

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S.A. 2014. *"Rancang Bangun Aplikasi Permainan (GAMES) sebagai Media Pembelajaran Seni dan Budaya Banjar"*. *Jurnal Ubaya*. Vol 1. No. 1. Hal 9.
- Ardiyanti. 2018. *"Pembelajaran Kosakata Bahasa Perancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus Pda Mahasiswa Sastra Perancis)"*. *Jurnal Universitas Hasanuddin*. Vol 6. No. 1. Hal 178.
- BS. Novan. 2017. *Perancangan Multimedia Interkatif Pembelajaran Tradisional Madura*. Thesis. Universitas Surabaya.
- Darmawan. 2017. *"Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Englishsimple Sentencespada Mata Kuliah Basic Writing Di Stkip Garut"*. *Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia*. Vol 15. No. 1. Hal 634.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* [online]. Tersedia di <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>. Diakses 30 Mei 2018.
- Kharisma. 2015. *"Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash"*. *Jurnal STMIK AMIKOM Yogyakarta*. Vol 16. No. 2. Hal 43.
- Marpaung. 2016. *"Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V SD Swasta Namira"*. *Jurnal Universitas Negeri Medan*. Vol 3. No. 1. Hal 29.
- Nugraha A.H. 2016. *"Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran*

Instalasi Motor Listrik Kelas Xi Tipl 1 Smk Negeri 1 Nganjuk. Jurnal Universitas Negeri Surabaya. Vol 5. No. 1. Hal 39.

Pusat Badan Statistik. 2015. *Berita Resmi Statistik* [online]. Tersedia di <https://www.bps.go.id/>. Diakses 30 Mei 2018.

Sagala G. 2017. “*Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan etode Computer Assisted Instruction (CAI)*”. Vol 4. No. 4.

Setiadi D. 2014. “*Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Autodesk 3dstudio Max Menggunakan Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo*”. Jurnal STT Garut. Vol 11. No. 1. Hal 2.

Setiawan A. 2018. *Kajian Penggunaan Peta sebagai Media Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas Kabupaten Banyumas*. Skripsi. FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Setjen, Kemdikbud. 2016. *Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Setjen, Kemdikbud.

Soemantri. 2015. “*Upaya Pelestarian Kesenian Khas Desa Mekarsari Dan Desa Simpang, Kecamatan Cikajang, Kabupaten Garut*”. Jurnal Universitas Padjajaran. Vol 4. No. 1. Hal 42.

Sudjana. 2015. “*Kartu Kation-Anion sebagai Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Kimia di Sekolah Menengah Atas (SMA)*”. Jurnal Lingkar Widyaiswara. Vol 2. No. 1. Hal 24.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

- Tarigan. 2015. "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*". Jurnal Universitas Negeri Medan. Vol 2. No. 2. Hal 188.
- Tresnawati D. 2015. "*Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*". Vol 12. No. 1.
- Waluyanto H.D. 2005. "*Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*". Vol 7. No.1.
- Yusuf, Raka, Harni Kusniyati, Yurike Nuramelia. 2016. "*Aplikasi Diagnosis Gangguan Kecemasan Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web Dengan Php dan Mysql*". Studio Informatika: Jurnal Sistem Informasi. Volume 9 No. 1 Hal 3.