

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amri. Sofan. 2013. *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya.
- Annurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV Alfabeta
- Darmawan, Deni. 2016. *Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hernawati, dkk. *Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Matematika pada Tingkat SMA Kelas X di Bandar Lampung*. Universitas Lampung.
- Jufri, Wahab. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung: Pustaka Reka Cipta.
- Khuzaini. Nanang dkk. 2016. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Siswa SMA*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta (Vol. 3, No. 1). Hlm. 88-99.
- Kurniawan, Deni, Rusman & Ciri Riyans. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mudlofir, Ali & Evi Fatmatur R. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori Kepraktisan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mulyasana, Dedy. 2011. *Pendidikan Bermutu dan Berdaya Saing*. Bandung: PT. Remaja Rodakarya.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV Alfabeta.
- Muyaroh, Siti dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Universitas Negeri Semarang. Hlm. 79-83.
- Prabowo, Samsul Yudi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mapel teknologi Mekanik*. Universitas Negeri Surabaya (Vol. 4, No.2). Hlm 7-13.

- Rahmaibu, Farida Hasan dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN*. Universitas Semarang. Hlm 1-10.
- Rasyid, Febby Rullya dkk. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash untuk Meningkatkan Minta Belajar Siswa*. Universitas Lampung
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan dan Peneliti Pemula..* Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Penelitian Pendidikan Jenis, Metode dan Prosedure*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.
- Saselah, R. Yeni dkk. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Profesional pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia*. Universitas Sebelas Maret (Vol. 2, No. 2). Hlm 80-89.
- Sepriyanti, Nana. 2016. *Pembelajaran Kalkulus Kontekstual: Suatu Modifikasi Model*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sejarah *Adobe Flash* tersedia di <http://learningdesain.wordpress.com/> [diakses 11-4-2018].
- Shihab, M. Quraish. 2012. *Tafsir Al-Mishab*. Jakarta: Lentera Hati.
- Siregar, Eveline & hartini Nara. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2015. *Mteode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suharsimi, Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta cv.

Supriyatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: PrenadaMedia Group.

Perkembangan *Flash* tersedia di <https://kamariska.blospot.co.id/2004/10/pengertian-sejarah-dan-perkembangan.html?m=1> [diakses 11-4-2018].

Putra, Nusa. 2012. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Undang-Undang Dasar 1945 hasil Amandemen pasal 31 ayat 1 dan ayat 5.

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Utomo. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Persamaan Kuadrat Menggunakan Adobe Flash CS6*. Universitas Kristen Satya Wacana. Hlm 1-11.

Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Prenada Media Group

Westriingsih. 2012. *Shortcourse Adobe Flash CS6*. Semarang: CV Andi Offset.

