal.unej.ac.id/index.php/JPE/article?view?3384/2675>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Retrieved from <https://kbbi.web.id/respons>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. [Online]. Retrieved from <https://kbbi.web.id/kelayakan>
- Kamus Lengkap Psikolog. [Online]. Retrieved from http://library.iainmatarm.ac.id//index.php?p=show_detail&id=5079
- Kosasih. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara. Retrieved from https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBA&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Dr.+E.+Kosasih,+M.Pd.%22&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

- Madcoms. (2007). *Mahir dalam 7 Hari Macromedia Flash Pro 8* (1st ed.). Andi.
Retrieved from <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/mahir-dalam-7-hari-mvromedia-flash-pro-8>
- Mau, F., Suprgiyono., & Murhandarwati, E.H.E. (2014). *Kefesien Kappa Sebagai Indeks Kesepakatan Hasil Diagnosis Mikroskopis Malaria Di Kabupaten Belu Nusa Tenggara Timur*. *Bulletin Penelitian Kesehatan*, Vol. 43, No. 2. Pp. 117-124. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/312921095>.
- Mayana, I., Sthepani, A., Effendi. L. A., & Yolanda, F. (2021). *Motivasi Belajar Siswa Terhadap Penggunaan Macromedia Flash 8 Dimasa Pandemi Covid-19*. *Kognitif: jurnal riset hots pendidikan matematika*, Vol. 1, No.2, pp. 144-155, ISSN 2776-9704, P-ISSN 2776-9984. Retrived from <https://doi.org/10.51574/kognitif.vli2.109>
- Nana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar* (1st ed; S. Nuraisiah, Ed). Klaten: Lakeisha. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_BAHAN_AJAR/orQPEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Nuryasan, E. & Desiningrum, N. (2020). *Pengembangan Bahan ajar Strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa*. *Jurnal inovasi penelitian*, Vol. 1, No. 5, pp. 967-974, ISSN 2722-9475 (cetak) ISSN 2722-9467 (online). Retrieved from <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/177/151>
- Rahmawati. S., & Sunarti. (2016). *Penilaian dalam Kurikulum*. Andi Offset.
- Rahmawati, M. & Suryadi, E. (2019). *Guru Sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa*. *Junal Manajemen Perkantoran*, Vol. 4, No. 1, pp. 49-54. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>
- Rizky, P., Putra. D., Rayhan. S.A., & Vito. F. (2022). *Uji Validitas Aplikasi Si-Book Menggunakan Spa Dengan Kombinasi Metode R-Tabel Dan Cohen's Kappa*. *Junal Teknologi Informasi*, Vol. 16, No. 2, E-ISSN 2656-0321. Retrieved from <https://doi.org/10.47111/JTI>

- Rizqi, M. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Macromedia Flash Dengan Pendekatan Savi Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis*. Prosding Sendika: Vol. 5, No. 1. Retrieved from [http://eproceedings.umpwr. Ac.id/index.php/sendika/article/view/836](http://eproceedings.umpwr.Ac.id/index.php/sendika/article/view/836)
- Sadjati, I.M. (2012). *Hakikat Bahan Ajar*. Retrieved from <http://respository.ut.ac.id/4157/1/IDIK4009-M1.pdf>
- Sutyaman (2013). *Pengembangan Bahan Ajar*. FATABA Press IAIN Surakarta. Retrieved from <https://iain-surakarta.ac.id/pengembangan-bahan-ajar/>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Sagita. D. (2016). *Peran bahan ajar lks untuk meningkatkan prestasi belajar matematika*. Seminar nasional pendidikan matematika ahmad dahlan, isbn 978-979-3812-46-5. Retrieved from <http://seminar.uad.ac.id/index.php/sendikmad/article/view/10>
- Walker, D. F., & Hess, R. D. (1984). *Instructional software: Principles and perspectives for design and use*. Wadsworth Publishing Company.
- Wahyuni, P. & Yolanda, F. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash*. SJM (Supremum Journal of Mathematics Education), Vol. 4, No. 21, pp. 170-177, ISSN: 2548-81663 (online) ISSN: 2549-3639 (print). Retrieved from <http://journal.unsika.ac.id/index.php/supremum>
- Yulia, N., Pratiwi, D.D., & Anwar, S. (2018). *Pengembangan Media Interaktif Matematika Berbasis Macromedia Flash*. Nabla Dewantara: jurnal Pendidikan Matematika, Vol.3, No. 2, pp. 50-60, ISSN: 2528-3901. Retrived from <http://www.ejournal.unitaspalembang.ac.id/index.php/nabla/article/view/9>