

DAFTAR PUSTAKA

- A, R., I, L., & M, S. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Pada Materi Segitiga dan Segiempat. *Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 04(02).
- Agustina, L. (2016). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 4 Sipirok Kelas VII Melalui Pendekatan Matematika Realistik (PMR)*. 1, 12.
- Ahmad, S. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-sifat Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 16(1).
- Andriani, D., Anggoro, M. T., & Belawati, T. (2013). *Metode Penelitian*. Universitas Terbuka.
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Rineka Cipta.
- Ariyanto, L., Aditya, D., & Dwijayanti, I. (2019). Pengembangan Android Apps Berbasis Discovery Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas VII. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.32939/ejrpm.v2i1.355>
- Asrawati, N., & Mulyati. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. 1(1).
- Azhar, A. (2011). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

- Dhaneswara, P. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bebasis Mecromedia Flash 8 Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Adipala. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 7(2).
- Effendi, K. N. S. (2017). Pemahaman Konsep Siswa Kelas Viii Pada Materi Kubus Dan Balok. *Symmetry: Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*.
<https://doi.org/10.23969/symmetry.v2i2.552>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 11.
- Fahrudhin, A. G., & Zuliana, E. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 7.
- Fatqurhohman. (2015). Pemahaman Konsep Matematika Siswa dalam Menyelesaikan Masalah Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2).
- Febriani, P., Widada, W., & Herawaty, D. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMA Kota Bengkulu*. 04(02), 16.
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Melalui Penggunaan Media Kantong Bergambar Pada Materi Perkalian Bilangan Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32.
<https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1073>

- Friansah, D., Adha, I., & Refianti, R. (2018). Pengembangan Pocket Book Berbasis Pendekatan Matematika Pealistik Indonesia (PMRI) Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).
- Gantert, A. (2008). *Amsco's Geometry*. Amsco School Publication, Inc.
- Handayani, H., Putra, F. G., & Yetri, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 186–203. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.160>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J., & Smaldino, S. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Publishing Company.
- Khairani, M., & Febrinal, D. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bentuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal IPTEK Terapan*, 10(2).
- Khurniawan, A., & Erda, G. (2019). Evaluasi Capaian PISA 2018: Indonesia Perlu Segera Berubah. *Vocational Education Policy White Paper*, 1(21).
- Khuzaini, N., & Santoso, R. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 Untuk Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1).
- Khuzairi, N., & Sulisty, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Segiempat dan Segitiga. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional: Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0*.
- Kilpatrick, J., Swafford, J., Findell, B., National Research Council (U.S.), & Mathematics Learning Study Committee. (2001). *Adding it up: Helping*

children learn mathematics. National Academy Press.
<https://openlibrary.org/books/OL17062503M>

Kurniawan, Y. (2016). Pengaruh Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII. *Kalamatika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1).

Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *Journal of Computer and Information Technology*, 2, 8.

Leff, L. (2009). *Barron's E-Z Geometry* (4th ed.). Barron's Educational Series, Inc.

Masykur, R., Syazali, M., & Nofrizal. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).

Maulana, H. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Software Swishmax pada Materi Segiempat Kelas VII SMP. *Math Educa Journal*, 1(1), 14.

Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).

Ningsih, S. (2014). Realistic Mathematics Education: Model Alternatif Pembelajaran Matematika Sekolah. *Jurnal Pendidikan Matematika IAIN Antrasari*, 01(02).

Ningsih, S. Y. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Pendekatan Matematika Realistik Di SMP Swasta Tarbiyah Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 9.

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2).
- Nurdin, A. (2013). *Macromedia Flash Profesional 8: Sebuah Tutorial Flash Untuk Pemula*. Desain Multimedia.
- Pinunggul, R. I., & Apriandi, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. 7.
- Putrawangsa, S. (2017). *Desain Pembelajaran Matematika Realistik*. CV. Reka Karya Amerta.
- Riduwan. (2014). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rivaldo, P., Apriandi, D., & Darmadi. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Profesional Pada Materi Segiempat dan Segitiga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Silogisme Nasional Pendidikan Matematika*.
- Safitri, M., Hartono, Y., & Somakim, S. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62–72. <https://doi.org/10.33830/jp.v14i2.358.2013>
- Setyono, T., Eka, L., & Deswita, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Macromedia Flash pada Materi Bnagun

- Ruang Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Simon, M. A. (2016). Explicating mathematical concept and mathematical conception as theoretical constructs for mathematics education research. *Educ Stud Math*, 21.
- Siswoyo, B. (2011). Peningkatan Hasil Belajar Sifat-sifat Segiempat dengan Pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions) di Kelas VII-1 SMP Negeri 2 Kutalimbaru. *Jurnal Kreano*, 2(2).
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukamto, E. B. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbantuan Komputer dengan Program Macromedia Flash 8Suk. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2).
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Surjono, H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.