

## DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Setiawan. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Achmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Adi Sumarsono, dkk. (2019). *Peluang Media Interaktif Dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bojonegoro: JPE (Jurnal Pendidikan Edutama Vol. 6 No. 2).
- Amalia Fitri, dkk. (2021). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan KEMENDIKBD.
- Ananda Syaifullah. (2017). *66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone*. <https://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8> diakses pada tanggal 14 Februari 2022 pukul 14.28
- Angi S. Anggari, dkk. (2016). *Tema 2 Selalu Berhemat Energi: Buku Guru*. Jakarta: KEMENDIKBUD.
- Anyan, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point*. Sintang: JUTECH Journal Education and Technology.
- Arfi Nofianggy Hidayat, Fredy, dan Ratna Purwanty. (2021). *Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Android untuk Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19*. Merauke: Musamus Journal of Primary Education
- Arief S. Sadiman, dkk. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

- Erwin Putera Permana, dan Desy Nourmavita. (2017). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Bengkulu: Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10 (2)
- Fatematus Zahra, dkk. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Powerpoint Berbasis Model Discovery Learning*. Flores: OPTIKA Jurnal Pendidikan Fisika.
- Gede Agus Febrianto, dkk. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif IPA Dengan Model ADDIE untuk Kelas IV SDN 1 Gobleg*. Singaraja: Jurnal Edutech Unicersitas Pendidikan Ganesha.
- Herlinah dan Musliadi. (2019). *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- I Made Alit M., Yoseph Pratama. (2009). *Hakikat IPA dan Pendidikan IPA*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Ika Lestari, dkk. (2019). *Mobile Learning Design Models for State University of Jakarta*. Waynesville: International Journal of Interactive Mobile Technologies.
- Irkham Abdul Huda. (2020). *Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Riau: Jurnal Pendidikan dan Konseling Vol 2 No. 1.
- Maria Resti Andriani. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Untuk Pembelajaran Tematik Inegratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang*. Semarang: Scholaria.

Mustofa Abi Hamid, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Nadia Syafira. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V SD*. Flores: OPTIKA Jurnal Pendidikan Fisika.

Nazrudin Safaat. (2011). *Android (Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Aplikasi Android)*. Bandung: Informatika.

Ni Luh Putu S. Dewi, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD*. Singaraja: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan.

Poppy K. Devi, Sri Anggraeni. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV*, Jakarta: Pusat Perbukuan DEPDIKNAS.

R. Delima, N. K. Arianti, dan B. Pramudyawardani. (2015). *Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 Sampai 6 Tahun*. Bandung: JuTISI Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi.

R. Jack Ashlie dan Greg Novacek. (2022). *PD with Distance-Based Instructional Coaching to Improve Elementary Teacher' Self-Efficacy in Teaching Science* Wales: Journal of Science Teacher Education

Rahmat Arofah Hari Cahyadi. (2019). , *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model ADDIE*. Sidoarjo: HALAQA Islamic Education Journal.

Rayandra Asyhar. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Press.

Richard E. Mayer. (2009). *Multi-media Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Riska Wijayanti, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android "SIPERAH" Pada Materi Sistem Peredaran Darah*. Kudus: NCOINS: National Conference Of Islamic Natural Science.

Riska Wijayanti, dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android "Siperah" Pada Materi Sistem Peredaran Darah*. Kudus: NCOINS National Conference Of Islamic Natural Science.

Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).  
<https://pusdiklat.perpusnas.go.id> diunduh pada tanggal 22 Februari 2022 Pukul 18.00 WIB.

Stefani, dkk. (2021). *Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis TPACK di Kelas V SDN 07 Pandam Gadang*. Riau: Jurnal Pendidikan Tambusai.

Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Talizaro Tafonao. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Yogyakarta: Jurnal Komunikasi Pendidikan.

Tasya Talitha. (2021). *Pengertian Penelitian Pengembangan, dan Fungsinya*. <https://www.gramedia.com/literasi/penelitian-pengembangan> diakses pada tanggal 25 Januari 2022 Pukul 19.25 WIB.

Usman Samatowa. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.

UUD RI Nomor 18 Tahun 2002. (2002). *Journal of Chemical Information and Modeling*.

Widyanti Wijayanti. (2019). *Pengembangan Media Powerpoint IPA Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Samirono*. Bali: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Universitas Pendidikan Ganesha

Yogyana A, dkk. (2019). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Ipa (Ayo Mengenal Hewan dan Tumbuhan) Untuk Kelas 4 Sd Berbasis Aplikasi Android*. Surakarta: Jurnal Tikomsin.

