

DAFTAR RUJUKAN

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis ICT Kahoot Dalam Pembelajaran PPKN Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208. Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/276044981.pdf> (diakses pada 14 September 2021)
- Amirullah, G., & Susilo. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Konsep Monesa Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Wacana Akademika*, 2(1), 38-47. Tersedia pada <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/wacanaakademika/article/view/2555> (diakses pada 19 Oktober 2021)
- Angko, N., & Mustaji. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Jurnal Kwangsan*, 1(1). Tersedia pada <https://core.ac.uk/download/pdf/235523234.pdf> (diakses pada 16 Oktober 2021)
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Program Pasca Sarjana Pendidikan Fisika. *Universitas Negeri Padang*, 5(2), 155. Tersedia pada <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jppf/article/view/107439> (diakses pada 5 September 2021)
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dahar, Ratna. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Darmuki, A., & Hariyadi, A. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Kooperatif Tipe Jigsaw pada Mahasiswa PBSI Tingkat IB IKIP PGRI Bojonegoro Tahun Akademik 2018/2019. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 2(2), 256-267. Tersedia pada <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/3343> (diakses pada 7 September 2021)
- Dewi, Fitriana. (2021). Efektifitas Meaningful Learning Terhadap Tanggung Jawab Anak Kelompok B Usia 3-4 Tahun Di Playgroup Amanah Bunda Malang. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 15-26. Tersedia pada <https://jurnal.fkip-uwgm.ac.id/index.php/warna/article/view/633> (diakses pada 21 September 2021)
- Dewi, G., dkk. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Kancing Gemerincing dengan Pendekatan Kontekstual terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 97 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 4(2), 35-41.

Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jrpms/article/view/1607> (diakses pada 21 September)

Dharmawan, E., dkk. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Penentu Tarif Dasar Ojek Di Kota Ambon Berbasis Android. *Jurnal Simetrik*, 7(2), 38–41. Tersedia pada <http://www.ejournal-polnam.ac.id/index.php/JurnalSimetrik/article/view/45> (diakses pada 21 September 2021)

Effendy, A., & Sunarsi, D. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Kemampuan Dalam Mendirikan UMKM Dan Efektivitas Promosi Melalui Online Di Kota Tangerang Selatan. *Jurnal Ilmiah MEA*, 4(3), 702. Tersedia pada <http://journal.stiemb.ac.id/index.php/mea/article/view/571> (diakses pada 19 Oktober 2021)

Ervyani, E., & Pritandhari, M. (2017). Effects Of Learning Styles Critical Thinking Ability Of Subjects In Economy Class X Semester Kartikatama Metro High School Academic Year 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro* 64, 5(2), 1–7. Tersedia pada <http://fkip.ummetro.ac.id/journal/index.php/ekonomi/article/view/1219> (diakses pada 30 September 2021)

Fauziyah, R. (2014). Pemanfaatan Kardus Bekas Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memperkenalkan Tempat Ibadah Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Cakrawala Dini*, 5(2), 126–133. Tersedia pada <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10506> (diakses pada 17 September 2021)

Haq, A., dkk. (2019). Penerapan Model Circuit Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPS Di Kelas Tinggi. *Jurnal Utile*, 5(2), 104-114. Tersedia pada <http://jurnalummi.agungprasetyo.net/index.php/JUT/article/view/490> (diakses pada 27 September 2021)

Hasanah, M., & Kristiawan, M. (2019). Supervisi Akademik dan Bagaimana Kinerja Guru. *Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 3(2), 97. Tersedia pada <http://journal.iaincurup.ac.id/index.php/JSMPI/article/download/1159/pdf> (diakses pada 30 Oktober 2021)

Huda, Arif. (2013). *9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*. Yogyakarta: CV Andi Offset.

Karoso, S., & Trihantoyo, S. (2017). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pelaksanaan Program Pengembangan Dan Peningkatan Seni Tradisional Jenjang SD, SMP, Dan SMA di Provinsi Jawa Timur. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 34-39. Tersedia pada <https://journal.unesa.ac.id/index.php/abdi/article/view/860> (diakses pada 5 September 2021)

Koyan, I. W. (2007). *Asesmen dalam Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.

Koyan, I. W. (2012). *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

- Kurniawan, M., & Rohmani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi Pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72. Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/article/view/3544> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Kurniawan, T., & Trisharsiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/201. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(1), 21-26. Tersedia pada <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/trihayu/article/view/739> (diakses pada 17 September 2021)
- Labib, U., & Yolida, B. (2019). Pengembangan Aplikasi berbasis Android yang Terintegrasi dengan Website sebagai Media Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioterdidik*, 7(5), 33–42. Tersedia pada <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JBT/article/view/17868> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Larasati, R., dkk. (2020). Keterampilan Metakognitif Siswa Kelas V dalam Pembelajaran Jarak Jauh di SD Negeri 02 Badak. *Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 129. Tersedia pada <https://unimuda.e-journal.id/jurnalpendidikandasar/article/view/528> (diakses pada 10 September 2021)
- Misidawati, D., dkk. (2021). Media Vidio untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Kuliah Managemen Pemasaran di Masa Pandemi Cocid-19 pada Mahasiswa Prodi Ekonomi Syariah IAIN Pekalongan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 382-388. Tersedia pada <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/1018> (diakses pada 7 September 2021)
- Ningrum, M., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android Materi Kerajaan Dan Peninggalan Hindu-Buddha. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 19–31. Tersedia pada <http://repository.um.ac.id/140509> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Novita, L., dkk. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64. Tersedia pada <https://repository.unpak.ac.id/tukangna/repo/file/files-20200110015955.pdf> (diakses pada 12 September 2021)
- Permana, J., & Sujana, W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Konstektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32445> (diakses pada 7 September 2021)
- Ponza, R., dkk. (2018). Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu/article/view/20257> (diakses pada 19 Oktober 2021)
- Prabaningrum, I., & Putra, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif

- Team Assisted Individualization Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 405-413. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/21775> (diakses pada 22 Oktober 2021)
- Putri, N., & Yuniawan, T. (2017). Pengembangan Kamus Bergambar Berwawasan Cinta Indonesia Berbasis Aplikasi Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Penutur Asing. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*, 13(1), 60-67. Tersedia pada <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/lingua/article/view/8758> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Rahmatullah, R., dkk. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPE/article/view/30179> (diakses pada 5 September 2021)
- Ramdani, A., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440. Tersedia pada <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jurnal-kependidikan/article/view/2924> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Rangkuti, Armeini. (2017). *Statistika Inferensial untuk Psikologi dan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Ridho, M., & Afriansyah, H. (2019). Pengelolaan sarana dan prasarana pendidikan. Tersedia pada <https://osf.io/preprints/inarxiv/n4e8t/>. (diakses pada 10 September 2021)
- Romi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3019-3026. Tersedia pada <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1335> (diakses pada 12 September 2021)
- Sadin, S. (2019). Penggunaan Media Audio-Visual Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 56. Tersedia pada <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/34508> (diakses pada 16 September 2021)
- Sakti, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema Karakteristik Geografis Indonesia Di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Model Mind Mapping. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(2), 218–229. Tersedia pada <http://www.uniflor.ac.id/e-journal/index.php/JPM/article/view/659> (diakses pada 30 September 2021)
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470-477. Tersedia pada <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798> (diakses pada 14 September 2021)

- Sari, A., & Yuniati, S. (2018). Penerapan Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 71–80. Tersedia pada <https://www.j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/49> (diakses pada 22 Oktober 2021)
- Savitri, D., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. Tersedia pada <http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/view/17> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Siregar, M., dkk. (2021). Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Kecerdasan Ganda Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(1), 75-87. Tersedia pada <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/view/24176> (diakses pada 24 September 2021)
- Suarni, N., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa Kelas VI SD. *Program Studi Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Ganesha*, 11(1). Tersedia pada <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnaltp/article/view/613> (diakses pada 13 Oktober 2021)
- Suartama, Kadek. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Univerisitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarma, K., dkk. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal of Education Technology*, 3(3), 140-146. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21735> (diakses pada 22 Oktober 2021)
- Sukardi. (2008). *Metodelogi Penelitian Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumarni, S., dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik di SMA Negeri 01 Manokwari. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 5(1), 21-30. Tersedia pada <http://103.76.50.195/nalar/article/view/3285> (diakses pada 2 November 2021)
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. Tersedia pada <https://ejurnal.ikipgri bojonegoro.ac.id/index.php/JPE/article/download/353/pdf> (diakses pada 10 September 2021).
- Tegeh, M., & Kirna, M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, M., dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Tiswarni, T. (2019). Usaha Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Disiplin Kerja Guru Studi Deskriptif Kualitatif di SMP N 1 Argamakmur Kabupaten Bengkulu utara. *Jurnal At-Ta'lim : Media Informasi Pendidikan Islam*, 18(1), 261-276. Tersedia pada <https://journal.iainbengkulu.ac.id/index.php/attalim/article/view/1650> (diakses pada 27Oktober 2021)
- Untari, E. (2017). Problematika Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 259–270). Tersedia pada <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/41> (diakses pada 14 September 2021)
- Wahyuningtyas, D., & Shinta, R. (2017). Pelatihan Media Pembelajaran Matematika Berdasarkan Kurikulum 2013 Bagi Guru Sekolah Dasar Di Gugus 9 Kecamatan Sukun Malang. *Jurnal Dedikasi*, 14(1), 8–11. Tersedia pada [https://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article /view/4293](https://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/4293) (diakses pada 17 September 2021)

