

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, & Nasaruddin. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Nilai-nilai Akhlak Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341.
- Aditia, R., & Aditia, B. (2024). Eksplorasi Simbolik pada Mobile Suit Gundam dan Relevansinya dengan Pembelajaran Desain Komunikasi Visual. *LETERNAL : Learning and Teaching Journal*, 5(2), 249–256. <https://doi.org/10.32923/lenternal.v5i2.4417>
- Afif, N. (2019). *PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PERSPEKTIF AL QUR'AN* (D. Ayuningrum (ed.)). CV. Karya Litera Indonesia.
- Ahmad, Syaputra, E. E., & Suziman, A. (2025). Integrasi Pendekatan Teori Belajar Konstruktivisme Melalui Model Project-Based Learning pada Pembelajaran Ips di Sekolah Dasar. *Sultra Educational Journal*, 5(1).
- Akinoglu, O., & Ruhan, O. T. (2007). The effects of problem-based active learning in science education on students' academic achievement, attitude and concept learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 3(1), 71–81. <https://doi.org/10.12973/ejmste/75375>
- Alwi, M., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meta analisis pengembangan modul IPAS berorientasi kearifan lokal lombok di sekolah dasar. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 9(1), 35–43.
- Amalia, C., Alamsyah, T. P., & Pamungkas, A. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(2), 265–275. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i2.238>
- Amanda, R., Octavianti, R. D., & Alfiani, A. E. (2024). Pengembangan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis Puzzle Digital Pada Pembelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar Materi Keanekaragaman Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), 266–269.
- Ames, M., & Naaman, M. (2007). Why we tag: Motivations for annotation in mobile and online media. *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 4(28), 971–980. <https://doi.org/10.1145/1240624.1240772>
- Amrullah, D. L., Swedia, E. R., Cahyanti, M., & Dwi Septian, M. R. (2022). Implementasi Color Detection Menggunakan Algoritma Midpoint Berbasis Sistem Operasi Android. *Sebatik*, 26(1), 121–130. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v26i1.1631>
- Anastasya, Y., & Adi, W. (2023). Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dan Keterampilan Berpikir Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2155–2163. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6046>
- Andini, M. D., Chandra, & Syam, S. S. (2025). Strategi Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 161–173. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1632>
- Aripin, I. (2018). Konsep Dan Aplikasi Mobile Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(April), 1–9.

- Ariyanto, L., Rahmawati, N. D., & Haris, A. (2020). Pengembangan Mobile Learning Game Berbasis Pendekatan Kontekstual Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i1.5478>
- Arthur, J., & Davison, J. (2000). Social literacy and citizenship education in the school curriculum. *International Journal of Phytoremediation*, 21(1), 9–23. <https://doi.org/10.1080/095851700361366>
- Aryana, S., Wuryanib, W., Samsiarnic, & Hardid, H. (2025). Menjelajah Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia: Studi Korpus Bahasa Lisan Dan Tulis Siswa Sekolah Dasar. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 14(1), 141–155.
- Aryanti. (2020). *PROBLEM BASED LEARNING BERBASIS SCAFFOLDING PEMODELAN DAN KOMUNIKASI MATEMATIS* (Cetakan Pe).
- Aslamiyah, D., Suberata, I. W., & Darsono. (2024). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Moral dan Etika Peserta Didik di Sekolah Dasar Negeri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 223–232. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i1.491>
- Asmaul, H., Asty, F., Fitri, P., Modesta, Tiara, P. H., & Arita, M. (2023). Analisis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Asrofi, M. H. (2025). Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta Atas Karya Font Di Platform Digital. *Journal Of Inteelectual Property (JIPRO)*, 8(May).
- Aulia, L. R., Pebriani, Y. N., Arifin, M. H., & Yona Wahyuningsih. (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 17 (1): 66-74, 2023 <Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/JPPI>, 17(1), 1–9. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI/article/view/6742/4006>
- Aulia nur Faizah, & Panca Dewi Purwati. (2024). Penerapan Akm Kelas Berbantuan Literasi Dasar Pada Pembelajaran Unsur Intrinsik Teks Narasi Peserta Didik Kelas Tinggi Sdn Cepoko. *Inventa*, 8(2), 101–111. <https://doi.org/10.36456/inventa.8.2.a9575>
- Auliah, F. N., Febriyanti, N., & Rustini, T. (2023). Analisis Hambatan Guru dalam Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 090 Cibiru Bandung. *Journal on Education*, 5(2), 2025–2033. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.846>
- Azizah, Z., Surtiyoni, E., & dan Koseling, B. (2024). Pengembangan Pedoman Pembelajaran Mandiri untuk Meningkatkan Self Directed Learning Readiness. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 979–987. <https://irje.org/index.php/irje>
- Baker, R. J., & Bradley, R. D. (2006). Speciation in mammals and the genetic species concept. *Journal of Mammalogy*, 87(4), 643–662. <https://doi.org/10.1644/06-MAMM-F-038R2.1>
- Boymau, H. G. C. ., & Hasyda, S. (2021). *Monograf Penerapan Model Picture And Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Di Masa Pandemi Covid 19*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Budiharjo, A., Irma Purnamasari, A., & Danar Dana, R. (2022). Game Edukasi Mitigasi Bencana Banjir Menggunakan Metode Agile Development. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 6(2), 802–810. <https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5741>

- Cahyani, I. D., Afifah, U. U., & Utami, N. R. R. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Penginderaan Jauh Kelas X Sma Negeri 1 Rumbio Jaya. *EDUKASI: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 815–822. <https://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/861>
- Chao, C. M. (2019). Factors determining the behavioral intention to use mobile learning: An application and extension of the UTAUT model. *Frontiers in Psychology*, 10(JULY), 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01652>
- Chen, S., & Zhao, J. (2014). The requirements, challenges, and technologies for 5G of terrestrial mobile telecommunication. *IEEE Communications Magazine*, 52(5), 36–43. <https://doi.org/10.1109/MCOM.2014.6815891>
- Chen, X. (2015). Decentralized computation offloading game for mobile cloud computing. *IEEE Transactions on Parallel and Distributed Systems*, 26(4). <https://doi.org/10.1109/TPDS.2014.2316834>
- Christopoulos, C., Skodras, A., & Ebrahimi, T. (2000). The jpeg2000 still image coding system: an overview. *IEEE Transactions on Consumer Electronics*, 46(4), 1103–1127. <https://doi.org/10.1109/30.920468>
- Cindy, E., & Silve, H. (2004). Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235–266.
- Clark, Q. (2000). mLearning: Mobile, Wireless, In-Your- Pocket Learning. *LiNE Zine*, 2(6).
- Darsana, I. M. A., Satyawan, I. M., Spyranawati, N. L. P., Astra, I. K. B., & Parta Lesmana, K. Y. (2021). Video Tutorial Model Permainan dalam PJOK untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 3 Kegiatanku. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(3), 182. <https://doi.org/10.23887/jiku.v9i3.39717>
- Darwanti, A., Fauziati, E., Fathoni, A., & Minsih, M. (2025). Perspektif Moral Knowing Thomas Lickona Pada Pembentukan Karakter Disiplin Siswa Di Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 1–11. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.3996>
- Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik. *Widya Accarya : Jurnal Kajian Pendidikan FKIP Universitas Dwijendra*, 12(1), 61–69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- Denada, V., Lara, G., Fattur, R. M., Arini, S., Makarim, F. A., Khoirunnisa, & Risdalina. (2024). Problematika Pembelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 310–315. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.419>
- Dentatama, K., & Susanti, H. A. (2025). Analisis Kesulitan Penerapan Problem-Based Learning (PBL) pada Mata Pelajaran IPAS Kelas 3 di SDN 3 Randurejo. *Journal of Mathematics, Science, and Technology Education*, 1(01), 23–29.
- Díaz-Sainz, G., Pérez, G., Gómez-Coma, L., Ortiz-Martínez, V. M., Domínguez-Ramos, A., Ibañez, R., & Rivero, M. J. (2021). Mobile learning in chemical engineering: An outlook based on case studies. *Education for Chemical Engineers*, 35, 132–145. <https://doi.org/10.1016/j.ece.2021.01.013>
- Dini, A. K., Rizka, A., & Rora, R. W. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa

- Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di MI/SD. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 14621–14631. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1735>
<http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/1735/1529>
- Domingo, M. G., & Garganté, A. B. (2016). Exploring the use of educational technology in primary education: Teachers' perception of mobile technology learning impacts and applications' use in the classroom. *Computers in Human Behavior*, 56, 21–28. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.023>
- Dumford, A. D., & Miller, A. L. (2018). Online learning in higher education: exploring advantages and disadvantages for engagement. *Journal of Computing in Higher Education*, 30(3), 452–465. <https://doi.org/10.1007/s12528-018-9179-z>
- Dzikra, F. A., & Evi, S. N. (2024). Pengaruh Metode Bercerita terhadap Peningkatan Kemampuan Literasi Sosial dan Finansial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 265–271. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i2.5441>
- Dzikrullah, M. T., & Rahmawati, F. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Program Keahlian Manajemen Perkantoran Kelas X Di SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Eliasar, K., & Astuti, S. (2023). Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran IPAS. *Jurnal Educatio*, 9(4), 2222–2227. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.6143>
- Enck, W., Ongtang, M., & McDanie, P. (2009). On Lightweight Mobile Phone Application Certificatio. *IEEE Transactions on Information Forensics and Security*, 22(1), 998–1022. <https://developer.android.com/ndk/index.html>
<http://www.springer.com/series/7410>
<https://ssrn.com/abstract=4067267>
<http://www.av-test.org/en/statistics/malware/>
<http://www.springer.com/series/5576>
<https://doi.org/10.1007/978-3-030-74664-3>
- Eriksson, J., Girod, L., Hull, B., Newton, R., Madden, S., & Balakrishnan, H. (2008). The Pothole Patrol: Using a mobile sensor network for road surface monitoring. *MobiSys '08 - Proceedings of the 6th International Conference on Mobile Systems, Applications, and Services*, 8(17), 29–39. <https://doi.org/10.1145/1378600.1378605>
- Esti, S., & Novitasari, K. (2019). Penguatan Literasi Sosial Anak Usia Dini Pada Siswa Sekolah Paud Sejenis (Sps) Wortel Di Bantulkarang, Ringinharjo, Bantul, Kabupaten Bantul. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 1(1), 35–48. <https://doi.org/10.31316/jbm.v1i1.237>
- Evita, A., Juriana, Issom, F. L., & Novianti, R. (2016). *PERKEMBANGAN PESERTA DIDIK* (MKDK (ed.)). UNJ Press.
- Fani, F., & Fitriyeni. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>
- Fauzi, A. H. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA MATERI KUBUS DAN BALOK* (R. R. Rerung (ed.)). CV MEDIA SAINS INDONESIA.

- Febiwanti, R., Rahayu, G. D. S., & Nurfurqon, F. F. (2023). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah UPT P2M STKIP Siliwangi*, 10(2), 111–119.
- Febrina, D., & Zaka, H. R. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1429–1437. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.585>
- Ferdiansyah, M. N. (2024). Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Konkret. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1), 145. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.7432>
- Fitri, S. D., Selfiyana, S., Rakhmatika, I., & ... (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Peserta Didik Di MA Pembangunan Jakarta. *Jurnal Of Global and Multidisciplinary*, 2(6), 1931–1940. <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/view/382%0Ahttps://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple/article/download/382/290>
- Fitriyani, L. A., Suharini, E., & Utomo, U. (2023). Analisis Kemampuan Literasi Sosial Siswa Siswa SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 6(1). <https://doi.org/10.31539/joes.v6i1.5081>
- Fuggetta, A., Picco, G. Pietro, & Vigna, G. (1998). Understanding code mobility. *IEEE Transactions on Software Engineering*, 24(5), 342–361. <https://doi.org/10.1109/32.685258>
- Geiger, A., Ziegler, J., & Stiller, C. (2011). StereoScan : Dense 3D Reconstruction in. *IEEE Intelligent Vehicles Symposium*, 5(9). <http://www.cvlb.net/publications/Geiger2011IV.pdf%0Ahttp://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/5940405/>
- Gibling, M. R. (2006). Width and thickness of fluvial channel bodies and valley fills in the geological record: A literature compilation and classification. *Journal of Sedimentary Research*, 76(5–6), 731–770. <https://doi.org/10.2110/jsr.2006.060>
- Gunawan, K. I., & Santoso, J. (2021). Multilabel Text Classification Menggunakan SVM dan Doc2Vec Classification Pada Dokumen Berita Bahasa Indonesia. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 3(01), 29–38. <https://doi.org/10.37823/insight.v3i01.126>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), \. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hakim, H. I., Iviana, P., & Irwansyah. (2023). Peran Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Dalam Masyarakat 5.0. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 409–416.
- Hamilton, M., & Hillier, Y. (2006). *Changing Face Of Adult Literacy Language And Numeracy a Critical History* (1st ed., p. 208). trentham books ltd.
- Handayani, W., Ulum, R., & Khofia, N. (2025). Psikologi Warna Dalam Kehidupan Sehari-hari: Pengaruh Warna Terhadap Emosi, Persepsi, Dan Perilaku Konsumen. *PSIKIS: Jurnal Ilmu Psikiatri Dan Psikologi*, 1(1), 39–48. <https://www.jurnalp4i.com/index.php/psikis/article/view/5184/3795>
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design Development, and Evaluation of*

Instructional Software (1st ed.). Macmillan Publishing Company.

- Hao, Y., Lee, K. S., Chen, S.-T., & Sim, S. C. (2019). An Evaluative Study of a Mobile Application for Middle School Students Struggling with English Vocabulary Learnin. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 95, pp. 208–216). Elsevier B.V. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.013>
- Hurlock, E. (1978). *Perkembangan Anak*. Erlangga.
- Ibrahim, A., & Shiring, E. (2022). The Relationship between Educators' Attitudes, Perceived Usefulness, and Perceived Ease of Use of Instructional and Web-Based Technologies: Implications from Technology Acceptance Model (TAM). *International Journal of Technology in Education*, 5(4), 535–551. <https://doi.org/10.46328/ijte.285>
- Ika Febriana, Febrina Panggabean, Ibrena Br Tarigan, Josua Al CH Sinaga, & Win Sara Diwa. (2024). Implementasi Bahasa Indonesia dalam Pengajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Populer: Jurnal Penelitian Mahasiswa*, 3(3), 240–245. <https://doi.org/10.58192/populer.v3i3.2539>
- Imania, K. A. N., & Bariah, S. H. (2020). Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran. *Jurnal Petik*, 6(2), 45–50. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i2.859>
- Ishak, I. D., & Tahalu, P. (2021). Improving Social Studies Learning Outcomes Using PBL-Based Animated Videos in Elementary Schools. *Journal of Education Review Provision*, 1(2), 10–14. <https://doi.org/10.55885/jerp.v1i2.98>
- Jarolimek, J., & Parker, W. C. (1993). *Social Studies In Elementary Education* (2 (ed.)). Macmillan Publishing Company.
- Jenny, I., & Hasan, M. (2015). Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Experiential Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 140–151. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v2i2.1325>
- John.R, S. (2006). Overview of problem-based learning: Devinition and distinction interdisciplinary. *Journal Problem-Based Learning*, 1(1), 9–20. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- John W. Santrock. (2007). *Psikologi Pendidikan* (1st ed.). Kencana.
- Kahn, J. M., Katz, R. H., & Pister, K. S. J. (1999). Next Century Challenges: Mobile Networking for “smart Dust.” *Proceedings of the Annual International Conference on Mobile Computing and Networking, MOBICOM*, 9(1), 271–278. <https://doi.org/10.1145/313451.313558>
- Khomarudin, A. N., Efriyanti, L., & Tafsir, M. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MOBILE LEARNING BERBASIS ANDROIND PADA MATA KULIAH KECERDASAN BUATAN*. 3(1).
- Kim, G., Shin, B., & Lee, H. G. (2009). Understanding dynamics between initial trust and usage intentions of mobile banking. *Information Systems Journal*, 19(3), 283–311. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2575.2007.00269.x>
- Kim, H. J., Lee, J. M., & Rha, J. Y. (2017). Understanding the role of user resistance on mobile learning usage among university students. *Computers and Education*, 113, 108–118. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.05.015>

- Kolb, D. a. (1984). *Experiential Learning: Experience as The Source of Learning and Development*. In *Prentice Hall, Inc.* Prentice Hall. <https://doi.org/10.1016/B978-0-7506-7223-8.50017-4>
- Komang, S. A., & Gusti, N. A. Y. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- KPAI. (2024). *Kasus Kekerasan Terhadap Anak Pada Satuan Pendidikan Terus Terjadi*. Humas KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/kasus-kekerasan-terhadap-anak-pada-satuan-pendidikan-terus-terjadi-kpai-lakukan-fgd-dengan-stakeholder-dan-sepakati-beberapa-rekomendasi>
- Krisbiantoro, D., Handani, S. W., & Falah, I. J. (2021). Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona. *Jurnal Bahasa Rupa*, 4(2), 125–133. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v4i2.659>
- Kuntum, A. N. I., & Siti, H. B. (2020). *Pengembangan Flipped Classroom Dalam Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran*. 6(September), 45–50.
- Kurniasih, N. F., & Ikhsan, F. K. (2019). Masalah Sosial Anak Usia Dasar. *At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 111–136.
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Kurniawati, R. T., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 29. <https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2634>
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *JURNAL MathEdu*, 5(1), 13–18.
- Lestari, D. I., Amintarti, S., & Ajizah, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Materi Pteridophyta Kelas X SMA Berbasis Hasil Penelitian Di Kebun Wisata Durian Banjarbaru Dalam Bentuk Aplikasi Android. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(4), 92–99. <https://doi.org/10.57218/jupeis.vol2.iss4.849>
- Lickona, T. (1991). *Educating For Character How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Bantam Books.
- Lien, S. Y., Chen, K. C., & Lin, Y. (2011). Toward ubiquitous massive accesses in 3GPP machine-to-machine communications. *IEEE Communications Magazine*, 49(4), 66–74. <https://doi.org/10.1109/MCOM.2011.5741148>
- Limbong, M. (2020). Pertumbuhan dan Perkembangan Peserta Didik. *Book*, 53(9), 1689–1699.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>

- Linda, S., Apip, P., & Deni, D. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Degrees of Comparison. *Gunahumas*, 3(2), 57–72. <https://doi.org/10.17509/ghm.v3i2.28389>
- Maharani, A. P., Arroseyid, A. H., Meyhra, A., Ferdiansyah, Firmansyah, R. H., & Amrozi, Y. (2024). Perancangan Aplikasi Mobile Learning Pada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(1). <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i1.3683>
- Malec, J. F., Machulda, M. M., & Moessner, A. M. (2014). Heterogeneity in Mobile Cloud Computing: Taxonomy and Open Challenges. *IEEE Communcations Surveys & Tutorial*, 16(1), 1–13. <https://doi.org/10.1097/00001199-199706000-00002>
- Martono, E. P., Solihatun, & Prasetyaningtyas, W. E. (2021). Pengaruh Keterampilan Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Siswa Terisolir. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 1(2), 167–174. <https://doi.org/10.30998/ocim.v1i2.5262>
- Mayer, R. E. (2020). Where is the learning in mobile technologies for learning? *Contemporary Educational Psychology*, 60, 101824. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2019.101824>
- Milanti, A. A., Lasambouw, C. M., & Maulana, M. Y. (2023). Validasi E-Modul Berbasis Mobile Learning dalam Pembelajaran Inovatif Pendidikan Kewarganegaraan. *Journal of Education Research*, 4(4), 1543–1552. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.482>
- Miluzzo, E., Lane, N. D., Fodor, K., Peterson, R., Lu, H., Musolesi, M., Eisenman, S. B., Zheng, X., & Campbell, A. T. (2008). Sensing Meets Mobile Social Networks: The Design, Implementation and Evaluation of the CenceMe Application. *About ACM Journals*, 5(7), 337–350. <https://doi.org/10.1145/1460412.1460445>
- Mochamad, I. S., Hafiziani, E. P., & Ade, H. (2023). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sosial Pada Mata Pelajaran Ips Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 1604–1611. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.886>
- Muanas, I., Mariono, A., & Kristanto, A. (2021). Pengaruh Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Di Masa Pandemi Covid-19. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 5(1). <https://doi.org/10.30762/ed.v5i1.705>
- Mudinillah, A., Rezi, M., & Vricela, W. (2022). Pemanfaatan Aplikasi VN sebagai Media Pembelajaran IPS di Jenjang Sekolah Dasar. *Cakrawala - Jurnal Humaniora*, 22(1), 13–21. <https://doi.org/10.31294/jc.v22i1.11546>
- Mufidah, E. F., Wirastania, A., & Pravesti, C. A. (2021). Studi Kasus: Permasalahan Yang Sering Ditangani Guru Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Dan Sekolah Menengah Pertama. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.26737/jbki.v6i1.1651>
- Muhammad, I., Yolanda, F., Andrian, D., & Rezeki, S. (2022). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Profesional Pada Materi Relasi dan Fungsi. *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)*, 4(1), 2655–7762. <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>
- Munif, M., Rozi, F., & Yusrohlana, S. (2021). Strategi Guru dalam Membentuk Karakter Siswa melalui Nilai-nilai Kejujuran. *Fondatia*, 5(2), 163–179.

<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i2.1409>

- Musthofa, D. N., Cahyono, A. E., & Ulfa, N. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning dengan Fitur Gamifikasi pada Materi Kebutuhan dalam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Simki Pedagogia*, 8(2), 365–375. <https://jipred.org/index.php/JSP>
- Najib, K. H., Alvianto, A., Hidayatullah, A. S., & Trio Ardhian. (2022). Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19: Kesiapan Belajar Daring dan Stress Akademik pada Mahasiswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 330–340. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.42959>
- Nasrikin, R., Komalasari, K., & Ruhimat, M. (2023). Pengaruh Literasi Media Internet Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Era Covid-19. *Jurnal Civic Hukum*, 8(1), 46–57. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran Konstruktivisme Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>
- Ningsih, S., & Adesti, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech*, 2, 163–172.
- Nopiyanto, Y. E., Raibowo, S., & Arwin. (2020). *PEMBELAJARAN ATLETIK* (- (ed.); Cetakan Pe). Elmarkazi.
- Nur'aini, Z., & Sunarso, A. (2024). Pengembangan Media Mobile Learning Berbantu Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa. *Journal of Science Education*, 8(1). <https://doi.org/10.33369/pendipa.8.1.10-16>
- Nurdessyanah, A., Maryani, E., & Sapriya. (2025). The Influence of Problem-Based Learning Model on the Improvement of Students' Critical Thinking Skills in IPAS Learning. *BASICA Journal of Arts and Science in Primary Education*, 5(1), 15–30. <https://doi.org/10.37680/basicav5i1.6792>
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model. In *Nizmania Learning Center*.
- Nurkomaria, V., Lusiana, L., & Zainab, Z. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Materi Peluang. *Indiktika : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*, 5(1), 45–53. <https://doi.org/10.31851/indiktika.v5i1.8730>
- Nurlin, I., Bistaman, M., & Dkk. (2025). Penggunaan Teknologi Augmented Reality untuk Pendidikan Penggunaan Teknologi Augmented Reality untuk Pendidikan Sekolah. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 06(02), 375–383.
- Oksuz, Y. (2016). Evaluation of Emotional Literacy Activities: A Phenomenological Study. *Journal of Education and Practice*, 7(36), 34–39. www.iiste.org
- Oktaria, S., Susanti, R., & Suratmi, S. (2025). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Lapisan Bumi Kelas Viii. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(1), 210–218.

<https://doi.org/10.51878/social.v5i1.4888>

- Otib, S. H. (2020). *Pendidikan Karakter Anak Sesuai Pembelajaran Abad ke-21* (pp. 1–171). Edura UNJ.
- Ouzzani, M., Hammady, H., Fedorowicz, Z., & Elmagarmid, A. (2016). Rayyan-a web and mobile app for systematic reviews. *Systematic Reviews*, 5(1), 1–10. <https://doi.org/10.1186/s13643-016-0384-4>
- Pamungkas, T. (2020). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah* (Guepedia/La (ed.); cetakan pe). Guepedia.
- Pangalo, E. G. (2020). Pembelajaran Mobile Learning Untuk Siswa Sma. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1). <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2851>
- Praciska, M. T., Hikmawan, R., & Widodo, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Mobile untuk Materi Pengenalan Bangun Datar bagi Siswa Sekolah Dasar Development of Mobile - Based Learning Media Introduces Two - Dimentional Figure in Elementary Schools. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(6), 2422–2433.
- Pradana, M. F. A., Zahro, A., & Widyartono, D. (2023). Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 12(1), 13. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2852>
- Purnomo. (2017). Psikologi Peserta Didik. In *Journal Of Chemical Information and Modeling*, 53(9). <http://www.elsevier.com/locate/sc>
- Purosad, A., Darmawan, D., & Ratnasafitri, E. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Androind Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Inggris: Degrees Of Comparison. *Gunahumas*, 3(2), 57–72.
- Purwati, Y., Purnawati, E., Najmuddin, F. L., Bafaqih, M. A., & Alfazri, R. (2025). Pengembangan Fitur Penerimaan Siswa Barupada Website Sekolah DasarQaryah Thayyibah Purwokerto. *Sistemasi: Jurnal Sistem Innformasi*, 14(3), 2540–9719. <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>
- Putra, M. F. Y., & Rezanisa, V. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Muatan Materi Ipas Kelas Iv. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4636–4652. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8146>
- Putri, R. A., Utomo, S. W., & Sulistyowati, N. W. (2020). *Buku Panduan Mobile Learning Berbasis Androind Dengan Pendekatan Saintifik Pada Materi Jurnal Umum Untuk SMA*. PT. Nasya Expanding Management.
- Radita, M. P. M., & Nurfauziah, P. (2022). Desain Aplikasi Mahtematics Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Teorema Phytagoras. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(2), 519. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i2.9509>
- Rahma, L. I., & Utami, L. R. (2021). Analisis Makna Desain Font Judul Film dalam Poster sebagai Media Promosi. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 4(1), 64–69. <https://doi.org/10.30998/vh.v4i1.1072>
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 9(1), 12–24.

<https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>

- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1717>
- Reddy, S., Mun, M., Burke, J., Estrin, D., Hansen, M., & Srivastava, M. (2010). Using mobile phones to determine transportation modes. *ACM Transactions on Sensor Networks*, 6(2). <https://doi.org/10.1145/1689239.1689243>
- Relawan, S. (2024). *Kasus Bullying di Sekolah Meningkat, KPAI Sebut Ada 2.355 Kasus Pelanggaran Perlindungan Anak Selama 2023*. <https://sekolahrelawan.org/artikel/kasus-bullying-di-sekolah-meningkat-kpai-sebut-ada-2355-kasus-pelanggaran-perlindungan-anak-selama-2023>
- Riana, N., & Elmunsyah, H. (2024). Peran Aplikasi Elemen Mesin sebagai Mobile Learning Interaktif untuk Optimalisasi Pembelajaran Digital pada Pendidikan Vokasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2). <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/703>
- Risdiana, A. F. (2022). Pengembangan Program Literasi Sosial untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1938–1951.
- Rohani, & Muhammad, A. R. (2019). Peningkatan Keterampilan Intelektual Melalui Penerapan Model Project Citizen Pada Mata Kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 10(2), 93–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v10i2.509>
- Rosyadi, M. A., Syarifuddin, Ariessaputra, S., Syuhada, K., & Ramdan, D. (2023). Peningkatan Literasi Digital Dan Sosial Melalui Fasilitasi Pembentukan Dan Aktivitas Kelompok Nelayan Muda Desa Kuranji Dalang. *Jurnal Pepadu*, 4(4), 541–546.
- Rosyida, A., Qorinasari, D., Indriasari, P. S., Ardiansyah, W., Hidayati, Y. M., & Dessty, A. (2024). Literasi Sains Pada Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2493>
- Ruslan, Yusuf, M., & Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 67–75.
- Rusmiati, M. N., Ashifa, R., & Herlambang, Y. T. (2023). Analisis Problematika Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1490–1499. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.2203>
- Salsabila, W. S. E., & Susantini, E. (2022). Validitas E-LKPD Interaktif pada Materi Keanekaragaman Hayati untuk Melatihkan Literasi Digital Peserta Didik Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(3), 735–744. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n3.p735-744>
- Saputro, O. A., & Rayahub, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 185–193. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/24719>

- Sari, D., Ma, D., Jamil, M., & Harahap, I. (2025). Desain Media Pembelajaran Interkatif Mata Peljaaran PPKN Berbasis Sistem Informasi di SMPIT Insan Utama 2. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 48–61.
- Semesta, H. G., Romadhona, M., & Arifianto, P. F. (2024). Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Tentang Aksara Jawa Untuk Siswa SD Kelas 3-6. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 1211–1220. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10299>
- Septiana, T. S., & Kurniawan, M. R. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 Pada Mata Pelajaran Pkn Di Sd Muhammadiyah Kauman Tahun 2016/ 2017. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(1), 94. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v1i1.74>
- Setyo, A. A., Faturahman, M., & Anwar, Z. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN* (H. Djafar (ed.); Cetak Pert). YAYASAN BARCODE.
- Shinta, D., Suhardi, S., & Kasma, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Dinamika Litosfer Berbasis Android Menggunakan Construct 2 pada SMA Negeri 5 Palopo. *Jurnal Literasi Digital*, 5(1), 11–22. <https://doi.org/10.54065/jld.5.1.2025.570>
- Shohel, M. M. C., & Power, T. (2010). Introducing mobile technology for enhancing Teaching and Learning in Bangladesh: Teacher perspectives. *Open Learning*, 25(3), 201–215. <https://doi.org/10.1080/02680513.2010.511953>
- Simarmata, E. J., Sidabariba, O. E. B. P. B., Saragih, R. S. F. P., Sihombing, M., Sihotang, J. N., Simbolon, Y., Manik, P. H., Sipayung, E. R., & Purba, S. W. (2024). Efektivitas metode pembelajaran berbasis masalah dalam mengembangkan kemampuan analitis siswa pada pembelajaran ips di sd. *Jurnal Pendidikan*, 1(2), 41–46.
- Sönmez, A., Göçmez, L., Uygün, D., & Ataizi, M. (2018). A review of Current Studies of Mobile Learning. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 1(1), 12–27. <https://doi.org/10.31681/jetol.378241>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. (p. 334). Alfabeta.
- Sunarsi, P. I., Ananda, R., Surya, Y. F., Rizal, M. S., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan Strategi Small Group Discussion Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(3), 555–568.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers and Education*, 94, 252–275. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.11.008>
- Surahman, Edy, & Mukminan, M. (2017). Peran guru IPS sebagai pendidik dan pengajar dalam meningkatkan sikap sosial dan tanggung jawab sosial siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v4i1.8660>
- Surahman, Ence. (2019). Integrated Mobile Learning System (Imoles) Sebagai Upaya Mewujudkan Masyarakat Pebelajar Unggul Era Digital. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 50–56. <https://doi.org/10.17977/um031v5i22019p050>
- Surya, A., Sularmi, S., Istiyati, S., & Prakoso, R. F. (2018). Finding Hots-Based Mathematical

- Learning in Elementary School Students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.20961/shes.v1i1.24308>
- Sutria, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading And Compotion Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Memahami Teks Panjang Siswa Kelas III. *Jurnal Pesona Dasar*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C%20LUCINEIA%20CARLA.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proces>
- Syahrani, D. P., & Yasa, N. N. K. (2022). The Role of Trust as Mediation between Perceived Usefulness and Perceived Ease of Use on Repurchase Intention. *European Journal of Development Studies*, 2(3), 36–40. <https://doi.org/10.24018/ejdevelop.2022.2.3.91>
- Talakua, C., & Elly, S. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Mobile Learning terhadap Minat dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA Kota Masohi. *Biodik*, 6(1), 46–57. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>
- Tessmer, M. (1993). Planning and Conducting Formative Evaluations. In *Sustainability (Switzerland)*. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Tina, S. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5. <http://jurnal.upmk.ac.id/index.php/jumlahku/article/view/139>
- Traxler, J. (2005). Defining mobile learning. *Learning*, 09.
- Tusriyanto, Nadiroh, & Japar. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Literasi dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Ri'ayah: Jurnal Sosial Dan Keagamaan*, 7(2), 214. <https://doi.org/10.32332/riayah.v7i2.5837>
- Uznul, Z., Deysi, R. A., Rahmawati, S., & Agusrianto, P. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/10.37905/dej.v4i1.2487>
- Vina, M., Paramita, A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media visualisasi auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439.
- Wang, Y. S., Wu, M. C., & Wang, H. Y. (2009). Investigating the determinants and age and gender differences in the acceptance of mobile learning. *British Journal of Educational Technology*, 40(1), 92–118. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00809.x>
- Wati, S. (2025). Strategi Pembelajaran IPS Yang Efektif Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(1).
- Widiana, I. W., Hermayuni, T. D., Sastra Agustika, G. N., & Kusumastuti, F. A. (2020). The effect of literacy based on exploration of science with cultural insights on thematic content mastery and social attitude. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 9(4), 521–531.

<https://doi.org/10.15294/jpii.v9i4.25043>

- Yanti, N., Suhartono, S., & Hiasa, F. (2024). Keterampilan Menulis Akademik Mahasiswa S 1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 7(1), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>
- Yuberti, Wardhani, D. K., & Latifah, S. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis Smart Apps Creator sebagai media pembelajaran fisika. *Physics and Science Education Journal (PSEJ)*, 1(2).
- Yulia, D., Muhammad, S., & Yuliska, H. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Ips Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sdn 01 Koto Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 870–879. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1568>
- Yusa, M. M., Sepriano, Anggraeni, D. P., Saputro, A. D., Dewi, E. N. F., & Darwin. (2024). *Buku Ajar Multimedia*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Zega, B. K., & Suprihati, W. (2021). Pengaruh Perkembangan Kognitif Pada Anak. *Veritas Lux Mea (Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen)*, 3(1), 17–24. <https://doi.org/10.59177/veritas.v3i1.101>
- Zhang, W., Wen, Y., Guan, K., Kilper, D., Luo, H., & Wu, D. O. (2013). Energy-optimal mobile cloud computing under stochastic wireless channel. *IEEE Transactions on Wireless Communications*, 12(9). <https://doi.org/10.1109/TWC.2013.072513.121842>
- Zhao, W., Ammar, M., & Zegura, E. (2004). A message ferrying approach for data delivery in sparse mobile Ad Hoc Networks. *Proceedings of the International Symposium on Mobile Ad Hoc Networking and Computing (MobiHoc)*, 4(26), 187–198. <https://doi.org/10.1145/989459.989483>