

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Kelayakan media pembelajaran video animasi pada materi suhu dan kalor kelas V sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4.
- Alekseevna, P. T. (2016). Designing of Didactic Game Programs in Mathematics for Primary School Using *Adobe Flash*. *GESJ: Education Science and Psychology*, 2(2), 67–73.
- Amanul Ardhiyah, M., & Hoesein Radia, E. (2020). Pengembangan Media Berbasis *Adobe Flash* Materi Pecahan Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479–485.
- Andayani Bahir, F., Hasan, M., Tahir, T., Ekonomi, F., & Negeri Makassar, U. (2020). Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Indonesian Journal of Social and Educational Studies*, 1(1), 1–12.
- Angela, W., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan *Adobe Flash Cs5* Dan Action Script 3.0. *IJIS - Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Anggraini, A., Informasi, S., & Sti, S. J. (2019). Aplikasi Pengenalan Puasa Ramadhan Berbasis Android Menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 18(4). <https://doi.org/10.32409/jikstik.18.4.2670>
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Adobe Flash Profesional* pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 99. <https://doi.org/10.21043/jpm.v3i1.6940>
- Arikunto. S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Rineka cipta (ed.)).
- Astuti, D. P., Leonard, Bhakti, Y. B., & Astuti, I. A. D. (2019). Developing *Adobe Flash*-based mathematics learning media for 7th-grade students of junior high school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012098>
- Azizah, S. (2016). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis muvizu di kelas 2 sekolah dasar. *Jkpm*, 01(02), 180–192.
- Creswell, john w. (2018). *research design*.

- Dahlia, A., Pranata, O. H., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Interactive Learning terhadap Minat Belajar Siswa pada Penjumlahan Operasi Hitung Bilangan Bulat. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 32–41. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.30129>
- Dari, F. W., & Ahmad, S. (2020). Model *Discovery Learning* sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1469–1479.
- Dehong, R., Bili, M., Kaleka, U., Rahmawati, A. S., Fisika, P., Flores, U., & Timur, N. T. (2020). *Analisis Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning Dalam Pembelajaran Fisika*. 5.
- Dian. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- DianTrilaksono, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Adobe Flash Professional Berbasis Literasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa*. 7(2), 180–191.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ekayana, S. D., Hermanto, D., & Affaf, M. (2020). Profil Berpikir Kreatif Siswa SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Kontekstual Berdasarkan Perbedaan Tipe Kepribadian Introvert dan Ekstrovert. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 8(2), 165. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i2.7605>
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fajrin, H., Kurniawati, R. P., & ... (2022). Desain Buku Ajar Flipbook Berbasis Blended Learning Pada Pembelajaran Matematika Siswa SD. ... *Konferensi Ilmiah Dasar*, 3.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299.

<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>

- Gusteti, M. U., & Neviyarni, N. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>
- H. Dukalang, H., & Lestari, D. (2018). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.30869/jtii.v3i1.179>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Hardianto, Syahidi, Hizbi, & Fartina. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Materi Gerak Lurus. *Kappa Journal*, 4(1), 93–99. <https://doi.org/10.29408/kpj.v4i1.2275>
- Hasri, S. A., Fitria, Y., & Erita, Y. (2023). Interactive Multimedia Based on *Adobe Flash* Software on Thematic Learning for Grade V Elementary School. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 6(2), 396–409. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v6i2.66087>
- Hutabri, E., & Putri, A. D. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*, 8(2), 57–64. <https://doi.org/10.31629/sustainable.v8i2.1575>
- Irdam Idrus, & Sri Irawati. (2019). Analisis Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa-Biologi. *Talenta Conference Series: Science and Technology (ST)*, 2(2). <https://doi.org/10.32734/st.v2i2.532>
- Karo-Karo, I. R. (2017). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(1), 51–66.
- Kurniawati, D., & Ekayanti, A. (2020). Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Pentingnya Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika*, 3(2), 107–114.
- Kurniawati, R. P., & Hadi, F. R. (2021). Analisis Kesalahan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Berdasarkan Newman. 10(2), 891–902.
- Kurniawati, R. P., Hadi, F. R., & Rulviana, V. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Cognitive Load Theory (Clt) Pada Materi Volume Kubus Dan Balok Di Sekolah Dasar. 13(4), 356–362.

- Laknasa, D. P. A., Abdullah, A. W., Pauweni, K. A. Y., Usman, K., & Kaluku, A. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Multimedia Interaktif Dengan Model Discovery Learning. *Euler : Jurnal Ilmiah Matematika, Sains dan Teknologi*, 9(2), 103–108. <https://doi.org/10.34312/euler.v9i2.11100>
- Lidinillah, D. A. M., Apriliya, S., & ... (2015). Buku Bacaan Anak Berbasis Karakter Sebagai Sumber Belajar Matematika di Sekolah Dasar. ... *Matematika dan ...*, 280–293.
- Manggala, A. D., Prasasti, P. A. T., & Palupi, R. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Software Appy Pie Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Sub Tema Keseimbangan Ekosistem Kelas V Sdm. 08*.
- Martaida, T., Bukit, N., & Ginting, E. M. (2017). The Effect Of Discovery Learning Model On Critical Thinking Ability In Thematic Learning. *IOSR Journal of Research & Method in Education*, 7(6), 1–8. <https://doi.org/10.9790/7388-0706010108>
- Milya sari. (2019). Blended Learning, Model Pembelajaran Abad Ke-21 Di Perguruan Tinggi. *Ta'dib*, 24(2), 233–237. <https://doi.org/10.19109/tjie.v24i2.4833>
- Mokambu, F., Malabar, S., & Ardini, P. P. (2023). *Development Of Adobe Flash Application-Based Learning Media In Class Iv Public Aelementary Cchool 4 Talaga Jaya. 10(1)*.
- Novitasari, D., Listiani, I., & Prasasti, P. A. T. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Keterampilan Menulis Narasi Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1586. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2617>
- Nurrita. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Misykat*, 03, 171–187.
- Pratiwi, H., & Alim, J. A. (2022). Development of Interactive Multimedia Based on *Adobe Flash* Geometry Introduction Material in Grade I Elementary School. *Education Technology Journal*, 1(1), 33–47. <https://doi.org/10.56787/edutech.v1i1.5>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia Restu Rahayu 1 □ , Sofyan Iskandar 2 , Yunus Abidin 3. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104.
- Rahmasiwi, D. S., Dewi, C., & Prasasti, P. A. T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 4(1), 51.

<https://doi.org/10.30595/jrpd.v4i1.14383>

- Ratih, M. (2019). the Improvement of Integrated Thematic Learning Process By Using Discovery Learning Model in Class Iv Elementary School. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 8(C), 141–152.
- Ritonga, A. S., & Atmojo, S. (2018). Pengembangan Model Jaringan Syaraf Tiruan untuk Memprediksi Jumlah Mahasiswa Baru di PTS Surabaya (Studi Kasus Universitas Wijaya Putra). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 12(1), 15. <https://doi.org/10.32815/jitika.v12i1.213>
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(6), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>
- Santoso, A. N., Salsabila, E., & Haeruman, L. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android dengan Model Discovery Learning pada Materi Teorema Pythagoras Kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta*. 6, 39–50.
- Saputro, K. H., Amita, P., Prasasti, T., Raharjo, S., Pendidikan, P., Fkip, G., Pgri, U., & Padas, S. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Padas Pada Pelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1593–1611.
- Sasmita, L. D., & Sutaryono, S. (2021). *Adobe Flash Application Development to Improve Mathematics Learning Outcomes For Class V. Elementary School Teacher*, 1–5.
- Septiana, M., & Hidayati, D. (2022). Kepemimpinan Guru Dalam Pembelajaran Di Era Digital. *Manajemen Pendidikan*, 17(2), 101–116. <https://doi.org/10.23917/jmp.v17i2.19354>
- Sholehah, S. H., Handayani, D. E., & Prasetyo, S. A. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Negeri Karangroto 04 Semarang. *Mimbar Ilmu*, 23(3), 237–244. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i3.16494>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Alfabetha (ed.)).
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan* (Alfabetha).
- Sutarman, A., Wardipa, I. G. P., & Mahri, M. (2019). Penguatan Peran Guru di Era Digital Melalui Program Pembelajaran Inspiratif. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5(02), 229. <https://doi.org/10.32678/tarbawi.v5i02.2097>
- Syafa, D. A., Pujiastuti, P., & Anggraini, D. (2021). Development of *Adobe Flash* Media in Increasing Learning Interest. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2),

1239–1246. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.675>

- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Ulya, F. I., Sumarno, S., & Wijayanti, A. (2021). Pengembangan media video berbasis discovery learning untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 68–83. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42565>
- V. Wiratna Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*.
- Veronika Sitepu, S., Parulian Sijabat, O., Naibaho, T., & Mayasari Simanjuntak, R. (2022). Evaluasi Psikomotorik Dalam Pembelajaran Matematika Berbasis Hybrid Learning. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 251–267. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.487>
- Wandini, R. R. & Banurea, O, K. (2019). *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*. CV. Widya Puspita.
- Yanti Ginanjar, A. (2019). Pentingnya Penguasaan Konsep Matematika Dalam Pemecahan Masalah Matematika di SD. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 13(1), 121–129.
- Yunarti, Y., Loviana, S., & Safaatin, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis *Adobe Flash Cs6*. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 159. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4459>
- Zaenol, F. (2019). Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sd. *Jzaenol fajri*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v7i2.478>
- Zikra Syah, A., Rizaldi, R., Siagian, Y., Sitohang, N., & Muhazir, A. (2018). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Bagi Guru-Guru Sman 02 Tanjungbalai. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i1.380>