

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, G. A. ., Diniyah, A. N. ., Nurjaman, A., & Bernard, M. (2018). Analisis Kemampuan Kemampuan Penalaran Dan Self Confidence Siswa Sma Dalam Materi Peluang. *Journal On Education P*, 1(1), 14–21.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kama ruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*.
- Anwar, F., Pajarianto, H., Herlina, E., Raharjo, T. D., Fajriyah, L., Astuti, I. A. D., ... & Suseni, K. A. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “TELAAH PERSPEKTIF PADA ERA SOCIETY 5.0” Penulis*.
- 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>
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). *Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash Materi Pecahan Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar*. 4, 479–485.
- Ariati, C., & Juandi, D. (2022). Kemampuan Penalaran Matematis: Systematic Literature Review. *Jurnal Lemma*, 8(2), 61–75. <https://doi.org/10.22202/jl.2022.v8i2.5745>
- Ariska, M. D., Darmadi, D., & Murtafi'ah, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mengnakan Adobe Flash Berbasis Metakognisi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika. *EDUMATICA / Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(01), 83–97. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i01.4622>
- Batubara, A. A. (2023). Dependent and Independent Cognitive Style Learning Model in Mathematics Subject Outcomes. *Randwick International of Education and Linguistics Science Journal*, 4(2), 323–331. <https://doi.org/10.47175/rielsj.v4i2.701>
- Batubara, A. A., Mursid, R., & Erika. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 10 MAS. ISLAMİYAH SUNGGAL*. 9(1), 1–8
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*.

- Damayanti, A. E., Syafei, I., Komikesari, H., & Rahayu, R. (2018). Kelayakan Media Pembelajaran Fisika Berupa Buku Saku Berbasis Android Pada Materi Fluida Statis. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*, 1(1), 63–70. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/IJSME/index>
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). Metodologi penelitian. In *Samudra Biru*.
- Dinda Amalia¹, W. H. (2020). *HOTS BERDASARKAN KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS* Pendahuluan Isu yang banyak dibicarakan akhir-akhir ini adalah kemampuan berpikir tingkat. 4(1), 219–236.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR. *Al-Manar*, 8(2), 37–64. <https://doi.org/10.36668/jal.v8i2.115>
- Fatmawati, Sari, N. R., & Dewi, N. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash pada Materi Pola Bilangan Siswa Kelas VIII MTs Al-Khairiyah Pipitan Kota Serang. *Jurnal Ilmiah Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 10(2), 7.
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Gunawan, & Aidah, A. R. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Gustiadi, A., Agustyaningrum, N., & Hanggara, Y. (2021). Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa dalam Menyelesaikan Soal Materi Dimensi Tiga. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 337–348. <https://doi.org/10.30606/absis.v4i1.894>
- Gustiati, M. (2016). *PROFIL KEMAMPUAN PENALARAN MATEMATIS DALAM PEMECAHAN MASALAH DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL DAN GAYA BELAJAR SISWA*. Universitas Negeri Makassar.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Ilham Pinunggul, R., & Apriandi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Visualisasi Menggunakan Adobe Flash Professional Pada Materi Segiempat Dan Segitiga Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Prosiding Silogisme*, 1(1), 152–158.
- Jarmita, N., & Hamiza. (n.d.). *Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Pada Materi Perkalian*.

- Jaya, I. (2019). *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan (Pertama)*. PRENADAMEDIA GROUP.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Juniarti Iryani, Erwin Hafid, & Arifuddin Ahmad. (2023). Media Pembelajaran dalam Presfektif Hadis. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(2), 225–234. <https://doi.org/10.58540/pijar.v1i2.216>
- Kasih, A., & Delianti, V. I. (2020). Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 8(1), 124. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i1.107966>
- Kotto, M. A., Babys, U., & Gella, N. J. M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Melalui Model PBL (Problem Based Learning). *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 5(1), 24–27. <https://doi.org/10.24246/juses.v5i1p24-27>
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusumawardani, D. R., Wardono, & Kartono. (2018). *Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika [The importance of mathematical reasoning in improving mathematical literacy skills]*. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1(1), 588–595.
- Lestiyorini, R. D., & Noviyanto, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Pecahan Berbasis Adobe Flash di Kelas V SD Negeri Kabupaten Indramayu. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.20961/jdc.v3i2.34938>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Majdi, M. K., Subali, B., & Sugianto. (2018). Peningkatan Komunikasi Ilmiah Siswa SMA Melalui Model Quantum Learning One Day One Question Berbasis Daily Life Science Question. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 7(1), 81–90.

- Masykur, R., Nofrizal, & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8, No. 2, 2017, Hal 177 - 186 p-ISSN 2086-5872 e-ISSN 2540-7562*, 177–186.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mulyoto, R. H., Nia, K., Effendi, S., Studi, P., Matematika, P., & Singaperbangsa, U. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PADA MATERI. 6*, 170–179.
- Nizwardi, J., & Ambiyar, A. (2016). Media & Sumber Belajar. In *Jakarta : Kencana*.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *BINTANG : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pujiarti, I., Ferdiani, R. D., & Fayeldi, T. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 pada Materi Trigonometri. 7(2)*, 147–158.
- Raharjo, S., Saleh, H., & Sawitri, D. (2020). *Analisis Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dengan Pendekatan Open-Ended Dalam Pembelajaran Matematika. Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(1), 36–43. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v11i1.1881>
- Rahmaibu, F. H., Ahmadi, F., & Prasetyaningsih, F. D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN. *Jurnal Kreatif*, 1(1), 1–10.
- Ramadani, Y. D., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash CS6 di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1033–1040. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1067>

- Rasyid, M., Azis, A. A., & Saleh, A. R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Konsep Sistem Indera Pada Siswa Kelas XI SMA*, 7(2), 69–80.
- Rosnani, R., Sugiyono, S., & Tampubolon, B. (2015). Peningkatan hasil belajar pada pembelajaran matematika menggunakan alat peraga realita di kelas 1 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1), 1–9. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/8529/pdf>
- Saputra, R., Thalia, S., & Gustiningsi, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Adobe Flash Pro Cs6 Pada Materi Luas Bangun Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 14(1), 67–80. <https://doi.org/10.22342/jpm.14.1.6794.67-80>
- Septiawan, S., & Abdurrahman. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimediai Interaktif dengan Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional pada Materi Barisan & Deret Kelas XI SMA. *AKSIOMATIK: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 4(1), 11–18. [https://repository.uir.ac.id/7649/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/7649/1/Mohammad Al-Hafiz.pdf](https://repository.uir.ac.id/7649/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/7649/1/Mohammad%20Al-Hafiz.pdf)
- Shandy, Y. F., Afgani, M. W., & Zahra, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash dengan Pendekatan Kontekstual pada Operasi Hitung Bentuk Aljabar. *Journal of Education In Mathematics, Science, And Technology*, 11(2), 291. <https://doi.org/10.35194/jp.v11i2.2140>
- Sugandi, A. I. (2011). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write Terhadap Kemampuan Komunikasi. *Makalah Dalam Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika FMIPA*, 41–50. <https://eprints.uny.ac.id/7361/>
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Biodik*, 5(3), 181–196. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.7869>
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Issue April).
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Sumartini, T. S. (2015). Peningkatan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Terhadap. *Jurnal Pendidikan Mosharafa*, 5(1), 1–10.

<https://media.neliti.com/media/publications/226594-peningkatan-kemampuan-penalaran-matemati-55500f0f.pdf>

- Sofyana, U. M., Kusuma, A. B., Matematika, P., & Purwokerto, U. M. (2018). *SISWA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN GENERATIVE PADA*. 2, 11–23.
- Suryaningsih, T., & Jahrotunisa, U. (2022). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH CS5 DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR FLASH CS5 IN INCREASING INTEREST IN LEARNING MATHEMATICS FOR*. 05(2), 107–115.
- Trilaksono, D., Darmadi, & Murtafiah, W. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL BERBASIS LITERASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA*. 7(2), 180–191.
- Vebrian, R., Putra, Y. Y., Saraswati, S., & Wijaya, T. T. (2021). Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Literasi Matematika Kontekstual. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2602. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4369>
- Vela, L. V., Ardi, A., Arsih, F., & Fuadiyah, S. (2021). Validitas Dan Kepraktisan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Edmodo Untuk Materi Sistem Sirkulasi Kelas Xi Sma. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.32502/dikbio.v5i1.3250>
- Winaryati, E. (2021). *Cercular Model of RD & D*. www.penerbitbukumurah.com
- Wulandari, S., Ainy, C., & Suprpti, E. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS GAME INTERAKTIF MENGGUNAKAN APLIKASI ADOBE FLASH CS3 PADA MATERI POKOK TRIGONOMETRI KELAS X SMKN 10 SURABAYA Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSurabaya PENDAHULUAN Dewasa ini berkat kemajuan ilmu penget*. 2(2), 165–177.
- Yersita. (2020). *MATEMATIKA SMA/MA*. PT Bumi Aksara.
- Yuliasih, M., Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., Pongpalilu, F., & Juansa, A. (2023). *SUMBER & PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN (Teori & Penerapan)*. <https://books.google.co.id/books?id=oV63EAAAQBAJ>
- Yusup, F. (2018). UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS INSTRUMEN PENELITIAN KUANTITATIF. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>