

DAFTAR PUSTAKA

- Abroto A., Prastowo A., Anantama R. 2021. *Analisis Hambatan Proses Pembelajaran Daring Dengan Menggunakan Aplikasi Whatsapp Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu* 5 (3): 1632–38. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/971> (diunduh pada tanggal 10 Desember 2021)
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Singaraja: Aditya Media.
- Aini, Q., dan Relmasira, S. C. 2018. *Penerapan Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD. Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 27(2), 124–132. <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/view/5359> (diunduh pada tanggal 18 Desember 2021)
- Ajizah, Imroatul, and Munawir Munawir. 2021. *Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam* 4 (1): 25–36. <https://e-journal.stit-islamic-village.ac.id/istighna/article/view/93/0> (diunduh pada tanggal 10 Desember 2021)
- Ananda, R., dan Fadhilaturrahmi. (2018). *Analisis Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Pembelajaran Tematik di SD. Jurnal Basicedu*, 2(2), 11–21. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/138> (diunduh pada tanggal 18 Desember 2021)
- Ardana Yasa, I Kd. D.C., Agung, A. A. G., Simamora, A.H. 2021. *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. Jurnal Edutech Undiksha* Volume 8, Number 1, Tahun 2021, pp. 104-112. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/download/32523/18749>. (diunduh pada tanggal 18 April 2022).
- Ariska R. 2018. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Scientific Pada Materi Perbandingan Kelas VII Di SMPN 2 Batipuh. Skripsi*. Jurusan Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar. <https://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/11685> (diunduh pada tanggal 10 Juni 2022)
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran* (cetakan 3). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Bardi, dan Jailani. (2015). *Pengembangan Multimedia Berbasis Komputer Untuk Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sma. Jurnal Inovasi Teknologi*

Pendidikan, 2 (1), 49–63. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/5203> (diunduh pada tanggal 18 Desember 2021)

- Budiawan, Haris. 2019. *Desain Media Interaktif untuk SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Candiasa, I M. 2011. *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Singaraja: Undiksha Press.
- Candiasa, I M. 2020. *Analisis Data dengan Statistik Univariat dan Bivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Depdikbud. 1984. *Permainan Rakyat Daerah Bali*. Jakarta: DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN. e-book <http://repositori.kemdikbud.go.id/13342/> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Diyana T. N., Supriana E., Kusairi S. (2019). *Pengembangan Multimedia Interaktif Topik Prinsip Archimedes untuk Mengoptimalkan Student Centered Learning*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 171–182. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/27672> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Dwiqi, Gd. C.S., Sudatha, I Gde W. Sukmana, A. I Wy. I. Y. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V*. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) pp. 33-48. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Dwi Jayanti, Kadek Eva. 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran Sains Teknologi Masyarakat Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Literasi Digital Siswa Kelas V Sd Gugus Vi Kecamatan Mengwi*. Tesis. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Faela S., dan Naela K. 2018. *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual*. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 1 No. 1, Februari 2018 Hal. 48-53. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Fanani, A. dan Kusmahart, D. 2018. *Pengembangan Pembelajaran Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill) Di Sekolah Dasar Kelas V*. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar* P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-5801. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/JPD.91.01> (diunduh pada tanggal 18 April 2022).
- Firdian, F., dan Maulana, I. T. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Matakuliah Aplikasi Software*. *Jurnal*

Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan, 3(6), 822–828. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/11257> (diunduh pada tanggal 10 Desember 2021)

Geni, Km. H. Y. W., Sudarma, I Km., Mahadewi, L.P.P. 2020. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD* *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 8 No. (2) pp. 1-16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)

Handayani, D. dan Rahayu, D.V. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan ISpring dan Apk Builder*. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol.5, No.1, 12-25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126> (diunduh pada tanggal 10 Juni 2022)

Iswinarti. 2010. *Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek Untuk Anak Usia Sekolah Dasar*. *Penelitian Dasar Keilmuan*. Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang <https://docplayer.info/31181140-Nilai-nilai-terapiutik-permainan-tradisional-engklek-pada-anak-usia-sekolah-dasar.html> (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021)

Ivers, Karen S. dan Ann E. Barron. (2002). *Multimedia project in education: designing, producing, and assessing*. USA: Libraries Unlimited. <https://file.bpmtv.kemdikbud.go.id/OS/Wacust/Multimedia%20Projects%20in%20Education%20Designing%2C%20Producing%2C%20and%20Assessing%20by%20Karen%20S.%20Ivers%2C%20Ann%20E.%20Barron%20%28z-lib.org%29.pdf> (diunduh pada tanggal 18 Desember 2021)

Jayendra, Putu S. 2018. *Permainan Tradisional Bali Juru Pencar Sebagai Media Pembelajaran Dan Pembentukan Karakter*. *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume. 3, Nomor 1 April 2018 <https://www.researchgate.net/publication> (diakses pada tanggal 19 Desember 2021)

Jani Wiyadi, E. A. 2016. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Di Kelas V Sd Negeri Nglengking Sleman*. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Pertama. Banjarmasin: Antasari Press. e-book <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/2204/1/Rodhatul.pdf> (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021)

Kamila H.R. dan Ducha N. 2018. *Validitas Multimedia Interaktif Model Tutorial Sistem Peredaran Darah Manusia*. *Ejournal-Pensa*. Volume 06 Nomor 02

Tahun 2018, 119-122. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/23290> (diunduh pada tanggal 10 Juni 2022)

Kartini dan Putra. 2020. *Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*. Volume 4, Number 1, 2020, pp. 12-19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/article/view/24981> (diakses pada tanggal 19 Desember 2021)

Khairini R. dan Yogica R. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume 5, Number 3, Tahun 2021. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index> (diunduh pada tanggal 10 Juni 2022)

Lestari, N. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Pertama. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.

Lubis, Maulana A., dan Azizan N. 2020. *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Pertama. Jakarta: Kencana.

Malawi, Ibadullah dan Kadarwati. 2017. *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. Kedua. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.

Manurung, P. 2020. *Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19*. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah* Vol. 14 No. 1, Januari-Juni 2020 <http://jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id/index.php/alfikru/article/download/33/26> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)

Misbach, Ifa H. 2006. *Peran Permainan Tradisional Yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter Dan Identitas Bangsa*. *Laporan Penelitian*. Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia <https://fdokumen.com/document/laporan-penelitian-peran-permainan-tradisional-revisi-final-5665b992a1918.html> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)

Munir. 2012. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. e-book http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf (diakses pada tanggal 10 Desember 2021)

Nabilah, T dan Abadi, A. P. 2019. *Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*. Sesi Omadika 2019. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685/1908> (diunduh pada tanggal 01 Januari 2022).

- NN. 2018. *KONSEP MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. Tersedia pada https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/79738/modresource/content/2/1_Konsep%20Dasar%20MPI.pdf (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Nugraha, dkk. 2019. Pengembangan Multimedia Interaktif Matematika Berorientasi Kearifan Lokal Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol. 7 No. (1) pp. 12-22 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Parwati dan Suharta. 2020. *Jenis-jenis Kearifan Lokal Bali sebagai Sumber Belajar dalam Pengembangan Model Pembelajaran berorientasi Karakter Positif Siswa*. Seminar Nasional Riset Inovatif 2020 <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/2150/1428> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Pawestri, E dan Sukoco H. 2017. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa*. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*, Volume 2, No 1. <https://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/mercumatika/article/view/371> (diunduh pada tanggal 10 Juni 2022)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2016. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. 2014. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 67 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah*. 2013. Jakarta: Kemendikbud.
- Prastowo, A. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Pertama. Jakarta: Kencana.
- Pratiwi, H. R., dan Ismaniati, C. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak*. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(2), 130–139. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/11735/10623> (diunduh pada tanggal 18 April 2022).
- Pratiwi, V. U., dan Suwandi, S. 2021. *Local Wisdom in the Picture Storybook for Elementary School Students in Sukoharjo Regency*. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, Volume 4, No. 1,

2021, hlm. 1262-1271. Tersedia pada <http://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/1751/pdf> (diakses pada tanggal 10 Desember 2021).

Prasetya, M.A., dan Sudirman, Wiyono, K. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Suhu, Kalor Dan Perpindahan Kalor Untuk Sma Kelas XI. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika* ISSN: 2355 – 7109. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jipf/article/view/5408> (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)

Prayogi, D. S. 2019. *Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kabupaten Berau tema Daerah Tempat Tinggalku pada muatan pembelajaran IPS untuk kelas IV sekolah dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 4 Nomor: 11 Bulan November Tahun 2019 Halaman: 1457—1463 <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/> (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021).

Rahyono. F.X. *Kearifan Budaya dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widyastra. 2009.

Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>. (diunduh pada tanggal 10 Juni 2022)

Reddi, U.V. 2003. *Multimedia as an educational tool. In Educational multimedia: A handbook for teacher-developers*. New Delhi: CEMCA https://www.cemca.org/ckfinder/userfiles/files/EdMul_Full.pdf (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021)

Rofiq, A., Parmiti, D.P., Mahadewi, L.P.P. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu. Journal of Education Technology*. Vol. 3 (3) pp. 126-133. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/21732/13446> (diunduh pada tanggal 18 April 2022).

Rohmah dan Bukhori. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. Ecoducation: Economic and Education Journal*. Vol 2, No.2, Tahun 2020. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/ecoducation> (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021)

Qonita, N. A. 2021. *Articulate Storyline: Teknologi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif Mudah Dan Menarik*. Tersedia pada

- <https://warstek.com/articulate-storyline/> (diunduh pada tanggal 23 Desember 2021).
- Saifudin, M. F., Susilaningsih, S., Wedi, A., 2020. *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Sumber Energi Untuk Memudahkan Belajar Siswa SD. JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan JKTP* Vol 3 No (1) Februari (2020): 68-77 <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/11234>. (diakses pada tanggal 19 Desember 2021)
- Savitri, D., dan Karim A., Hasbullah. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika* Volume 1, No. 2, Agustus, 2020. <http://lebesgue.lppmbinabangsa.id/index.php/home> (diunduh pada tanggal 18 April 2022).
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya (Rev. ed)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudarma, I. K., dkk. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual*. Denpasar: Graha Ilmu.
- Sudatha, I Gde W., dan Tegeh, I Md. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran. Pertama*. Singaraja: Media Akademi.
- Sudjana, N. 2011. *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sulistyan, Ni Pt. T., Kristiantari M.G. R., Arnawa Ng. 2022. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 pada Topik Rangkaian Listrik Untuk Siswa SD. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti* Volume 9, Nomor 1 Tahun 2022. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil/article/view/654/254> (diunduh pada tanggal 18 April 2022).
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Kedua. Bandung: Alfabeta.
- Sukayati dan Sri W. 2009. *Pembelajaran Tematik di SD*. Jakarta: PPPTK Matematika. e-book <http://repositori.kemdikbud.go.id/7428/1/7.PEMBELAJARAN%20TEMATIK%20DI%20SEKOLAH%20DASAR.pdf> (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021)
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Pertama. Yogyakarta: UNY Press. e-book https://www.academia.edu/37509247/Herman_Dwi_Surjono_2017_Multi

media_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan_Edisi_Pertama_Yogyakarta_UNY_Press (diunduh pada tanggal 01 Januari 2022).

- Suryana, D. dan Hijirani, A. 2021. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Volume 6 Issue 2 (2022) Pages 1077-1094. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/1413> (diunduh pada tanggal 01 Januari 2022).
- Taro. 2010. *Bunga Rampai Permainan tradisional Bali*. Bandung: Graha Bandung Kencana
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., dan Kirna, I. M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. *Jurnal Ika*, 11(1), 12–26. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008> (diunduh pada tanggal 18 Desember 2021)
- Tirto.id. 2020. *Pengertian Kearifan Lokal Menurut Para Ahli dan Fungsinya*. Tersedia pada <https://tirto.id/gjsF> (diakses pada tanggal 10 Desember 2021)
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 2003. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Wibawanto, W. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Pertama. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif. e-book https://www.researchgate.net/publication/313161626_Desain_dan_Pemrograman_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif (diunduh pada tanggal 19 Desember 2021)
- Widiastika, M. A. Nana Hendrapipta, A. S. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Konsep Sistem Peredaran Darah di Sekolah Dasar*. *Jurnal: Basic Edu*, Volume 5 Nomor 1. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/602/pdf> (diunduh pada tanggal 18 April 2022).
- Windawati dan Koeswanti. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu Vol 5 No 2 Tahun 2021* p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147 <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/835> (diunduh pada tanggal 21 Desember 2021)
- Zuhriya, S. A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Mi Mambaul Ma'arif Jombang*. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

UIN Surabaya. http://digilib.uinsby.ac.id/49445/3/Siti%20Alfiatuz%20Zuhriyah_D97217113.pdf (diunduh pada tanggal 10 Desember 2021)

