

DAFTAR RUJUKAN

- Adi Pratomo. *Media Interaktif Berbasis Android*. Banjarmasin Utara: Poliban Press, 2019.
- Ali Muhson. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi.” *Jurnal Pendidikan Akutansi Indoenesia* Vol. VIII, No. 2 (2010).
- Almira Eka Damayanti, dan dkk. “Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android pada Materi Fluda Statis.” *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education* Vol. 1 No. 1 (2018).
- Arief S. Sadirman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2007.
- Atiaturrahmaniah, dan Doni Septu Marsa Ibrahim. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash dengan Penerapan Teori Van Hiele.” *Jurnal Didika (Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar)* Vol. 1, No. 1 (2017).
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media, 2013.
- Deni Darmawan. *Inovasi Pendidikan : Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Destiana, Rita. *Bahas Tuntas 1001 Soal Matematika*. Jakarta: Buku Kita, 2010.
- Dimiyati, dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Feriandi, Yoko, dan Abdul Haris Indrakusuma. “Pengembangan Media Interaktif Dengan Aplikasi Macromedia Flash Pada Materi Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X.” *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* Vol. 3, No. 1 (2019).
- H. Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Hasnul Fikri, dan Ade Sri Madona. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Herman Dwi Surjono. *Multimedia Pembelajaran Interatif*. Yogyakarta: UNY Press, 2017.
- Lisna Alfinaturrohmah. Sistem Pelaksanaan Pembelajaran MI Darussalam Brenggolo. Interview, 23 September 2021.
- Lovienta Arriza. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Materi Lingkaran untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2020.
- M. Rudy Sumiharsono, dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jember: CV. Pustaka Abadi, 2017.

- Maiata Devi Ariska, Darmadi, dan Wasilatul Murtafi'ah. "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika." *Edumatica* Vol. 08, No. 01 (2018).
- Marjan, Nani Ratnaningsih, dan Diar Veni Rahayu. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Berbasis Adobe Flash Pro CS6 Untuk Mengeksplor Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik." *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)* Vol. 10, No. 02 (2022).
- Moch. Anshori. Karakteristik Siswa Kelas V MI Darussalam Brenggolo. Interview, 23 September 2021.
- . Kesulitan Belajar Kelas 5 MI Darussalam Brenggolo. Whatsapp, 21 September 2021.
- . Moch. Anshori, Kesulitan Belajar Kelas 5 MI Darussalam Brenggolo. Whatsapp, 21 September 2021.
- . Penggunaan Media Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Daring. Whatsapp, 21 September 2021.
- . Perlunya Media Baru. Interview, 12 Oktober 2021.
- Muhamad Kurnia Sugandi, dan Abdur Rasyid. "Developing of Adobe Flash Multimedia Learning Biology Through Project Based Learning to Increase Student Creativity in Ecosystem Concepts." *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi* Vol.5 No.3 (2019).
- Muhammad Kamal Majdi, Bambang Subali, dan Sugianto. "Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA melalui Model Quantum Learning One Day One Question berbasis Daily Life Science Question." *Unnes Physics Educational Journal* Vol. 7 No. 1 (2018).
- Muhibbin Syah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Munir. *Multimedia : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Nida Jarmita, dan Hazami. "Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) pada Materi Perkalian." *Jurnal Ilmiah Didaktika* Vol. XIII No. 2 (2013).
- Novia Lestari. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lekeisha, 2020.
- Nurhayati Rahayu. *Matematika Itu Gampang !* Jakarta: Transmedia, 2009.
- Omear Hamalik. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara, 2007.
- Putra Dewangga Candra Seta. "Update Virus Corona di Surabaya 27 September : Covid-19 Naik 12 dan Aturan Wilayah PPKM Level 1 Jatim," 27 September 2021. <http://surabaya.tribunnews.com/amp/2021/09/27/update-virus-corona-di->

surabaya-27-september-covid-19-naik-12-dan-aturan-wilayah-ppkm-level-1-jatim-?page=3.

- Ray Faradillahisari Nursowfa, Moch. Halim Sukur, Bayu Kurniadi Kurniadi, dan Haris. "Penanganan Pelayanan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19 dalam Perspektif Hukum Kesehatan." *Journal Inicio Legis* Vol. 1, No. 1 (2020).
- S. Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Seno Adhi Nugroho, Tri Redjeki, dan Sri Mulyani. "Penerapan Metode Drill and Practice Dilengkapi Modul Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar pada Materi Pokok Hidrolisis Garam Kelas XI IPA 5 SMA Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013." *Jurnal Pendidikan Kimia* Vol. 3, No. 4 (2014).
- Sri Rezeki. "Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 2, No. 4 (2018).
- Sri Yunita. *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.
- S.T Negoro, dan B. Harahap. *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sulis Sutrisna. *Genius Matematika Kelas 5 SD*. Jakarta: Wahyu Media, 2006.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Ed. 3, Cet. 4. Jakarta: Balai Pustaka, 2007.
- Wahyu Nur Cholifah, Yulianingsih, dan Sri Melati Sagita. "Pengujian Blackbox Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan teknologi Phonegap." *Jurnal String* Vol. 3 No. 2 (2018).
- William W. Lee, dan Diana L. Owens. *Multimedia Based Instructional Design : Compute Based Training, Web Based Training, Distance Broadcast*. Second Edition. San Fransisco: Pfeiffer, 2004.
- Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014.
- Yulyani Arifin, Michael Yosep Ricky, dan Violitta Yesmaya. *Digital Multimedia*. Jakarta: PT. Widia Inovasi Nusantara, 2015.