

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. (2021). *Media Pembelajaran Digital* (N. N, Ed.; Cetakan Pertama). PT REMAJA ROSDAKARYA. www.rosda.co.id
- Batubara, H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD* (D. Ariani, Ed.; Cetakan Pertama). CV Graha Edu. www.grahaedu.my.id
- Djafar, I., Hasyrif, H., Nurdiansah, N., Bahtiar, A., & Harlina, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru Pada SMK Negeri 1 Jeneponto. *Indonesian Collaboration Journal of Community Services*, 3(2). <https://doi.org/10.53067/icjcs.v3i2>
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Method* (C. Sri Rahayu, Ed.; Cetakan Pertama). Hidayatul Quran Kuningan. https://www.google.co.id/books/edition/Metodologi_Penelitian_Pendidikan_Kualita/Vja4DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=rumus+skala+likert&pg=PA85&printsec=frontcover
- Mahaputra Hidayat, M., Mustofa, A., Putradira, M. R., & Fatoni, K. (2023). Aplikasi Edukasi Belajar “Joykidz” Untuk Anak Usia 4 Hingga 6 Tahun Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android. *JURNAL INTECH*, 4(1), 18–22.
- Marzura, W., Darmawati, G., Okra, R., Annas, F., Islam Negeri Sjech Djamil Djambek, U. M., Gurun Aua, J., Putih, K., Banuhampu, K., & Barat, S. (2023). Perancangan Media Pembelajaran PKN Berbasis Game Edukasi Menggunakan MIT APP Inventor DI SMPN 1 Simpang Alahan Mati. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 2).
- Mei Hasman, A., Nadrah, N., & Tahir, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Media Interaktif Digital Berbasis Chatbox Pada Siswa Kelas IV 2 UPT SD Negeri 8. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, Vol.2, No.2.
- Nandari, K., Akhbar, T., & Studi Pendidikan Sekolah Dasar, P. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 235 Palembang*.
- Oktaviani, R., & Nurhamidah, D. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Nearpod Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 717–726. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.1121>

- Rahmania, M. D., Fatah, A., Anriani, N., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. In *Rahmania* (Vol. 5, Issue 2).
- Rahmasari, D., & Syofyan, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Volume 08 Nomor 02*.
- Saputra, W. A. (2020). *Pemrograman Berbasis Objek Pemrograman Mobile dengan Android Studio*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Berbasis_Objek_Pemrograman_M/zHkeEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=android&printsec=frontcover
- Sihotang, A., Jamaluddin, J., & Lumbantoruan, G. (2023). Animasi Pembelajaran Sistem Pencernaan Pada Manusia Berbasis Multimedia Di SD Negeri No 034820 LAU Petundal. *MAJALAH ILMIAH METHODODA, 13*(3), 281–287. <https://doi.org/10.46880/methoda.Vol13No3.pp281-287>
- Suharto, A. (2021). *Tutorial Mudah Membuat Aplikasi Android Dengan MIT APP Inventor (A12)* (abdul, Ed.; cetakan pertama). ADAB. https://www.google.co.id/books/edition/Tutorial_Mudah_Membuat_Aplikasi_Android/TEZIEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=mit+app+inventor&printsec=frontcover
- Sulistiani, H., Rahman Isnain, A., Rahmanto, Y., Saputra, H., Lovika, P., Febriansyah, R., & Chandra, A. (2023). Workshop Teknologi Metaverse Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service, 4*(1). <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2642>
- Syofyan, R., & Husni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Ecogen, 6*(3), 422. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i3.15297>
- Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Riset Ilmiah* (Vol. 2, Issue 2).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education, 05*(02), 3928–3936.
- Yulia Nalsri, S., Rahmi, R., & Heriyanti Jufri, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers Kelas X IIS SMA PGRI 3 Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 9*(2).