

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Taneo, *Kajian Ips Sd 3 Sks*, Jakarta: Ditjen Pt Depdiknas, 2009.
- [2] C. K. D. I. Harfini, “Penggunaan Alat Peraga Pada Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Al-Khairaat Tomoli Selatan,” *Jurnal Kreatif Tadulako*, Pp. 144-164, 2015.
- [3] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- [4] M. Nazir, *Metode Penelitian*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2013.
- [5] A. H. Sutopo, *Analisis Dan Desain Berorientasi Objek*, Yogyakarta : J & J Learning, 2013.
- [6] Rusman, *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Bandung: Alfabeta, 2013.
- [7] M. Sufaatin, “Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Dan Simulasi Troubleshooting Televisi,” *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*, Pp. 1-6, 2015.
- [8] A. S. Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya.*, Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012.
- [9] D. Mukminan, “Media Pembelajaran Geografi,” *Jurnal Fis – Uny* , 2016.
- [10] D. H. S. M. Aris Candra Saputra, “Pembangunan Media Pembelajaran Dan Simulasi Electrical Body Sebagai Penunjang Praktikum Otomotif (Studi Kasus Smk Medikacom Bandung),” *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (Komputa)*.
- [11] T. P. I. P. Fip-Upi, *Ilmu & Aplikasi Pendidikan*, Bandung: Pt Imperial Bhakti Utama, 2007.

- [12] S. Pujiastuti, *Ips Terpadu 1a*, Jakarta : Esis, 2007.
- [13] C. K. I. Harfini, “Penggunaan Alat Peraga Pada Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Al Khairaat Tomoli Selatan,” *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. Iii, Pp. 144-164.
- [14] E. N. M. N. D. S. A. Zakaria, *Trend Pengajaran & Pembelajaran Matematik*, Kuala Lumpur: Prin-Ad Sdn. Bhd, 2007.
- [15] D. Sigit, “Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas,” Laporan Karya Tulis Ilmiah, Semarang., 2008.
- [16] E. B. S. Irawan Afrianto, “Kajian Virtual Private Network (Vpn) Sebagai Sistem Pengamanan Data Pada Jaringan Komputer,” *Majalah Ilmiah Unikom*, Vol. Vol.12 , Pp. 43-52.
- [17] H. Al-Fatta, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset, 2007.
- [18] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Bisnis.*, Bandung: Pt Alfa Beta , 2008.
- [19] R. S. Pressman, *Software Engineering : A Practitioner’s Approach*, 7th Edition, Mcgraw Hill Higher Education, 2012.
- [20] W. Komputer, *Membuat Game Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6*, Yogyakarta: Andi, 2013.
- [21] Madcoms, *Kumpas Tuntas Adobe Flash Professional Cs6*, Yogyakarta: Andi, 2012.
- [22] Madcoms, *Adobe Photoshop Cs6 Untuk Pemula*, Yogyakarta: Andi, 2012.
- [23] Erlangga, “Penerbit Erlangga,” 2018. [Online]. Available: [Http://Www.Erlangga.Co.Id/](http://www.erlangga.co.id/). [Diakses 29 November 2018].
- [24] Nandi, “Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan,” *Jurnal Gerografi GEA*, Pp. 1-9, 2006.
- [25] A. Sunyoto, *Adobe Flash + Xml = Rich Multimedia Application*, Yogyakarta: Andi, 2010.

- [26] E. Ratnawati, "Pentingnya Pembelajaran Ips Terpadu," *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, Pp. 1-15, 2013.
- [27] D. Riastuti, "Pengembangan Computer Assisted Instruction(Cai) Untuk Pembelajaran Biologi Sma Kelas Xi," *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, Pp. 69-84, 2006.