

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2018). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devlin, L. S. (2021, July 6). *Matematika*. Diambil kembali dari Wikipedia Ensiklopedia Bebas: <https://id.wikipedia.org/wiki/Matematika>
- Fakhri, M. I., Bektiarso, S., & Supeno. (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
- Furqoni, M. R. (2021, Mei 15). *Nilai Mutlak*. Diambil kembali dari Bangun Datar: <https://nilaimutlak.id/bangun-datar/>
- Hamdani. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Hutomo, B. P. M., & Samsudi. (2015). Dasar Memelihara Transmisi Otomatis Dan Komponennya Untuk (*The Application of Macromedia Flash Based Interactive Media on the Basic Competence of Maintain Automatic Transmission and Components To Improve Learning Outcomes*).15(2),78-81
- Kustandi, C. &. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Marpaung, I. Y. (2016, Juni). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Macromedia Flash Profesional 8* Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3, 28.
- Mashuri, Sufri. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman, Yogyakarta: DEEPUBLISH ( CV BUDI UTAMA ).
- Morissan. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10. <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>

- Mustofa Abi Hamid, R. R. (2020). Media Pembelajaran. Dalam R. R. Mustofa Abi Hamid, *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- NURAENI, N. (2020). Kata Kunci : Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika dan Alat Peraga Kubus dan Balok. *JPD: Jurnal Pedagogiana*, 8, 68. <https://media.neliti.com/media/publications/325540-meningkatkan-hasil-belajar-matematika-pa-0f8b5fa6.pdf>
- Nurpuspa, R. (2015). *RESTU NURPUSPA, 2015 Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Kelompok Sosial Universitas Pendidikan Indonesia* | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu. 3.
- Noviyana. (2016). Penggunaan Media Realita (Benda Tiruan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Membilang 1-10 Pada Siswa Tunagrahita Sedang. *Repository UNJ*, 9-11.
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Retariandalas. (2017). Pengaruh Minat Membaca dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar IPA Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 190-197.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan : Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukanto, E. B., & Senam, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer Dengan Program Macromedia Flash 8. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 143–156. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7604>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Wirasasmita, R. H. (2018, Desember). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Interaktif Menggunakan Aplikasi *Camtasia Studio* Dan *Macromedia Flash*. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 1,35.