

DAFTAR PUSTAKA

- Aminah, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs6 Pada Mata Pelajaran Ips Tema Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Untuk Siswa Smp Kelas Viii, (Tesis, Yogyakarta State University)
- A R Bethan, Z. (2018). *Identifikasi Media Bersumber Lingkungan Dan Kualitasnya Sebagai Bahan Ajar Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas Vii A Semester I Di Smp Negeri 03 Batu* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Ariesto H. Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Arif S. Sadiman dkk. (2011). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariyanto, A., Priyayi, D. F., & Dewi, L. (2018). Penggunaan media pembelajaran biologi di sekolah menengah atas (sma) swasta salatiga. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(1), 1-13.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran* (h. 15). Jakarta: Raja Grafindo
- Aruan, Linda. 2013. "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Media Gambar." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 19(71):1-6. doi: 10.24114/jpkm.v19i71.4712.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada. Bogor: Ghalia Indonesia.
- C Kustandi, B Sucipto. (2011a). *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (h. 9).
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Faisal, F. Pengembangan Desain Pembelajaran Membaca Berbasis Drta Sebagai Upaya Membangun Generasi Literat Abad 21 Di Kelas Vi Sekolah Dasar. In Seminar Nasional Pgsd Unimed (Vol. 1, No. 1).
- Fauziyyah, F. N., & Juhri, J. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Unsur Dan Sifat Bangun. *Primary: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Dasar*, 9(2), 311-324.

- Firdian, F., & Maulana, I. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada matakuliah aplikasi software. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(6), 822-828.
- Hernaningtyas, I. S., Susetyarini, R. E., & Widodo, R. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (MIC) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4), 256-266.
- Husbi, N. F., & Harlin, H. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Kelistrikan Otomotif Kelas Xi di SMK YP Gajah Mada Palembang. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 3(1).
- Khuzaini, N., Santosa. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash Cs3 Untuk Siswa SMA. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jrpm/article/view/9681/8138>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kasman, Akhamd Dharma. 2016. *Trik Kolaborasi Android dengan PHP dan MySQL*. Lokomedia: Yogyakarta
- Lestari, S. M. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Pendekatan Konstruktivisme Untuk Memfasilitasi Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama Rokan Hilir (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Majid, A. (2017a). *Strategi Pembelajaran* (h. 86-87). Bandung: Remaja
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A.T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/19411>
- Merlinda, S., & Triyanto, M. A. (2019). Pengembangan Video Pembuatan Kerajinan Bantalan Jarum Dari Limbah Hasil Jahitan Busana Di Smk Muhammadiyah 1 Tempel. *E-Journal Pendidikan Teknik Busana-SI*, 8(1).
- Mulyatiningsih, E. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan: CV : Alfabeta*
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2013). *Multimedia; Konsep dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta Persada. Rosdakarya.

- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Diakses dari <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706>
- Nurjanah, I. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Pada Subtema 1 Menggunakan Augmented Reality (AR) Berbasis Android Pada Siswa Kelas V di SDN 118273 Mampang Tahun Ajaran 2020/2021
- Punaji Setyosari. 2013. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Puspitasari, R. A. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku (Penelitian Tindakan Kelas Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas IV SDN Balebat Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2016/2017) (Doctoral dissertation, FKIP Unpas).
- Putra, F. G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Software Swishmax pada Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar. AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika, 9(2), 72-83.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran* (h. 61). Jakarta: Prenada
- Sucipto, 2010. Penulisan naskah pembelajaran multimedia interaktif berbantuan computer (multimedia). Makalah. Yogyakarta: Balai teknologi komunikasi Pendidikan (BTKP).
- Trianto. (2013). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trisman, T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Winarto, W. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Berbasis Contextual Teaching Learning (Ctl) Berbantu Android Siswa Kelas Vii Pada Pokok Bahasan Statistika Di Mts. Ma'arif 1 Punggur (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Metro).