

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abdul, Rokhim. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Hewan Berbasis Suara Pada Sistem Operasi Android*
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurami Sejahtera.
- E. W. Hidayat. (2013) “Prototype Informasi Digital Jurusan Teknik Informatika Unsil Berbasis Multimedia”, Konferensi Nasional Sistem Informasi.
- E. W. Hidayat. (2014) ” Metode Pengembangan Perangkat Lunak Berbasis Multimedia”, Universitas Siliwangi, Sitotika.
- Hartina (2013). *Pengertian multimedia dan contohnya*. [online]. Diakses dari: [www. Hartina129b.blogspot.com/2013/04/pengertian-multimedia-dan-contohnya.html](http://www.Hartina129b.blogspot.com/2013/04/pengertian-multimedia-dan-contohnya.html)
- Irfansyah, J. (2017). *Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Android*. *JIEET: Volume 01 Nomor 012017 (Journal Information Engineering and Educational Technology)* , ISSN : 2549-869X .

Irwan Siswanto, Wing Wahyu Winarno (2015). Analisis Perancangan Permainan Kartu Kuartet Dalam Pengenalan Hewan Berbasis Android. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia, ISSN :2303-3805.

Meyti Eka Apriyani¹, R. G. (2015). Sebagai Alat Pengenalan Hewan Purbakala dengan Animasi 3D menggunakan Metode Single Marker . *Jurnal Infotel Vol.7 No1* , ISSN : 2085-3688; e-ISSN : 2460-0997 .

NURIANA, N. (2015). PENGENALAN HEWAN MENGGUNAKAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN .

Riana Indriani¹), B. S. (2016). PEMBUATAN PENGENALAN HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*, ISSN : 2302-3805 .

Rifky Ardiansyah, Ir.Sumarno.MM (2014). Aplikasi Pembelajaran PAUD Untuk Pengenalan Profesi Berbasis Android.

Vaughan, T. (2004). *Multimedia Making It Work*, Sixth Edition, New York: McGraw-Hill Company.