

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu dan Widodo Supriyono. 2004. Psikologi Belajar. Cetakan ke-2. Jakarta: Rineka Cipta
- Akbar, T. N. (2016). Pengembangan multimedia interaktif IPA berorientasi guided inquiry pada materi sistem pernapasan manusia kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(6), 1120-1126.
<http://dx.doi.org/10.17977/jp.v1i6.6456>
- Anitah, S.W, dkk (2014). Strategi Pembelajaran di SD. Universitas Terbuka.
- Ariani, Haryanto., (2010) Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta : Prestasi Pustakaraya.
- Asmoro, Widi S. dan Joko Purnomo.(2019). Desain Media Interaktif. Yogyakarta : Andi
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Basuki W (2014). Metode Penelitian Pendidikan. Universitas Terbuka.
- Benny A, dkk (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Edisi 2). Universitas Terbuka.
- Calimag, J. N., Mugel, P. A., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous learning environment using android mobile application. *International Journal of Research in Engineering & Technology* , 2 (2), 119-128.
- Chin, E., Felt, A. P., Greenwood, K., & Wagner, D. (2011, June). Analyzing inter-application communication in Android. In *Proceedings of the 9th international conference on Mobile systems, applications, and services* (pp. 239-252).
- Chuang, T. Y., & Chen, W. F. (2007). Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2 (5), 27-30. DOI:10.4304/jmm.2.5.27-30
- Dahlan, Saronji. 2008. Seribu Pena Pendidikan Kewarganegaraan untuk SMP/MTs Kelas IX. Jakarta: Erlangga
- Darmawan, D. (2011). Teknologi Pembelajaran. PT Remaja Rosdakarya.
- Dekhane, S., et al.,. (2013). Mobile app development to increase student engagement and problem solving skill. *Journal of Information Systems Education*, 24 (4), 299-308.
<https://jise.org/Volume24/n4/JISEv24n4p299.html>

- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97.
<https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Developers, A. (2011). What is android?. Diakses : <http://www.academia.edu/download/30551848/android--tech.pdf>.
- Devi, P. K., & Anggraeni, S. (2008). Ilmu Pengetahuan Alam. *Jakarta: Pusat Perbukuan*.
- Elfeky, A.I.M., & Masadeh, T.S.Y. (2016). The Effect of Mobile Learning on Students Achievement and Conversational Skill. *International Journal of Higher Education*, 5(3), 20-31. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v5n3p20>
- Endrayanto, HYS dan Yustiana, WH.2014. Penilaian Belajar Siswa di Sekolah. Yogyakarta : Kanisius.
- Eveline Erlin (2019). Development of Interactive Physics Mobile Learning Media for Enhancing Students' HOTS in Impulse and Momentum with Scaffolding Learning Approach. *JPPPF Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 5 (2), 113-120.
<https://doi.org/10.21009/1.05207>
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan multimedia interaktif berbasis pendekatan sets untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681-689.
- Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: a review of 2008–2012 publications in selected SSCI journals. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, 8(2), 83-95.
- Ikhsan, J. Yektyastuti, R. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (1), 88-99.
- Marisa , Benny A. Pribadi, Merry Noviyantii., dan Ario, Andayani. 2016. Komputer dan Media Pembelajaran. Tangerang : Universitas Terbuka.
- Matsuo, K., Barolli, L., Xhafa, F., Koyama, A., & Duresi, A. (2008). New function for stimulating learners' motivation in a web-based e-learning system. *Journal of Distance Education Technologies*, 6 (4), 34-49.
- Muhsetyo, Gatot, dkk. 2014. Pembelajaran Matematika SD. Tangerang : Universitas Terbuka.
- Noviana.(2019).Desain Multimedia Interaktif. Surakarta : Mediatama

- Paseleng M. C. & Arfiyani R (2015). Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Scholaria*, Vol. 5, No. 2, Mei 2015: 131 – 149
- Riduwan.(2003). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung : Alfabeta
- Rosyid, M. Z., Mansyur, M., IP, S., & Abdullah, A. R. (2019). *Prestasi belajar*. Literasi Nusantara.
- Sakat, A. A., Mohd Zin, M. Z., Muhamad, R., Ahmad, A., Ahmad, N. A., & Kamo, M. A. (2012). Educational technology media method in teaching and learning progress. *American Journal of Applied Sciences*, 9 (6), 874-888.
- Sapriati, Amalia dkk. (2014). *Pembelajaran IPA di SD*. Universitas Terbuka.
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Sugiyono.(2015). Metode Penelitian & Pengembangan *Research and Development*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono.(2017). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto.(1999). Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara.
- Surjono, H. D. (2012, Oktober). Implementasi ICT dalam pembelajaran IPA. Maka-lah disampaikan dalam Seminar Nasional Pendidikan IPA IV di Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sulisworo, Dwi, et al.,(2016). The Development of Mobile Learning Application using Jigsaw Technique. *International Journal of Interactive Mobile Technology* Volume 10, Issue 3, 2016
<http://dx.doi.org/10.3991/ijim.v10i3.5268>
- Tanireja, T & Mustafidah, H. (2014). Penelitian Kuantitatif. *Bandung: Alfabeta*
- Ulfa, A. M., Sugiyarto, K. H., & Ikhsan, J. (2017, May). The effect of the use of android-based application in learning together to improve students' academic performance. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 1847, No. 1, p. 050008). AIP Publishing LLC.
- Waskito D. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Journal Speed – Sentra Penelaitian Engineering dan Edukasi-* Vol 9 No. 1 – 2017

- Wiana, W., (2017). Application Design Of Interactive Multimedia Development Based Motion Graphic On Making Fashion Design Learning In Digital Format, *International Journal Of Scientific & Technology Research*, No. 5, Vol. 6, 102-108
- Widada, HR.(2010). Mudah Membuat Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Guru dan Profesional. Yogyakarta : Pustaka Widyatama
- Yensy, N. A. (2020). Efektifitas pembelajaran statistika matematika melalui media whatsapp group ditinjau dari hasil belajar mahasiswa (masa pandemik Covid 19). *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 5(2), 65-74.
- Yaumi, Muhammad.(2017). Media Pembelajaran: Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial. n: Seminar Nasional tentang Pemanfaatan Media bagi Anak Millennial, 14-15 Juni 2017, Makassar. Diakses dari <http://repository.uin-alaududin.ac.id/id/eprint/11788>
- Zyad, H. (2016). Integrating Computers in the Classroom: Barriers and Teachers' Attitudes. *International Journal of Instruction*, 9 (1), 65-78. <https://doi.org/10.12973/IJI.2016.916A>