

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, Anak Agung Gede. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Prespektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Ahmadi, Farid, dkk. 2017. "Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Culture (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Volume 34, Nomor 2 (hlm.127-136).
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. 2017. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Konteksual*. Jakarta: Kencana.
- Ananda, Rizki dan Fadhilaturrehmi. 2018. "Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD". *Jurnal Basicedu*, Volume 2, Nomor 2, (hlm.11-21).
- Andrianingrum, Fidi dan Suparman. 2019. "Design of Interactive Learning Media Based on Contextual Approach to Improve Problem Solving Ability in Fourth Grade Students". *International Journal of Scientific and Technology Research*, Volume 8, Nomor 11, (hlm.3906-3911).
- Anggito, Albi dan Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: Jejak Publisher.
- Arbangi, dkk. 2016. *Manajemen Mutu Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aulia, Falasifah. 2017. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Chemistry in Education*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.126-132).
- Buchori, Achmad. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 1, (hlm.104-115).
- Candiasa, I Made. 2010. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertasi Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Fauyan, Muchamad. 2019. "Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah". *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, Volume 6, Nomor 2, (hlm.177-190).
- Gasong, Dina. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hajar, Ibnu. 2016. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hobri, dkk. 2018. "High-Order Thinking Skill in Contextual Teaching and Learning of Mathematics Based on Lesson Study for Learning Community".

- International Journal of Engineering and Technology (UAE)*, Volume 7, Nomor 3, (hlm.1576-1580).
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Johar, Rahmah dan Latifah Hanum. 2016. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadarudin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Deepublish.
- Komalasari, Kokom. 2017. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Reflika Aditama.
- Kuncahyono dan Sudarmiati. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Indahnya Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, Volume 3, Nomor 2, (hlm.156-163).
- Kurniawan, Fikri Yandi, dkk. 2020. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adventure Game Pada Materi Prinsip Animasi". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 6, Nomor 2, (hlm.183-195).
- Kusuma, Rahmat, dkk. 2018. "Multimedia Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Komputer". *Desimal: Jurnal Matematika*, Volume 1, Nomor 2, (hlm.191-199).
- Limbong, Tonni dan Janner Simarmata. 2018. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori dan Praktek*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini dan Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. 2015. *Text-Based Programming: Konsep Dasar & Aplikasi Pengembangan Produk Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Malawi, Ibadullah dan Ani Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan: Media Grafika.
- Maria, Ulfa, dkk. 2019. "Interactive Multimedia Development in the Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children". *Journal of Primary Education*, Volume 8, Nomor 3, (hlm.344-353).
- Mirdanda, Arsyi. 2018. *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. Kalimantan Barat: Yudha English Gallery.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Munir. 2016. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Muslich, Masnur. 2014. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nashihin, Husna. 2017. *Pendidikan Akhlak Kontekstual*. Jawa Tengah: Pilar Nusantara.
- Novita, Lina. 2019. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Subtema Bersyukur atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 82-86).
- Nursyam, Aisyah. 2019. “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”. *Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, Volume 18, Nomor 1 (hlm.811–819).
- Octaviani, Srikandi. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Kelas 1 Sekolah Dasar”. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 9, Nomor 2, (hlm.93-98).
- Oka, Gde Putu Arya. 2017. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pangestika, Rintis Rizkia. 2018. “Pengembangan Multimedia Interaktif Adobe Flash pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Keindahan Alam Negeriku”. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Volume 1, Nomor 1, (hlm. 93-106).
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, Henny Riska dan Christina Ismaniati. 2017. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 4, Nomor 2, (hlm.130-139).
- Pressman, Roger. 2015. *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi.
- Purnia, Dini Silvi, dkk. 2019. Penerapan Metode Waterfall dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Bantuan Sosial Berbasis Android. *Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Sains dan Teknologi*, Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah, Jakarta 16 Oktober 2019.
- Purwanto, Ngalim M. 2017. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rachmadtullah, Reza, dkk. 2018. “Development of Computer - Based Interactive Multimedia : Study on Learning in Elementary Education”. *International Journal of Engineering & Technology*, Volume 7, Nomor 4, (hlm.2035-2038).
- Rosidah, Ani. 2017. “Penerapan Media Pembelajaran Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Mata Pelajaran IPS”. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Volume 2, Nomor 2, (hlm.121-126).
- Rukimin, Koderi. 2015. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Makalah disajikan dalam Workshop Pengembangan ICT dalam*

- Pembelajaran, Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, Solo 20 November 2015.*
- Rusli, Muhammad, dkk. 2017. *Multimedia Pembelajaran yang Inovatif: Prinsip Dasar dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: ANDI.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rrajawali Pers.
- Sadiman, Arief, dkk. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali.
- Salim dan Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. 2015. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Pernada Media Group.
- Sole, Ferdinandus Bele dan Desak Made Anggraeni. 2018. "Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21". *Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, Volume 2, Nomor 1, (hlm.10-18).
- Suartama, I Kadek. 2016. "Pengembangan *Compact Disc (CD)* Multimedia Interaktif pada Mata Kuliah Media Pembelajaran". *Jurnal Mimbar Ilmu*, Volume 8, Nomor 1, (hlm. 1-10).
- Sudarma, I Komang, dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde Wawan dan I Made Tegeh. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, Dwi Herman. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Prees.
- Suryani, Nunuk dan Leo Agung. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Manajemen Peningkatan Kinerja Guru (Konsep, Strategi, dan Implementasi)*. Jakarta: Pernada Media Group.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.

- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahputra, Edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.
- Tegeh, I Made dan I Nyoman Jampel. 2017. *Metode Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirtoni, Feri. 2018. *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Trianto. 2008. *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learning) di Kelas*. Jakarta: Cerdas Pustaka.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA dan Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Widyatmojo, Galih dan Ali Muhtadi. 2017. "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game untuk Menstimulasi Aspek Kognitif dan Bahasa Anak TK". *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Volume 4, Nomor 1, (hlm.38-49).
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.