

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon, dan Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika*, Bandung: Alfabeta
- Apsari, Putri Nandita. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear*. *Aksomia : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i1.1357>
- Ardiansyah, H., Sindu, I. G. P., & Putrama, I. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus : Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(2), 319. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18386>
- Ariana, N. & H. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Arsyad (Suryani.dkk, 2019:48), *Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. Repository. <https://repository.uisu.ac.id/bitstream/123456789/1232/3/Chapter%20I%2C%20II.pdf>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Hamidin, A. (2010). *Batik Warisan Budaya Asli Indonesia*. Yogyakarta: NARASI. Penamas Adi Buana.
- Handoyo, Joko Dwi. (2008). *Batik dan Jumputan*. Yogyakarta: PT. Macanan Jaya Cemerlang. <https://media.neliti.com/media/publications/60882-ID-none.pdf>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Indriani, S. M., Artika, W. I., & Ningtias, W. R. D. (2021). *Penggunaan Aplikasi*

- Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 25–36.
- Kristanto, A. (2017). Memahami Paradigma Pendidikan Seni. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen, Dan Musik Gereja*, 1(01), 119–126. <https://doi.org/10.37368/ja.v1i01.90>
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning prinsip-prinsip dan aplikasi. (T. W. Utomo, Trans.). New York: Cambridge University Press. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan (Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kimia Berbasis Android Menggunakan Prinsip Mayer Pada Materi Laju Reaksi)* <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/13752/11239>
- Munadi, Yudhi . (2008). Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. <https://media.neliti.com/media/publications/91305-ID-pengembangan-multimedia-interaktif-dalam.pdf>
- Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Nikmah, R. A. (2022). Profil SDN Tiron 3. In *Sekolah Kita*. <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/30a1f0f2-8b18-e111-b204-3990d928b3f9>
- Ningsih, Rini. (2001). Membuat Batik Jumputan. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. Unnes (Efektivitas Penerapan Keterampilan Batik Jumputan Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Tunagrahita Ringan Di Slb Sekota Semarang) http://lib.unnes.ac.id/33673/1/1601414003_Optimized.pdf
- Ningsih, Rini (2013). Mengenal Batik Jumputan. Yogyakarta: Adicita Karya Nusa. Penamas Adi Buana (Pembuatan Batik Jumputan Sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik). <https://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/penamas/article/view/1959/1761>

- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw). <http://eprints.umsida.ac.id/432/1/ARTIKEL%20Bintari%20Kartika%20Sari.pdf>
- Purnaningrum, E., Putranto, K. ., Azies, H. ., & Ningrum, A. . (2019). Pembuatan Batik Jumpsuit sebagai Sarana Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Guna Peningkatan Kreativitas Peserta Didik. *Penamas Adi Buana*, 03, 43–50.
- Rivai, Ahmad, dan Nana Sudjana (2019). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Salam, N. A. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran Ips Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas Vii Tahun Ajaran 2016/2017 Di Mts Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas. Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://media.neliti.com/media/publications/339538-optimalisasi-penggunaan-articulate-story-8ea52590.pdf>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta CV.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta. Pelatihan Teknik Vokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernyanyi Pada Siswa Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Paduan Suara SMA Negeri 13 Bone. <http://eprints.unm.ac.id/16183/1/JURNAL.pdf>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.