

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Multiliterasi (Sebuah Jawaban atas Tantangan Pendidikan Abad ke-21 dalam Konteks Keindonesiaan)*. Bandung: Refika Aditama.
- Abdul Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Adam, Steffi dan Syastra, Muhammad Taufik. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam CBIS Jurnal. 3(2). ISSN 2337-8794.
- Albar, D. A., Buchori, A., & Murtianto, Y.H. 2017. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Kontekstual ditinjau dari Pemahaman Konsep Siswa. *Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 221-230.
- Anam, Khoirul. (2016). *Pembelajaran Berbasis Inkuiri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arikunto, S. (2008). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Aditya Media
- Asra, Sumianti. (2016). *Metode Pembelajaran*. Bandung. CV Wacana Prima.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Aunurrahman. (2016) *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Ayuwanti, Irma. 2016. Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Di SMK Tuma'ninah Yasin Metro. *Jurnal SAP*. 1(2) ISSN 2527-967X. Vol.1.
- 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
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung. CV. Yrama Widya.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

- Depdiknas. 2003. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Jakarta. Ditjen Dikdasmen.
- Dewi, W.A.F. 2020. Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(1).
- Hasibuan, Malayu SP. 2014. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Cetakan keempatbelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ikman, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8.0 Pada Materi Bangun Ruang Di SMP Negeri 9 Kendari. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*. 3 (2).
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Irham, M., & Novan, A. W. (2013). *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jamil Suprihatiningrum. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Khairani, Majidah, Dian Febrinal. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bnetuk Macromedia Flash Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Ipteks Terapan*, X(2): 95-102.
- Khamzawi, Syukron., Wijono, Ketang., dan Zulherman. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Fluida Dinamis Untuk SMA Kelas XI. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*. 2(1).
- Komalasari Kokom. (2018). *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung. PT Refika Aditama.
- Madcoms. (2012). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS6*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Makmun Khariani. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Aswaja Pressindo.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2013). *Multimedia dan Konsep Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

- Mustofa, M. I., Chodzirin, M. dan Sayekti, L. 2019. Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Penguruan Tinggi. *Walisongo. Journal of Information Technology*. 1(2).
- Napitupulu, Efendi., Julaga Situmorang, dan R. Mursid. (2014). "The Instructional Model Development Based on Interactive Multimedia on Technical Mechanics Competence of Vaciational High School Students of North Sumatera Province". *International Journal of Education and Research*, Vol. 2 No. 8
- Novallendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*. Volume 6 No. 2.
- Nurdin, Diding, dkk. (2010). *Problematika Pendidikan Dasar Kebijakan, Strategi dan Metode Pembelajaran*. Bandung: Ilmu Cahaya Hati.
- Putra, Ilham Eka. 2013. Teknologi Media Pembelajaran Sejarah melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi Interaktif. *Jurnal TEKNOIF*. Volume 1 No. 2.
- Prasetyo, Giri. 2016. Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah. *Jurnal Prima Edukasia*, IV(1): 54-66.
- Putra, Sitiatava Rizema. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Depok: PT Raja Grafindo
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rita dan Situmorang, J. 2014. Pengembangan Pembelajaran Multiemdia Interaktif Berbasis Internet Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. 1(2)
- Riyana. C dan Susilana. R. (2016). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Rizkiyanto, Nur Hadiyan. 2018. Pengembangan Cai Berbasis Adobe Flash Pada Materi Hubungan Antargaris Dan Sudut Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, VI(5): 713-722.
- Romawan, N dan Saragih, A.H. 2016. Pengembangan Pembelajaran Tenses Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*. 3(2).
- Rusman. (2013). *Metode-Metode Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Rusman. (2016). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. (2019). *Pembelajaran Tematik Terpadu: Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sharma, Pratibha. 2013. "Role of Interactive Multimedia for Enhancing Students' Achievement and Retention". *International Women Online Journal of Distance Education*, July, 2013 Volume : 2 Issue : 3 Article: 02
- Sharon, E., Smaldino, Deborah Lowter dan James, D. Russel. 2012. *Instructiaonal Technology dan Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. (2016). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya Cetakan Keenam*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anas Sudijono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suhana, Cucu. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Aditama.
- Supardi. (2015). *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto. (2013). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- 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).
- Yulawati, Fitri. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Cs3 Professional Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Integrasi Islam-Sains Di SD/MI Kelas 5. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, III(3): 129-138.
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Wiarso, Giri. (2016). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.