

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2012). *Media Pembelajaran* .
- Chaer, A. & A. L. (2014). *Perkenalan Awal* (Rineka Cipta).
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA*, 6(2), 197–207. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15252>
- Dian Andesta Bujuri. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. 3(7).
- Fitriati, R. . & H. T. (2011). Entrepreneurial Skills and Characteristics Analysis on the Graduates of the Department of Administrative Sciences, FISIP Universitas Indonesia. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Organisasi*, 17(3).
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ISPRING DAN APK BUILDER UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS X MATERI PROYEKSI VEKTOR. *M A T H L I N E Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Iswari, M., Kasiyati, K., Zulmiyetri, Z., & Ardisal, A. (2017). Bimbingan Teknis Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Artikel pada Guru-Guru Sekolah dasar di SD N 17 Limau Manis Padang. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 5(3), 156–162. <https://doi.org/10.29210/119700>
- Mureiningsih, E. S. (n.d.). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF*.
- Muslih. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. *Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Nanda Faradita, M. (2018). *PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN AKTIFITAS DAN HASIL BELAJAR IPA DI SD TAWANGSARI*.
- Purwandari, A. . & W. D. T. (2017). Eksperimen model pembelajaran teams games tournament (tgt) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar materi perkalian dan pembagian siswa kelas ii sdn saptorenggo . *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(3), 163–170.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>
- Septra Nery, R. (2021). *iSpring Untuk Materi Penyajian Data Di Kelas VII Sekolah Menengah Pertama*.
- Sumardi, O. : (2019). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA PGRI 4 PALEMBANG. In *Jurnal Neraca* (Vol. 3, Issue 1).
- Sutarno, E., & Mukhidin, (2013). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGUKURAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL DAN*

*KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SMP DI KOTA BANDUNG.*

- Sutrisno, V. L. P. & S. B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Sutrisno, V. L. P. & S. B. T. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111–120.
- Rukin, S. P. (2019). Metodologi Penelitian Kualitatif. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik. Pustaka Abadi.
- Sundayana, Rostina. 2014. Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. (2012). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta : Pustaka Belajar