

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, T. I. B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/ TKI)*. Jakarta: Kencana.
- Arifin, Z. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Prinsip, Teknik, Proedur*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badarudin. (2018). Peran Kepala Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Sumber Daya Pendidik Menghadapi Implementasi Kurikulum 2013. *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar*. 2 (10), 74-84
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android untuk SD/MI. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*. 3 (1), 12-27.
- Chusni, M. M., dkk. (2018). *Appy Pie untuk Edukasi Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2016). *Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016. Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Lembaga Negara RI Tahun 2003. Sekretariat Negara*. Jakarta. Tersedia: <https://goo.gl/v2Guzx>.
- Dongre, N. M, Agrawal, T. S., Pande, S. D. (2017). A Research On Android Technology With New Version Naugat (7.0, 7.1). *Journal of Computer Engineering*. SantGadge baba Amravati University.19 (2), 65-77.

- Fanny, A. M., Suardimann, S. P. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia. 1 (1), 1-9.
- Guilford, J.P. 1956. *Fundamental Statistic in Psychology and Education*. 3<sup>rd</sup> Ed. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
- H, Safaat Nazruddin. (2012). *Android Pemrogramman Aplikasi Mobile Smartphone dan tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/ Gain Score*. Hatteras Street, Woodland Hills, Indiana: Indiana University.
- Humairaa, Sardinah, Yusuf, N. M. (2015). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerangka Manusia Melalui Media Kerangka Manusia dan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN Lampeuneurut Aceh Besar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Syiah Kuala*. 3 (3), 60-72.
- Irianto, A. (2009). *Statistik: Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Meishar-Tal, H., Gross, M. (2014). Teaching Sustainability via Smartphone-Enhanced Experiential Learning in a Botanical Garden. *International Journal of Islamic Management*. Tivon, Israel. The Open University of Israel & Oranium College. 8 (1), 10-15.
- Melianingsih, N. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini dan Siswa Sekolah Dasar Berbasis Macromedia Flash 8. *Jurnal PolteknoSains*. 17 (1), 13-15.
- Prasetyo, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. 1 (1), 121-140.
- Prastowo, A. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta Utara: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2012). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudaryono. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R & Cepi Riayana. (2008). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penelitian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tayibnapi, F. Y. (2008). *Evaluasi Program dan Instrumen Evaluasi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Thiagarajan, S. Semmel & Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana: Indiana University.
- Thinley, P., Reye, J & Geva, S. (2014). Tablets (iPad) for M-learning in the Context of Social Constructivism to Institute an Effective Learning Environment. *International Journal of Islamic Management*. Brisbane, Australia. Queensland University of Technology. 8 (1), 16-20.

Tim Pelatihan Developer Google. (2016). *Kursus Dasar-Dasar Developer Android: Konsep Belajar Mengembangkan Aplikasi Android*.

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Zainiyati, S. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Kencana.

