

Daftar Pustaka

- [1] . A. N. Sari, S. Akbar and Y. , "Penerapan Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan*, vol. 3, no. 12, p. 1572, 2018.
- [2] A. Muin, "KETERAMPILAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR," *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, vol. 20, no. 2, p. 133, 2017.
- [3] N. Mutiara, "KONSEP MULTIMEDIA," Academia.edu, [Online]. Available: https://www.academia.edu/36012212/KONSEP_MULTIMEDIA. [Accessed 09 Maret 2020].
- [4] I. B. KT. Trinawindu, A. K. Dewi and E. T. Narulita, "Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran," *PRABANGKARA*, vol. 19, no. 23, p. 37, 2016.
- [5] A. Made, "MULTIMEDIA INTERAKTIF," Academia.edu, [Online]. Available: https://www.academia.edu/34644729/MULTIMEDIA_INTERAKTIF. [Accessed 08 Maret 2020].
- [6] D. A. Dewi, "MULTIMEDIA INTERAKTIF 1. PENGERTIAN MULTIMEDIA," Academia.edu, [Online]. Available: https://www.academia.edu/34751839/MULTIMEDIA_INTERAKTIF_1._PENGERTIAN_MULTIMEDIA_INTERAKTIF. [Accessed 08 Maret 2020].
- [7] O. Raisha, "SlidePlayer," SlidePlayer.info, 2016. [Online]. Available: <https://slideplayer.info/slide/2922036/>. [Accessed 13 Agustus 2020].
- [8] W. Nihayah, "BAGAIMANA KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN?," *DUNIA PGMI*, 09 Juni 2019. [Online]. Available: <https://www.duniapgmi.com/2019/06/bagaimana-konsep-dasar-media.html>. [Accessed 10 Maret 2020].
- [9] T. Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA," *Misykat*, vol. 03, no. 01, p. 173, 2018.
- [10] Z. "Pengertian Pendidikan | Definisi, Fungsi, Tujuan, dan Jenis-Jenisnya," *ZonaReferensi.com*, 23 Februari 2020. [Online]. Available: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan/>. [Accessed 07 Maret 2020].
- [11] P. Ibeng, "Pengertian Sekolah, Fungsi, Unsur, Beserta Jenjangnya," *PENDIDIKAN.CO.ID*, 26 Januari 2020. [Online]. Available: <https://pendidikan.co.id/pengertian-sekolah-fungsi-unsur-beserta-jenjangnya/>. [Accessed 07 Maret 2020].
- [12] H. Dewantoro, "Pengertian Pendidikan Dasar," *Silabus, Media Pendidikan Indonesia (MPI)*, 11 Februari 2017. [Online]. Available: <https://silabus.org/pendidikan-dasar/>. [Accessed 09 Maret 2020].
- [13] S. Hermawan, "Media Pembelajaran untuk SD (Kelas 1-3)," *Universitas Lambung Mangkurat*, 12 Desember 2016. [Online]. Available:

<https://staf.ulm.ac.id/sainulhermawan/2016/12/02/media-pembelajaran-untuk-sd-kelas-1-3/>. [Accessed 13 Agustus 2020].

- [14] I. Anshory, . S. Y. Saputra and . D. J. Amelia , "PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF PADA KURIKULUM 2013 DI KELAS RENDAH SD MUHAMMADIYAH 07 WAJAK," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, vol. 4, no. 1, pp. 37-39, 2018.
- [15] N. "METODE-METODE PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI," Catatan Nuroji, 02 April 2017. [Online]. Available: <https://nuroji.uhamka.ac.id/1641-2/>. [Accessed 06 Maret 2020].
- [16] D. I. Putri, R. R. Isnanto and K. T. Martono, "Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia untuk Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer (JTsisikom)*, vol. 4, no. 1, p. 124, 2016.
- [17] M. Setiawan, A. S. Lumenta and V. Tulenan, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar," *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 5, no. 4, p. 39, 2016.
- [18] I. Zamaludin, . W. Yusnaeni and S. Amelia, "PERANCANGAN PEMBELAJARAN JARAK JAUH (E-LEARNING) BAHASA JERMAN BERBASIS WEB," *Jurnal PROSISKO* , vol. 3, no. 2, p. 21, 2016.
- [19] S. "Metode Pembelajaran Membaca Doa Berbasis Multimedia Untuk Anak Usia Dini," *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 2, no. 1, p. 59, 2016.
- [20] D. Pendidikan, "Storyboard adalah," DOSEN PENDIDIKAN, 15 Februari 2020. [Online]. Available: <https://www.dosenpendidikan.co.id/pengertian-storyboard/>. [Accessed 10 Maret 2020].
- [21] A. R. Pratama, "Belajar UML - Use Case Diagram," CODEPOLITAN, 21 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-diagram-use-case>. [Accessed 12 Maret 2020].
- [22] A. R. Pratama, "Belajar UML - Activity Diagram," CODEPOLITAN, 21 Januari 2019. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/mengenal-uml-contoh-uml-diagram-model-activity-diagram>. [Accessed 12 Maret 2020].
- [23] Y. I. Maulana, "PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK SISTEM INFORMASI PENDATAAN GURU DAN SEKOLAH (SINDARU) PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA TANGERANG SELATAN," *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 1, p. 22, 2017.
- [24] A. Mustarin, R. Arifyansah and M. Rais , "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADOBE FLASH CS6 DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X ATPH PADA MATA PELAJARAN ALAT DAN MESIN PERTANIAN DI SMKN 4 JENEPONTO," *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, vol. 5, no. 1, p. 2, 2019.
- [25] R. Rahmadhani and A. Muhtadi, "Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Islam," *International Journal of Multicultural dan Pemahaman multiagama*, vol. 5, no. 6, pp. 9-10, 2018.

- [26] A. Khoiri, "RnD(Research and Development) dalam Pengembangan Media Pembelajaran," Prezi, 11 Maret 2016. [Online]. Available: <https://prezi.com/mabpiiz0rkyk/rndresearch-and-development-dalam-pengembangan-media-pembe/>. [Accessed 24 Maret 2020].

