

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52. <https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., Listiani, H., Sepriano, S., Efitra, E., & Yunita, N. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=cXsZEQAAQBAJ>
- Amin, W., & Sun'iyah, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Animate Untuk Keterampilan Membaca Materi Teks Eksplanasi Kelas VIII MTs. AL Karimi 1 Gresik. *EDU-KATA*, 9(1), 8–16. <https://doi.org/10.52166/kata.v9i1.4022>
- 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* (Issue v. 1). YAYASAN BARCODE. <https://books.google.co.id/books?id=B4xCEAAAQBAJ>
- Ashar, S. A., & Supriansyah, S. (2023). Media Video Animasi Berbasis Powtoon Materi Keragaman Budaya Indonesia di Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 167–176. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.384>
- Ayuningtias, A. A. I., & Paksi, P. H. P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran “CULTUEARN” Berbasis Aplikasi Pada Materi Keragaman Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(9), 1839–1853.
- Azizah, N. A., Hutami, A., & Norlita, N. (2023). Kecanggihan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.21093/bjie.v3i1.6333>
- Cahyaningtias, V. P., & Ridwan, M. (2021). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2), 55. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v4i2.5727>
- Dawis, A. M., Putra, Y. W. S., Fitria, F., Hamidin, D., Yutia, S. N., Maniah, M., Feta, N. R., Rahma, D. W., Natsir, F., & S, W. (2023). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK PANDUAN PRAKTIS UNTUK PENGEMBANGAN APLIKASI BERKUALITAS*. Penerbit Widina. <https://books.google.co.id/books?id=ttnVEAAAQBAJ>
- Dr. Indra Prasetya, S. P. M. S. C., Dr. AKRIM, S. P. M. P., & Dr. Emilda Sulasmi, M. P. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. umsu press. <https://books.google.co.id/books?id=CaeBEAAAQBAJ>
- Drs. Susilo Rahardjo, M. P., & Gudnanto, S. P. (2022). *Pemahaman Individu Teknik*

Nontes.

Prenada

Media.

<https://books.google.co.id/books?id=oDFqEAAAQBAJ>

Hardy, I. H., Sujadi, E. C., Pane, S. F., & Habibi, R. (2023). *Pengembangan Smart Conveyor dengan Arduino (menggunakan GPS tracking berbasis android)*. Penerbit Buku Pedia. <https://books.google.co.id/books?id=Pb--EAAAQBAJ>

Hasanah, L., Putri, M. A., Hanin, A. H., & Siregar, W. S. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Bagi Peserta Didik. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 44–48. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.33>

Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2024). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Prestasi Belajar Sains Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>

Manongga, A. (2021). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*.

Nani, R., Khristiyono, & Irene, M. J. A. (2022). *ESPS IPAS 4 Volume 2 untuk SD/MI Kelas IV (K-MERDEKA)*. Penerbit Erlangga.

Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>

Prof. Dr. H. E. Mulyasa, M. P. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara. https://books.google.co.id/books?id=ec_hEAAAQBAJ

Rahma, A., Ashari, & Habib, M. (2021). Android Dan Masa Depan : Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–10.

Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>

Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>

Resnawati, P., Arifin, M. H., & Hendriyana, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 10(1), 32–44. <https://doi.org/10.18860/jpipis.v10i1.22541>

Salim, M. A., Siswanto, A. B., & Wijayanti, D. M. (2019). *Analisis SWOT Dengan*

Metode Kuesioner. CV. Pilar Nusantara.
<https://books.google.co.id/books?id=ST8pEAAAQBAJ>

Sidik, M. M., Maylawati, D. S., & Setiawan, R. (2021). Media Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Berbasis Android Menggunakan Algoritma Fisher Yates Shuffle. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 218–228.
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.218>

Sodikin, S., & Gumindari, S. (2022). Analisis SWOT Mutu Evaluasi Pembelajaran. *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)*, 6(1).
<https://doi.org/10.26740/jdmp.v6n1.p59-69>

Supriyadi. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=00WeEAAAQBAJ>

Tolle, H., Pinandito, A., Kharisma, A. P., Dewi, R. K., Press, U. B., & Media, U. B. (2017). *Pengembangan Aplikasi Perangkat Bergerak*. Universitas Brawijaya Press. <https://books.google.co.id/books?id=ZrJVDwAAQBAJ>

Tresna Maulana Fahrudin, S. S. T. M. T. (2023). *Algoritma dan Pemrograman Dasar dalam Bahasa Pemrograman Python*. Thalibul Ilmi Publishing & Education. <https://books.google.co.id/books?id=lUu5EAAAQBAJ>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Wibawanto, W. (2020). *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Wandah Wibawanto. <https://books.google.co.id/books?id=fofwDwAAQBAJ>

Wibowo, H. S. (2023). *Desain Interaktif dengan Figma Panduan Praktis untuk Pemula dan Profesional*. Tiram Media.
<https://books.google.co.id/books?id=NeatEAAAQBAJ>