

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, S. M. N., Pratama, A., Setyaningrum, A., Mughni, R. M., & Wijayama, B. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=n-3PEAAAQBAJ>
- Anwar, S., & Prof. Dr. Ida Hamidah, M. S. (n.d.). *Metode Pengembangan Bahan Ajar Four Steps Teaching Material Development (4STMD)*. Indonesia Emas Group. <https://books.google.co.id/books?id=ZXWYEAAAQBAJ>
- Arie Anang Setyo, S. P. M. P., P, M. F. S. P. M., & Zakiyah Anwar, S. P. I. M. P. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning* (Nomor v. 1). Yayasan Barcode. <https://books.google.co.id/books?id=B4xCEAAAQBAJ>
- Army Trilidia Devega, S. K. M. P. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. CV Batam Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=CpSbEAAAQBAJ>
- Asmara, N. H. (2023). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Tata Surya Berbasis Android Kelas VII*. 565–570.
- Dewi, D. P., Sismulyasih, N., Putri, D. S., Afni, N., Irvan, M. F., & Wijayama, B. (2023). *Pemain BIT IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=suXPEAAAQBAJ>
- Diu, A. A., Mohidin, A. D., Bitto, N., Ismail, S., & Resmawan, R. (2020). Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Sisi Lengkung Tabung. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 83–89. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7613>
- Dr. Drs. Achmad Noor Fatirul, S.T., M.Pd., Dr. Bambang Winarto, M.Pd., M. M. (2021). *Instructional Development Design : Model-Model Pengembangan Pembelajaran*. Jakad Media Publishing.
- Dr. Muhammad Yaumi, M. H. M. A. (2017). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran: Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013 Edisi Kedua*. Kencana. <https://books.google.co.id/books?id=gDu2DwAAQBAJ>
- Enterprise, J. (2017). *Trik Cepat Menguasai Adobe Animate*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=-i1IDwAAQBAJ>
- Habibi, R., & Karnovi, R. (2020). *Tutorial membuat aplikasi sistem monitoring terhadap job desk operational human capital*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=g5LuDwAAQBAJ>
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan*

SPSS. Elex Media Komputindo.  
<https://books.google.co.id/books?id=WTOyDwAAQBAJ>

Hidah, A. P. Al, & Yermiandhoko, Y. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif "Si Siska" Berbasis Android Pada Materi Siklus Air Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(10), 3421–3430. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/43807>

I.M. Suirta, I.K. Gading, & N.K. Suarni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berorientasi Kearifan Lokal Pada Muatan Ipa Topik Benda Tunggal Dan Campuran. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 91–101. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v6i2.1194](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v6i2.1194)

IPA BIOLOGI: - Jilid 2. (n.d.). Esis.  
<https://books.google.co.id/books?id=zBoTBneQnXAC>

K, I. C. (2007). *Desain Logo dengan Adobe Illustrator CS2*. Elex Media Komputindo. <https://books.google.co.id/books?id=xUVGDwAAQBAJ>

Khalisatun Husna, Farras Fadhilah, Ulfa Hayana Sari Harahap, Muhammad Arby Fahrezi, Khalid Samahangga Manik, M. Yasir Ardiansyah, & Inom Nasution. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>

Magdalena, L., Subagyo, M. H. A., Iskandar, Y. W., Bahtiar, U. H., Eliyaturrohan, P. S., Efitra, E., & Uzma, I. (2024). *Design Pattern: Membangun Aplikasi Software yang Unggul dari Capstone Proyek*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [https://books.google.co.id/books?id=j\\_T8EAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=j_T8EAAAQBAJ)

Purfitasari, S., Masrukhi, Prihatin, T., & Mulyono, S. E. (2019). Digital Pedagogy sebagai pendekatan pembelajaran di era industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*, 2(1), 806–811. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/374/225>

Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>

Rahayu, W. I., Saputra, M. H. K., Awangga, R. M., & Habibi, R. (2020). *Penerapan Metode Naive Bayes dan Skala Likert Pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Mahasiswa*. Kreatif. <https://books.google.co.id/books?id=CZv9DwAAQBAJ>

- Regina Yoantika Natalie, S. P., Dr. Rosita Wondal, M. P., Khasanah, S. P. M. K. M. P., Rahmatullah Syaripuddin, S. P. M. P., Indri Lastriyani, S. P. M. P., Muhammad Mahfud, S. P. I. M. T. I., Tania Andari, S. E. M. B., Dr. Luluk Elyana, S. P. I. M. S., Khaerul Anam, S. P. M. P., & Drs. Mulyadi, M. M. (2023). *Pengembangan Model Pembelajaran*. Cendikia Mulia Mandiri. <https://books.google.co.id/books?id=uBPJEAAAQBAJ>
- Rozi, F., Kurniawan, R. R., & Sukmana, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Bangun Ruang Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Matematika. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 436–447. <https://doi.org/10.29100/jipi.v6i2.2180>
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyujati, B. B., M, T. A. H., & Press, S. D. U. (2022). *Metode Perancangan: Rangkuman Teori Dan Aplikasi*. Sanata Dharma University Press. <https://books.google.co.id/books?id=9WlnEAAAQBAJ>
- Wandah Wibawanto, S. S. M. D. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2023). *Validasi Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan*. PT. RajaGrafindo Persada - Rajawali Pers. <https://books.google.co.id/books?id=aPLfEAAAQBAJ>
- Yafa, R. A., Mursidah, F., & Hidayatulloh, B. (2022). Systematic Literature Review : Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian , 2022*, 163–177.
- Yuliand Setyaningtyas, S. S. (n.d.). *Cerdas Sains Kelas 1-3 SD*. Pustaka Widayatama. <https://books.google.co.id/books?id=oqBQHDS7vOEC>
- Yusep Maulana., S. K. M. K. M. B. A. (2018). *Jenius Membuat Mobile Edukasi Android: Solusi Cepat Belajar Membuat Aplikasi Multimedia Android*. OYUSEP. <https://books.google.co.id/books?id=d5dcDwAAQBAJ>