

DAFTAR PUSTAKA

Abdurahman, Hasan, dan Asep Ririh Riswaya, 'Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti', *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, 8.2 (2014), 61–69 <<http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>>

Adam, steffi dan Muhammad T.S, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam', *CBIS Journal*, 3 No 2.ISSN 2337-8794 (2015), 78–90 <[https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_\(05-09-13-03-29-59\).pdf](https://ejournal.ap.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/05/PRINT_JURNAL_SITI_(05-09-13-03-29-59).pdf)>

Adnan, Evita, Juriana, Fitri Lestari Issom, and Rahmah Novianti, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: UNJ Press, 2016)

Andrizal, dan Ahmad Arif, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang', *INVOTEK*, 12.2 (2017), 1–10 <<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v17i2.75>>

'Android', *Android Developers*, 2020 <<https://developer.android.com/distribute/marketing-tools/brand-guidelines>>

Arrosyida, Annafi, dan Suprpto, 'MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JARINGAN KOMPUTER MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI', *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika*, 2,

2015, 1–8 <<https://eprints.uny.ac.id/7528/>>

Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5.1 (2016), 1–13 <<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>>

Damanik, Romanus, Parasian D.P Silitonga, dan Wasit Ginting, *Membangun Aplikasi Android Dengan Database SQLite*, 1st edn (Yayasan Kita Menulis, 2020) <<https://books.google.co.id/books?id=Kf32DwAAQBAJ&lpg=PP1&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>>

Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)

Dewi, Kemala, *Menyelidiki Air Dan Manfaatnya* (Jakarta: PT Musi Perkasa Utama, 2009)

Eady, Sandra, 'What Is the Purpose of Learning Science? An Analysis of Policy and Practice in the Primary School', *British Journal of Educational Studies*, 56.1 (2008), 4–19 <<https://doi.org/10.1111/j.1467-8527.2007.00391.x>>

Fadli, Radinal, dan Muhammad Hakiki, 'Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar Di Sekolah Menengah Kejuruan', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 1.1 (2020), 9–15

Firly, Nadia, *Create Your Own Android Application* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018)

<https://books.google.co.id/books?id=4LBfDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=create+your+own+android+application&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjRI6zN8N_tAhVEXn0KHYPADLMQ6AEwAHoECAIQAg>

Hannafin, Michael J, and Kyle L. Peck, *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software* (New York: Macmillan Publishing Company, 1988)

Hapsari, Iriani Indri., *Psikologi Perkembangan Anak*, Cet.1 (Jakarta: Penerbit Indeks, 2016)

Hardiyanto, Hardiyanto, R. Rizal Isnanto, dan Ike Pertiwi Windasari, 'Pembuatan Aplikasi Augmented Reality Siklus Hidrologi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android', *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4.1 (2016), 159 <<https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.159-166>>

Husain, Al, Abdul Haqy Aji Prastian, dan Andre Ramadhan, 'Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan Pada PT. Sintech Berkah Abadi', *Technomedia Journal*, 2.1 (2017), 105–16 <<https://doi.org/10.33050/tmj.v2i1.319>>

Juhara, Zamrony P., *Panduan Lengkap Pemrograman ANDROID*, 1st edn (Yogyakarta: ANDI, 2016)

Kustandi, Cecep, dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media*

Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat, Pertama (Jakarta: Kencana, 2020)

<<https://books.google.co.id/books?id=cCTyDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=media+pembelajaran&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwjh7u7wjYjuAhUR7XMBHfSdCn84ChDoATACegQIBBAC#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false>>

Kustiawan, Usep, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini* (Malang: Gunung Samudera, 2016)

<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=gpYqDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=media+pembelajaran&ots=tvGVF3HZLn&sig=OhnPuQwfwlS9gBluOXLwIEtBl6s&redir_esc=y#v=onepage&q=media+pembelajaran&f=false>

Kusumawati, Heny, *Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita: Buku Siswa, Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.*, Edisi Revi (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017)

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 'Permendikbud No. 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah', *JDIH Kemendikbud*, 2018, pp. 1–534
<[https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018.pdf](https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud%20Nomor%2037%20Tahun%202018.pdf)>

Mustika, Eka Prasetya, Adhy Sugara, dan Maissy Pratiwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika*, 2.2 (2017), 121–26 <<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>>

Nakayama, Minoru, Kouichi Mitsuura, and Hiroh Yamamoto, 'Impact of Learner's Characteristics and Learning Behaviour on Learning Performance during a Fully Online Course', *Electronic Journal of E-Learning*, 12.4 (2014), 394–408

Ojose, Bobby, 'Applying Piaget's Theory of Cognitive Development to Mathematics Instruction', *The Mathematics Educator*, 18.1 (2008), 26–30 <<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ841568.pdf>>

Permana, Erwin Putera, dan Desy Nourmavita, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *Jurnal PGSD*, 10.2 (2017), 79–85 <<https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85>>

Prasetyo, Zuhdan Kun, 'Pembelajaran Sains Berbasis Kearifan Lokal', *PROSIDING : Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 2.1 (2013), 246–56 <<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/prosfis1/article/view/3316>>

Pratomo, Adi., dan Agus Irawan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin and Peck', *POSITIF: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi*, 1.1 (2015), 14–28

<<https://doi.org/10.1108/eb034372>>

Pribadi, Benny A., *Model Assure Untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*, 1st edn (Jakarta: Dian Rakyat, 2011)

Putra, Purniadi, 'Penerapan Pendekatan Inkuiri Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter Siswa Di SDN 01 Kota Bangun', *Muallimuna*, 3.1 (2017), 28–47
<<https://doi.org/10.31602/muallimuna.v3i1.953>>

Rabiman, Rabiman, Muhammad Nurtanto, and Nur Kholifah, 'Design and Development E-Learning System by Learning Management System (Lms) in Vocational Education', *International Journal of Scientific and Technology Research*, 9.1 (2020), 1059–63
<<https://eric.ed.gov/?id=ED605316>>

Rifaldi, Ahmad, dan Yoyok Yermindhoko, 'Pengembangan Media Pembelajaran Si Mega Berbasis Android Untuk Materi Gaya', *Jpgsd*, 7.7 (2019), 3720–30

Rohani, 'Media Pembelajaran', *Diktat Media Pembelajaran* (Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri, 2019), p. 95
<[http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)>

Safaat, Nazruddin, *Rancang Bangun Aplikasi Multiplatform* (Bandung: Informatika Bandung, 2015)

Saifudin, Muhammad Fahmi, Susilaningih, dan Agus Wedi, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI SUMBER ENERGI UNTUK MEMUDAHKAN BELAJAR SISWA SD', *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3.1 (2020), 68–77

Salsabila, Annisa, dan Irma Lusi Nugraheni, *Annisa Salsabila Irma Lusi Nugraheni* (Bandar Lampung: AURA, 2020)
<[http://repository.lppm.unila.ac.id/26780/1/PENGANTAR HIDROLOGI.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/26780/1/PENGANTAR_HIDROLOGI.pdf)>

Santrock, John W, *Child Development: An Introduction*, *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, 13th edn (New York: McGraw-Hill, 2010), vii

Sari, Desi Kartika, dan Sutrisno Widodo, 'Pengembangan Media Video Pembelajaran "Daur Air" Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas V Semester 2 Di SDN Sidoharjo 1 Lamongan', *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6.2 (2015), 1–9
<<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13029>>

Satya Putra, Alfa, dan Eva Maulina Aritonang, *Let's Build Your Android Apps with Android Studio* (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016)

Savitri, Dini, Abdul Karim, dan Hasbullah, 'PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR', 1.2 (2020), 63–75

Selwyn, Neil, *Education and Technology: Key Issues and Debates*,

Comparative Education, 1st edn (London: Continuum International Publishing Group, 2011), xv

Shalikhah, Norma Dewi, 'Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif', *CAKRAWALA*, XI.1 (2016), 101–15 <<https://doi.org/https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>>

Sitohang, Hotmian, dan Muliawardi Astrianingsih, 'APLIKASI SIMULASI 3 DIMENSI BANGUN RUANG UNTUK SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS ANDROID', *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 8.2 (2016), 155–64 <<https://doi.org/https://doi.org/10.34151/technoscientia.v8i2.165>>

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russel, *Instructional Technology and Media for Learning*, *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, Tenth (United States of America: Pearson, 2014), vii

Soetjningsih, Christiana Hari, *Perkembangan Anak: Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, Edisi Pert (Jakarta: Kencana, 2018)

Statcounter, 'Mobile Operating System Market Share Indonesia', *Gs.Statcounter.Com*, 2021 <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>> [accessed 15 July 2021]

———, 'Operating System Market Share Indonesia', *Gs.Statcounter.Com*, 2021 <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/all/indonesia>> [accessed 15 July 2021]

———, 'Operating System Market Share Indonesia June 2020-June2021',
2021 <<https://gs.statcounter.com/os-market-share/all/indonesia>>
[accessed 20 July 2021]

———, 'Operating System Market Share Worldwide', *Gs.Statcounter.Com*,
2021 <<https://gs.statcounter.com/os-market-share>> [accessed 15 July
2021]

Sudana, I Putu Ari, and I Gede Astra Wesnawa, 'Penerapan Model
Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
IPA', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7.1 (2017), 1–8
<<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i1.10128>>

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung:
Alfabeta, 2018)

Susanto, Ahmad, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar, Pertama*
(Jakarta: Kencana, 2013)

Tarigan, Darmawaty, dan Sahat Siagian, 'Pengembangan Media
Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi', *Jurnal Teknologi
Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2.2 (2015), 187–200

Tegeh, I Made, and I Nyoman Jampel, *Model Penelitian Pengembangan,
Pertama* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014)

Vindaswari, Rera Fenika, and Amaliyah Ulfah, 'Pengembangan Buku Cerita
Anak Bergambar Berbasis Nilai-Nilai Kepedulian Bagi Peserta Didik Kelas

2 Sekolah Dasar', *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*,
1.3 (2018), 148–60 <<https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i3.661>>

Wardani, Niken Diyah, 'MEDIA SOYA ADVENTURE NUSANTARA BERBASIS
ANDROID PADA MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA
MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR Abstrak',
JPGSD, 08.03 (2020), 508–17

Widiyastuti, Nia, Slameto Slameto, dan Elvira Hoesein Radia, 'Pengembangan
Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Software Adobe Flash
Materi Bumi Dan Alam Semesta', *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32.1 (2018),
77–84 <<https://doi.org/10.21009/pip.321.9>>

Yanto Putra Tri, Doni, 'Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses
Pembelajaran Rangkaian Listrik', *Jurnal Inovasi Vokasional Dan
Teknologi*, 19.1 (2019), 75–82
<<https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>>

Zirawaga, Victor, Adeleye Olusanya, and Tinovimbanashe Maduki, 'Gaming in
Education: Using Games a Support Tool to Teach History', *Journal of
Education and Practice*, 8.15 (2017), 55–64
<<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1143830.pdf>>

Zuliana, dan Muhammad Irwan Padli Nasution, 'Aplikasi Pusat Panggilan
Tindakan Kriminal Di Kota Medan Berbasis Android', in *Swarm Intelligent
System (ANDI)*, 2013), pp. 1–7

<<https://doi.org/10.13140/rg.2.1.2098.4563>>

