

DAFTAR PUSTAKA

- Alda, M. (2020). *Aplikasi CRUD Berbasis Android dengan Kodular dan Database Airtable*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Alfin, J. (2015). Analisis Karakteristik Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Prosiding Halaqoh Nasional dan Seminar Internasional Pendidikan Islam FTK UIN Sunan Ampel Surabaya*, 195.
- Anjar Purba Asmara, Agus Dwi Ananto, dan Nokman Riyanto. (2014). Pengembangan Media Audio Visual tentang Praktikum Reaksi Oksidasi Reduksi dan Elektrokimia sebagai Media Pembelajaran Mandiri bagi Siswa SMA/MA Kelas XII Semester 1. *Lantanida Journal*, 2.
- Aprellyanto, Y. (2019). Pengembangan Bahan Ajar IPA Berbasis Android Materi Gaya dan Gerak Kelas IV SDN Kembangaru, 02 Semarang. *Skripsi Universitas Negeri Semarang*, 26.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Candra Kurniawan dan Hidayati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Siklus Air dan Dampaknya Pada Tema Peristiwa dalam Kehidupan untuk Kelas V SDN Jetis II. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 611-615.
- Depdiknas. (2003)., (p. 3).
- E, S. R. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Jakarta: PT. Indeks.
- Fauzi, Said. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VI*. Article.
- Fero, D. (2011). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata. *Skripsi*, 15.
- Hardiyanto, R. Rizal Isnanto, Ike Pertiwi. (2016). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Siklus Hidrologi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*.
- Hendra Nugraha, Alicia A.E Sinsuw, Arie S, M Lumenta. (2015). Perancangan Penunjuk Rute Pada Kendaraan Pribadi Menggunakan Aplikasi Mobile GIS Berbasis Android Yang Terintegrasi Pada Google Maps. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 20.

- Ian dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 30.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data dalam All in 1*. Jakarta: PT. Alex Media Komputindo.
- Kun Setyaning Pratama, Odhi, dan Astuti. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Teman Bernyanyiku untuk Meningkatkan Teknik Vokal Paduan Suara Anak di SD Muhammadiyah Sagan. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*, 76.
- Kurniawan, N. (2010). *Karakteristik dan Kebutuhan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. <https://www.mikirbae.com/2015/11/karakteristik-peserta-didik-usia.html>.
- Kusumo, F. A. (2019). Kedudukan IPA Pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Kedudukan IPA Pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*.
- Leonardo Adi Dharma Widya dan Andreas James Darmawan. (2016). *Pengantar Desain Grafis*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, Kemendikbud.
- Lestari, D. A. (2019). *Pengertian Kodular*. <https://www.dwitaritech.com/2019/04/pengertian-kodular.html>.
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Michael J. Hannafin dan Kyle L. Peck. (1998). *The Design, Development and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Murya. (2014). *Android Black Box*. Jakarta: Jasakom.
- Padli, Z. d. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan Berbasis Android. *Jurnal IAIN Sumatera Utara Medan*, 2.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, dan Muhamad Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 179.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.

- Rozie, F. (2013). Pengembangan Media Video Pembelajaran Daur Air untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sains*, 413-424.
- Rusman dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Sajana, Y. (2017). Interactive Android-Based Learning Media for History Learning. *Indonesian Journal of Informatics Education*, 29-40.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sari, D. K. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture dan Think Pair Share (TPS). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 539.
- Sipardi, Y. (2014). *Semua Bisa Menjadi Programmer*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo.
- Smaldino, S. E. (n.d.). *Instructional Technology & Media for Learning (terjemahan)*. Jakarta: Kencana.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Victor Samuel Zirawaga, Adeleye Idowu Olusanya, dkk. (2017). Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History. *Journal of Education and Practice*, 55.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. [http://romisatriawahono.net/Romi Satria Wahono](http://romisatriawahono.net/Romi%20Satria%20Wahono).
- Waskito, D. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Jurnal-Sentra Engineering dan Edukasi*, 59-65.
- Wawan Sudatha, Made Tegeh. (2009). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Zamroni, M. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastisitas Kelas XI SMAN I Sukorejo. *Skripsi*, 12.