

DAFTAR PUSTAKA

- Adobe Systems Incorporate, (2013). *Adobe Master Collection CS6: Frequently Ask & Question*.
- Anitah, Sri. (2008). *Media Pembelajaran*. Surakarta :Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Surakarta.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*, Jakarta:Raja Gravindo Persada
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta.: Gava Media
- Hadi Akbar, Withira. 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas III SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* 6(7): 673
- Julianus & Alexander Alim J. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer pada Topik Bilangan Bulat untuk Siswa SD. *Jurnal Tunjuk Ajar* 1(1): 14
- Musfiqon.(2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta:Prestasi Pustaka.
- Prakosa, Gotot. (2010). *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*. Jakarta: Institut Kesenian Jakarta.
- S. Syofian, T. Setiyaningsih, N. Syamsiah, T. Informatika, F. Teknik, and U. D. Persada, “*Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web,*” no. November, pp. 1–8, 2015.
- S., Ranang A., Basnendar H. dan Asmoro N.P. (2010). *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT. Indeks.
- Sanjaya, Wina. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sundayana, Rostina. (2015). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sutopo, Ariesto Hadi. (2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Vaughan, Tay. (2004). *Multimedia: Making It Work*. Edisi keenam Yogyakarta : Andi.

Waskito, Danang. 2017. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Jurnal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* 9(1): 20