

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Hardiana, "APLIKASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PERSAMAAN LINEAR SATU VARIABEL," *JATI*, Vols. 6, no.2, p. 11, sep.2016.
- [2] B. Hardiana, F. L and D. Effendi, "APPLICATION OF LINKED LIST ALGORITHM BASED ON MULTIMEDIA," 2020.
- [3] B. R. Tunggal, "MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN TATA CARA BERIBADAH DI TK BUNGA DEWI," *UNIKOM*, 2020.
- [4] H. P. Sari, W. H. Setiawan and A. Budiman, "Peningkatan Teknologi Pendidik Pesantren Anak Sholeh melalui MEMRiSE: Coaching & Training," *Prima Abdika*, vol. 1, p. 83, 2021.
- [5] M. O. Worang, V. P. Rantung and M. T. Parinsi, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MATA KULIAH MULTIMEDIA," *EduTIK*, vol. 1, p. 584, 2021.
- [6] F. A. Nugroho and A. F. R, "Makalah Seminar Kerja Praktek PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA," *ACADEMIA*, p. 2, 2010.
- [7] H. G, "“Manfaat Multimedia Dalam Memotivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas X di Smk Swasta Eria Medan Tahun Pelajaran 2017/2018” .," *Unimed*, p. 4, 2018.

- [8] I. D. Kurniawati and S. Nita, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa," *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, vol. 1, p. 75, 2018.
- [9] M. S. Hanafy, "Konsep Belajar dan Pembelajaran," *Lentera Pendidikan*, vol. 17, p. 66, 2014.
- [10] N. Widiawati and D. Sofyan, "PERBANDINGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA ANTARA YANG MENDAPATKAN METODE KUMON DAN METODE KONVENSIONAL," *Jurnal Pendidikan Matematika*, vol. 2, p. 2, 2013.
- [11] R. and F. , "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI) PADA MATERI HUKUM NEWTON," *JEMAS : JURNAL EDUKASI MATEMATIKA DAN SAINS*, vol. 1, p. 15, 2020.
- [12] T. Darmawaty and S. Sahat, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN EKONOMI," *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, vol. 2, p. 191, 2015.
- [13] A. Ferdi and A. Sasa, "PERANCANGAN GAME PLATFORMER PEMBURU KOIN MENGGUNAKAN GODOT ENGINE," *Como SI Ejournal*, vol. 6, pp. 110-112, 2022.

- [14] H. Suhendi and R. Gunawan, "APLIKASI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION," *ISU TEKNOLOGI STT MANDALA*, vol. 14, p. 28, 2019.
- [15] T. A. Kurniawan, "PEMODELAN USE CASE (UML): EVALUASI TERHADAP BEBERAPA KESALAHAN DALAM PRAKTIK," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, vol. 5, p. 86, 2017.
- [16] M. Fatchan, "PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6," *SIGMA- JURNAL TEKNOLOGI PELITA BANGSA*, vol. 8, p. 45, 2018.
- [17] G. F. Halim and J. Surya, "PENGEMBANGAN GAME STRATEGI "OUR KINGDOM"," *STMIK AMIKOM Yogyakarta*, 2014.
- [18] F. Agari and A. Budiman, "PERANCANGAN STORYBOARD UNTUK FILM ANIMASI 2D LONTONG CAP GOMEH," *e-Proceeding of Art & Design*, p. 405, 2019.
- [19] M. Sapriya, M. R. N. Handy, E. W. Abbas and J. , "Pembinaan Etika Peserta Didik Melalui Pembelajaran Tematik - Integratif di Sekolah Dasar," *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 3, p. 706, 2021.
- [20] W. N. Cholifah, S. M. Sagita and Y. , "PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS

ANDROID DENGAN TEKNOLOGI PHONEGAP," *Jurnal String*, vol. 3, p. 208, 2018.