

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2010). Pengaruh Pembelajaran Matematika Berbantuan Komputer terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SD. *Al-Bidayah*, 2(2), 171-191.
- Akker, J. (1999). *Principles and Methods of Development Research*. dalam (Eds). *Design approaches and tools in education and training*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Andi. (2012). *Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- Andriani, P. (2015). Penalaran Aljabar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 1-15.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chun, R. (2018). *Adobe Animate CC Classroom in a Book*. Amerika: Printed and Bound in the United States of America.
- El-Qurtuby, U. (2015). *Al-Qur'an Per Kata Warna Ar-Riyadh*. Bandung: Cordoba.
- Fazar, I., Zulkardi., & Somakim. (2016). Pengembangan bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Andorid di Sekolah Menengah Atas. *JPPM*, 9(1), 6-11.
- Hasibuan, I. (2015). Hasil Belajar Siswa pada Materi Bentuk Aljabar di Kelas VII SMP Negeri 1 Banda Aceh tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Peluang*, 4(1), 5-11.
- Hayati, L. (2013). Makalah: Pembelajaran Pendidikan Matematika Realistik Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Aljabar Siswa. Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika FMIPA UNY Yogyakarta, 9 November 2013. ISBN : 978 – 979 – 16353 – 9 – 4.
- Indrayanto. (2017). *Metodologi penelitian*. Palembang: Noer Fikri.
- Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Labrecque, J. R. S. (2016). *Learn Adobe Animate CC for Interactive Media*. 1 ed. United States of America: Peachpit Press.
- Masykur, R., Nofrizal., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan *Macromedia Flash*. *Aljabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.

- Nieveen, N., & Elvira F. (2013). *Educational Desaign Research: Formative Evaluation in Educational Design Research*. Netherlands: Netherlans Institute of curriculum development.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nuryadi, & Bahtiar, Z. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS 5 Pokok Bahasan Trigonometri untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA. *AlphaMath*, 3 (1), 12-22.
- Prianto, A. (2014). Kajian Materi Aljabar dan Komunikasi Matematis. *Indonesia Digital Journal of Mathematics and Education*, 2(2), 1-8.
- Rusman, K. D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sadiman, A., dkk. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Saifuddin, I. (2017). Analisis Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bentuk Aljabar. *Jurnal Teladan*, 2 (2), 115-124.
- Sanaky, H. A. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba Bentang Aksara Galang Wacana.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santanapurba, H., & Hidayanti, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS3 pada Materi Bangun Ruang Balok untuk Siswa SMP/MTs Kelas VIII. *EDU-MAT Jurnal Pendidikan Matematika*, 6 (1), 26-33.
- Seno. (2014). *Mudah Membuat Game Android Berbasis Adobe AIR*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Setyono, T., Afri, L. E., & Deswita, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Materi Bangun Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mahasiswa FKIP Universitas Pasir Pengaraian*, 2(1), 1-10.
- Sugiarti, L. (2017). Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Operasi Bentuk Aljabar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, ISBN: 978-602-6258-07-6, 323-330.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Tessmer, M. (1993). *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving the Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.

- Umam, K., Yudi. (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika* , 1(1), 84-92.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Widyanto, E, & Kurniasari, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Teorema Phytagoras untuk Siswa Kelas VIII. *MATHEdunesa: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5 (2), 48-53.
- Yuliyani, R. (2016). Pembelajaran Matematika Realistik pada Materi Operasi Aljabar di Kelas VII MTs Daarussa'adah Ciganjur Jakarta Selatan. *Jurnal Formatif*, 6 (3), 256-265.
- Yuliardi, R., & Lutfi, A. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa. *EduMa*, 7(2), 81-88.
- Zulkarnain, A. D., & Jatmikowati, T. E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, 3(1), 49-57.