

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ariesto Hadi, Sutopo. 2003. *Multimedia Interaktif dan Flash*. Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Bagus, dkk. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 5(2) 211-226
- Basori, Muhamad. 2016. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 1 (2), 75-87
- Budi, dkk. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*. 5 (2) 211-216
- Daryanto. 2017. *Media Pembelajaran*. Bandung. CV. Yrama Widya
- Deni Darmawan. (2014). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dina, dkk. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan pendekatan kontekstual ditinjau dari pemahaman konsep siswa. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*. 2(2) 221-230
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta Joko Suwandi.
- Diputra, K.S. (2016) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 5(2), 799.
- Donna, dkk. 2018. Pengemabangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Untuk Mendayagunakan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 7(2) 237-242
- Efi, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia INteraktif untuk Siswa Kelas 3 SD Pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. 7(2) 246 -257
- Fifit, dkk. 2019. Development of Contextual-Based Interactive Multimedia of Tema Daerah Tempat Tinggalku of 4 th Grade Students in Public Elementary School (SDN) 054919 Kacangan, Secanggang District, Langkat Regency. 2(3) 361-371

- Havizul. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E . Jurnal Pendidikan Sosial. 6(2) 283-297
- Jalinus Nizwardi, dkk. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Lilis, dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan adobe Flash CS3 Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. Jurnal Pendidikan Berkarakter. 1(1), 271-279
- Mar'atush, dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. Journal of Elementary Education. 3(2), 178-185
- Muhammad Fathurrohman. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media .
- Mumpuni, O.C. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbantuan Macromedia Flash 8.0 Pada Siswa Kelas III SD Negeri Ngupasan Tahun Ajaran 2016/2017. Jurnal PGSD Indonesia. 3 (1), 70-72
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: Referensi
- Munir. 2013. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Novia, dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Alat Bantu Pembelajaran Dengan Model PBL Untuk Peningkatan Hasil Belajar Matematika. Journal for Lesson and Learning Studies. 1 (3)
- Pratiwi, dkk. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif Bervisi SETS sebagai Alat Bantu Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPA di SMP untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. Pancasakti Science Education Journal. 2(2) 125-137
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik.
- Rahmadani, dkk. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning (PBL) Bagi Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu. 4(4) 938-946

- Ramansyah, Wanda. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adofe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 1 (1)
- Ratumanan, T. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Unesa University press: Semarang
- R. Gita. 2017. Pengembangan Media Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas 2. *Jurnal Pendidikan*. 7 (2), 94 – 105
- Rusman.2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta
- Riyana. C dan Susilana. R. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif*. Yogyakarta: Kaudaba Dipantara
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Memengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudijono, Anas. 2015. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sumiati dan Asra. 2016. *Media Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Supratiknya, A. 2012. *Penialian Hasil Belajar dengan Teknik Nontes*. Yogyakarta : Universitas Sanata Darma
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning : Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Sutirman. 2013. *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*.Yogyalarta: Graha Ilmu
- Syabrina, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Pendidikan & Pembelajaran*. 7 (1) 25-36
- Tanjung, Ratna. *Media Pendidikan Sains Fisika*. 2014. Medan : Unimed Pers.

- Tiara, dkk. 2018. Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 4 (3).
- Tinambunan Roy. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*. 6(2) 217 – 229
- Trianingrum, E dan Airlanda, G. S. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas 3 SD pada Materi Sejarah Uang menggunakan *Adobe flash Professional CS 6*. *ESJ*. 7- (2).
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Trianto. 2013. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Kontruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

