

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, N. P. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KOMUNIKASI DASAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MACROMEDIA FLASH KELAS V SD/MI*. 5–10.
- Apriyanto, M. T., & Hilmi, R. A. (2019). Media Pembelajaran Matematika (Mobile Learning) Berbasis Android. *Seminar Nasional Penelitian Pendidikan Matematika (SNP2M)*, 115–124.
- Aras, L. (2020). Bilangan dan Pembelajarannya. In *Perpustakaan Nasional: Katalog dalam Terbitan (KDT)* (Vol. 01).
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI / UX Design : Panduan , Teori dan Aplikasi*.
- Budi Santoso, A. (2021). Buku Ajar Aplikasi Komputer. In *IAIN Manado Press*.
- Dilson, D., Yunita, R., & Arimadona, S. (2022). Media Pembelajaran Matematika Interaktif Kelas 3 Sekolah Dasar Berbasis Mobile. *Jurnal SIMTIKA*, Vol 5(Nomor 1), hlm 6-13. <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/simtika/article/view/606>
- Dwi Harlyan, G., & Yunintiyas. (2022). Pembuatan Video Animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit Di Master Cash And Credit Elektronik Furniture Menggunakan Aplikasi Toonboom Harmony. *Jurnal JUPITER*, 14(2), 177–186.
- EDUKASI, N. S. (2023). *Model ADDIE*.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasdiana, U. (2018). Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati. In *Analytical Biochemistry* (Vol. 11, Issue 1). <http://link.springer.com/10.1007/978-3-319-59379-1><http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-420070-8.00002-7><http://dx.doi.org/10.1016/j.ab.2015.03.024><https://doi.org/10.1080/07352689.2018.1441103><http://www.chile.bmw-motorrad.cl/sync/showroom/lam/es/>
- Kemnaker. (2020). Mengoperasikan Perangkat Lunak Desain (Adobe Illustrator). In *MENGOPERASIKAN PERANGKAT LUNAK DESAIN M.74100.009.02 (Adobe Illustrator)* (Vol. 02).
- Manggala, A. ., Prasasti, P. A. ., & Palupi, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Software Appy Pie untuk Meningkatkan hasil belajar siswa pada sub tema keseimbangan

- ekosistem. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 8(1), 815–832.
- Mayasari, N., Utami, D. A. D., & Suriyah, P. (2022). *Buku Ajar Matematika Sekolah*.
- McTighe, J., Wiggins, G., Warso, A. W. D. D., Zahroh, S. H., Parno, Mufti, N., & Anggraena, Y. (2017). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*, 123.
- Melinda Lasaret, P., & Suryawati, S. (2022). Penilaian Media Pembelajaran E-Modul Materi Kerah Kemeja. *Practice of Fashion and Textile Education Journal*, 2(2), 110–119. <https://doi.org/10.21009/pftej.v2i2.26665>
- Oktaviani, I., Nofikasari, I., & Mahbub, H. (2020). Game Edukasi Interaktif Kisah Nabi Berbasis Open Source. *Jurnal Ilmiah IT CIDA*, 6(1), 42–49. <https://doi.org/10.55635/jic.v6i1.114>
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1). <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Rustandi, A. A., Harniati, & Kusnadi, D. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 599–597.
- Saleh & Syahrudin, dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sholichah, M. (2023). *Islam Alam Bunayya Melalui Model Pembelajaran*. 10, 248–258.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (p. 346).
- Suharyanto, E. (2024). *Buku Database dan File MIT App Inventor (CloudDB, File, TinyDB, TinyWebDB)*.
- Ulfa, E. H. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV SD/MI*. 1–50.
- Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.
- Yannuansa, O. N. (2020). *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak* (Issue 55).