

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Monokebu Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Al-Rosyid, M. J., Lusfianti, V. C., Erdita, E., Fauziyah, S. N., Maulidi, S. M. R., & Pangestu, W. T. (2023). Pengaruh Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran PKN SD Di SDN Arosabaya 5. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 612–620.
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155.
- Anisah, S. (2019). *Mau jadi guru milenial?: yuk buat media pembelajaran berbasis Android!* CV Jejak (Jejak Publisher).
- Arini, W., & Lovisia, E. (2019). Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Alat Pirolisis Sampah Plastik Berbasis Lingkungan Di Smp Kabupaten Musi Rawas. *Thabiea: Journal of Natural Science Teaching*, 2(2), 95–104.
- Bastian, A. (2019). Pengembangan media learning game al-qur'an berbasis multimedia interaktif. *INFOTECH Journal*, 5(2), 29–33.
- Batubara, H. H. (2020). *Media pembelajaran efektif*. Semarang: Fatawa Publishing, 3.
- Dewantara, A. H., Amir, B., & Harnida, H. (2021). Kreativitas guru dalam memanfaatkan media berbasis IT ditinjau dari gaya belajar siswa. *AL-GURFAH: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28.

- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Farisi, S., & Lesmana, M. T. (2021). Peranan Kinerja Pegawai: Disiplin Kerja kepemimpinan Kerja dan lingkungan kerja. *Seminar Nasional Teknologi Edukasi Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 336–351.
- Fatimah, S. N. (2019). Penggunaan Metode Problem Solving Untuk Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Didaktika Islamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammadiyah Kendal*, 10(2), 91–107.
- Fatoni, W. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Website 2 APK Builder Pada Materi Tekanan Zat Untuk Siswa SMP Kelas VIII*.
- Fauzi, A. A., Kom, S., Kom, M., Budi Harto, S. E., Mm, P. I. A., Mulyanto, M. E., Dulame, I. M., Pramuditha, P., Sudipa, I. G. I., & Kom, S. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Informasi di Berbagai Sektor Pada Masa Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hadza, R. Q. (2021). *Kebutuhan Energi Dalam Tubuh*.
- Handayani, E. S., Yani, H. A., Arafat, Y., Kusumarini, E., & Sakti, B. P. (2024). Urgensi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pendidikan Tingkat Sekolah Dasar di Era Cybernetics. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(5), 8522–8530.
- Hapsari, D. I. S., & Fahmi, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada operasi pada matriks. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(1), 51–60.

- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2022). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1–12.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Hayyuningtyas, K., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint dan Ispring di Android untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran IPA di Kelas 3 SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(1), 61–69.
- Hendriyani, Y., & Suryani, K. (2020). *Pemrograman Android Teori dan Aplikasi* (Vol. 1). CV. Penerbit Qiara Media.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Herman Dwi Surjono. (2019). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Istighfarini, M. D., Supeno, S., & Ridlo, Z. R. (2022). Pengaruh media aplikasi berbasis android terhadap literasi sains dan hasil belajar IPA siswa SMP. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(1), 61–70.
- Kertati, I., Muhammadiyah, M. ud, Zamista, A. A., Rahman, A. A., Yendri, O., Pratama, A., Rusmayadi, G., Nurhayati, K., Zebua, R. S. Y., & Artawan, P. (2023). *Model & metode pembelajaran inovatif era digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kuswanto, J. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran biologi kelas XI. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(2), 65–70.
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan smart apps creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745–1756.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

- Mubarak, F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Terintegrasi Keislaman Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Materi Bilangan Bulat di SMPN 01 Maesan. *ARITMATIKA: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 72–84.
- Muhtar, M., & Nisa, A. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Dengan Menitikberatkan Aspek Kearifan Lokal Pada Pemahaman Materi Ipa Kelas V SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2126–2138.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Munir, M. (2017). Pembelajaran digital. *Bandung: Alfabeta*.
- Musfirotun, R., Sismulyasih, N., Rofiah, S. N. H., & Astuti, N. F. (2023). *Platform Belajar Aktif: “Menerobos Batasan Dengan Media Pembelajaran Interaktif.”* Cahya Ghani Recovery.
- Musthofa, M. W., Mussafi, N. S. M., Purnaumbara, K. L., Pramudyo, C. S., & Afifah, I. Q. (2022). Al-Asma Al-Husna Dalam Perspektif Sains & Teknologi. In *Al-Asma Al-Husna Sains & Teknologi*. Q-MEDIA.
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15.
- Narmi, Y., Montessori, M., Fitria, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6144–6149.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nuryani, S., Maula, L. H., & Nurmata, I. K. (2023). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(1), 599–603.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri)*.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro Semarang.

- Prasetyo, N. A., Azrino, M., Muhammad, G., Latif, L., Mukti, U. F., Muhammad, W., & Fadhil, R. (2023). *Android Kotlin Untuk Pemula* (Vol. 1). EUREKA MEDIA AKSARA,.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran Berorientasi AKM: Asesmen Kompetensi Minimum*. Bumi Aksara.
- Sari, M., & Afriani, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Mandiri Berbasis Android Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar. *JUPENTI*, 2(1), 26–34.
- Sarnoto, A. Z. (2024). Model Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(3), 15928–15939.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. ALFABETA.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Sutarti, T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Deepublish.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Thamrin, S., Sari, D. A. P., & Setioningrum, A. (2019). *Energi Baru Dan Terbarukan*. Universitas Pertahanan.
- Wibowo, H. S. (2023). *Pengembangan Teknologi Media Pembelajaran: Merancang Pengalaman Pembelajaran yang Inovatif dan Efektif*. Tiram Media.
- Widyawati, E. R., & Sukadari, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Pembelajaran Kekinian bagi Guru Profesional IPS dalam Penerapan Pendidikan Karakter Menyongsong Era Society 5.0. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 10, 215–225.

- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Yusriani, Y. (2023). *Media pembelajaran berbasis nilai Islami*. PT Global Eksekutif Teknologi.
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC) Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi: RUBIK (Rumah Bahasa Indonesia Kita). *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(7).