

DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatah, S. M., Jupriyanto, & Cahyaningtyas, A. P. (2019). Analisis Media Pembelajaran Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 7(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Anggraeni, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen. In *Skripsi pada Universitas Negeri Yo* (Vol. 16). <https://doi.org/10.1377/hlthaff.2013.0625>
- Arindiono, R. Y., Ramadhani, & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin, & Wahyuni, E. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Chaerulsyah, E. (2014). Persepsi Siswa Tentang Keteladanan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Semangat Kebangsaan. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 1–5.
- Cleary, M. (2019). Modul Teori Belajar dan Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 25–34. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 92–110. Retrieved from <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1158/922>
- Hawa, S. (2010). *Penerapan Model Pembelajaran*.
- Hermansyah, & Dwiyani, N. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 87–92.

- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *JIPMat*, 2(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>
- Janah, I. N., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2019). Kemampuan Berfikir Kritis Matematis Siswa dengan Menggunakan Model Collaborative Learning dengan Pendekatan Open-Ended Berbantuan Media Macroflash 8. *Square : Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.21580/square.v1i1.4096>
- Kemendikbud. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Pahlawanku*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khulud, A. J., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Malang, U. M. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR WALLCHART PADA*.
- Kusniyati, H., & Pangondian Sitanggang, N. S. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Lestina, P. (2011). *Merancang Media Pembelajaran Interaktif Tingkat Sekolah Dasar (Ditinjau Dari Sisi Desain Komunikasi Visual)*. 455–461.
- Lukitaningsih, A. (2013). Iklan yang Efektif sebagai Strategi Komunikasi Pemasaran. *Jurnal Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 13(2), 116–129.
- Lupojo, A. F., Rosadi, A., & Pagiling, S. L. (2016). *Penelitian Pengembangan (Research Development) Model Plomp*. Surabaya: Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Maulana, H., & Aliska, M. A. (2010). *Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas VII (Studi Kasus SMP XYZ)*. 16(2), 145–154.
- Mu'min, S. A. (2013). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. 6(1), 89–99.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Mumpuni, O. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Naz, A. A., & Akbar, R. A. (2010). Use of Media for Effective Instruction its Importance : Some Consideration. *Journal of Elementary Education*, 18(1–2),

35–40.

- Nurryna, A. F. (2009). Pengembangan Media Pendidikan untuk Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 1(2), 2–6. Retrieved from <http://ejurnal.net/portal/index.php/speed/article/view/334/290>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nusa, P. (2013). *Research Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Prayoga, N., & Gularso, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware pada Kelas IV SD untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Prodi PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta*.
- Priyambodo, E., Wiyarsi, A., & Sari, L. P. (2012). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 42(2), 99–109. <https://doi.org/10.21831/jk.v42i2.2236>
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Siregar, E., & Nara, H. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Subhan, & Kurniadi, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(1), 75–80. <https://doi.org/10.36352/jr.v2i1.129>
- Sukardi, Puyada, Wulansari, & Yanto. (2017). The Validity of Interactive Instructional Media on Electrical Circuits at Vocational High School and Technology. *The 2nd INCOTEPD, 2017*(October), 21–22.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 171. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Sundari, L., Suroso, & Yustinus. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS3 Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD*. 1(1), 271–279.

- Sungkono, S. (2008). Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, Vol. 4.
- Supriyadi, R. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Perangkat Lunak Pengolah Angka untuk Kelas XI SMA Negeri 2 Wates. *Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta*, 1(1), 1–10.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan Sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 4, 1–13. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tanrere, M., & Side, S. (2012). Pengembangan Media Chemo-Edutainment melalui Software Macromedia Flash MX pada Pembelajaran IPA Kimia SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 18(2), 156. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v18i2.77>
- Ulia, N. (2018). Efektivitas Colaborative Learning Berbantuan Media Short Card Berbasis It Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 68. <https://doi.org/10.30659/pendas.5.2.68-78>
- Widoyoko, E. P. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian (VII)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.