

DAFTAR PUSTAKA

1. Rahmaibu, F. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Studi Kasus: Sdi Al Madina Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
2. Effendi, D. (2014). Program Aplikasi Pembelajaran IPA MAteri Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas V SDLB Bagian B (Tuna Rungu) Berbasis Multimedia. Prosiding SNETE ke-4 Jurusan Teknik ElektroUniversitasUnsyiah Banda Aceh, ISSN, 2088-9984.
3. Budiman, A., Triono, T., & Ariani, D. (2014). Aplikasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Revolusi Indonesia Berbasis Multimedia (Studi Kasus di MI AL-GINA). *Jurnal Sisfotek Global*, 4(2).
4. Purwanto, A., & Hanief, S. (2016). Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Berbasis Animasi. *SEMNASSTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 4-8.
5. Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
6. Hendini, A. (2016). Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
7. Wahana, A., & Riswaya, A. R. (2013). Sistem Informasi Pengadaan Barang ATK Di PT. Mekar Cipta Indah Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Computech & Bisnis*, 7(2), 73-83.
8. Nurajizah, S. (2016). Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-Anak Berbasis Multimedia. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(2).
9. Saat, S. (2015). Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna Dan Kedudukannya Dalam Pendidikan). *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 8(2), 1-17.
10. Dianti, P. (2014). Integrasi Pendidikan Karakter dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk mengembangkan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1).
11. Dipayana, I. M. D., Japa, I. G. N., & Suarjana, I. M.,. Pengaruh Strategi Pembelajaran Rotating Trio Exchange (RTE) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Pgsd Undiksha*, vol.2, no.1, Feb, 2014.
12. Padmanthara, S.,. Pembelajaran Berbantuan Komputer (Pbk) Dan Manfaat Sebagai Media Pembelajaran. *Tekno*, vol.1, no.1, pp 15-22, Nov, 2012.
13. YUS, D. R. PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PAI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SMP NEGERI 7 BANDA ACEH.
14. Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). Desain multimedia pembelajaran. Singaraja: Undiksha, pp 1-98.

15. Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 9(02), 113-120.
16. Asmaroini, A. P. (2017). Menjaga eksistensi Pancasila dan penerapannya bagi masyarakat di era globalisasi. *JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 1(2), 50-64.
17. Ratih, K., Srijono, D., Laksono, G. Y., Dewi, A. K., Jusup, B., Fitriyani, F., ... & Mirwanti, W. (2020). Penguatan Nilai dan Karakter Nasionalisme melalui Lagu Wajib Nasional di MI Muhammadiyah Tanjungsari, Boyolali. *Buletin KKN Pendidikan*, 2(2), 75-78.
18. 2018. Business use case. www.materikuliahif-unpas.com (diakses tanggal 02 Februari 2021)
19. Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek. Bandung: informatika, 3.
20. Wahyu Lukman Hakim. Pengertian Prototype. www.scribd.com/doc/58298607/Pengertian-Prototype. Diakses pada tanggal 06 Desember 2020.
21. Anggari, Angi St,dkk. 2017d. *Pahlawanku: Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.