

## DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, L. W., dan D. R. Krathwohl. (2001). *A taxonomy for learning teaching and assessment: a revision of bloom's taxonomy of education objectives*. New York, San Fransisko, Boston: Addison Wesley Longman, Inc.
- Anwar, C. (2017). *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer*. Yogyakarta: IRCiSoD.
- Anwar, Sholihatul. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Proposional* pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang". Skripsi. Kudus. IAIN Kudus.
- Ardhiyah, Miky Amanul dan Elvira Hoesein Radia. 2020. Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* Vol. 4 (3), 479-485.
- Arikunto. 2014. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Audhiha Miftah. Asyti Febliza. Zul Afdal. Zubaidah Amir MZ., dan Risnawati. 2022. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Adobe Animate CC* pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar/Madrasah. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1086-1097.
- Cheng, G. 2009. Using Game Making Edagogy to Facilitate Student Learning of Interactive Multimedia. Australia: *Australasian Journal of Educational Technology*.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Reineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hanafi, M. I, Budiman, a., dan Nugroho A. A. (2015). Game Edukasi Tebak Gambar Bahasa Jawa Menggunakan Adobe Flash CS6 Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*. Vol. 5, no. 2, Hal 50-53.
- Ismail, Ali. Uman Suherman., dan Jamilah. (2017). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa SMK Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 2 (1), 205-214.

- Jalinus, N dan Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris I. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi pressindo.
- Kurniawati dan Sekreningsih Nita. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Lestyorini, Ratna Dewi dan Tommy Noviyanto. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis *Adobe Flash* di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *Dwija Cendekia Jurnal riset pedagogik*, 3(2), 217.
- Limbong, T dan Simarmata, J., 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Masruroh, F. (2016). *Adobe Hentikan Flash Professional dan Luncurkan Animate CC*. Tersedia: <https://bpptik.kominfo.go.id/2016/06/14/2085/adobe-rilis-pengganti-flash-profesional>. (23 Juni 2019).
- Mudani, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) press.
- Mulyanintyas, leni kartika. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Pelajaran Matematika di Kelas VIII MTS Negeri Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016". Skripsi. Tulungagung. IAIN Tulungagung.
- Mulyatiningsih, E. 2012. *Riset Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nasution, S. 1990. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Paham Analisis Data Statistic Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Media Kom.
- Puspitasari FD, Sudargo T., dan Laksmi Gamayanti I. 2019. *Hubungan Antara Status Gizi dan Faktor Sosiodemografi dengan Kemampuan Kognitif Adaptif Anak Sekolah Dasar di Daerah Endemis GAKI*. *Gizi Indon*.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo.

- Sadjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saputro, A. 2018. *Panduan praktis membuat mini games Android menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi.
- Sari, Temu Kurnia Ambar. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash* di SD Negeri 4 Metro Barat”. Skripsi. Metro: IAIN Metro.
- Sudijono, Anas. 2008. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V dan Poly Endrayanto. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sumantri, Moh. Syarifi. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok: PT Rajagrafindo.
- Supriyono, S. 2018. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar* 2(1), 43–48.
- Susanto, 2013. *Teori Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winkel, W.S. 1987. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta : Gramedia.