

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. *Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran*. Lantanida Journal, Volume 4, No.1.
- Amajida, J. 2020. *Pengembangan media mobile learning berbasis android pada materi himpunan siswa kelas vii di mts nu hasyim asy'ari 03 kudas tahun pelajaran 2020/2021*. Jurnal Basicedu, 5(1), 47-64.
- Andrizal, A., & Arif, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Sistem E-Learning Universitas Negeri Padang*. INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi, 17(2), 1-10.
- Anwari, T., Shodiqin, A., & Priyolistiyanto, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pemrograman Dasar Pascal*. Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 4(1), 123-134.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran: Edisi Revisi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2019. *Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar*. Universitas Islam Kalimantan. Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Volume 5, Nomor 1.
- Dantes, I Nyoman. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Dantes, I Nyoman. 2017. *Desain Eksperimen dan Analisis Data*. Depok: PT Raja Grafindo Persada
- Dantes, I Nyoman. 2021. *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Faela, S. N. K. (2018). *Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual*. Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan. <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/2316>(diunduh pada tanggal 2 Februari 2022).

- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V*. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311> (diunduh pada tanggal 8 Februari 2022).
- Fatia, I., & Ariani, Y. (2020). *Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar*. *Journal Of Basic Education Studies*, 3(2), 503–511.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia*. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590> (diunduh pada tanggal 8 Februari 2022).
- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mahasiswa Pendidikan Matematika*. In *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)* (Vol. 2, Issue 1, p. 37). <https://doi.org/10.33603/jnpm.v2i1.781> (diunduh pada tanggal 8 Februari 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 28 Desember 2021).
- Fuadati, M. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Terpadu Materi Interaksi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Berbasis Android Untuk Siswa Kelas VII SMP/MTs*. *Disertasi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Handoyono, N. A., & Mahmud, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection*. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 20(2), 107-116.
- Hasnida.2014. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: PT. Luxina Metro Media.
- Hawlitcheck A., Joeckel S. (2017). *Increasing The Effectiveness of Digital Educational Games: The Effects of a Learning nstruction on Student' Learning, Motivaton and Cognitive Load*. *Journal of Education Research*, 25, 1243-1251. Amsterdam: Elsevier.

- Hisbullah dan Nurhayati S. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara Timur.
- Idntimes.com. 2019. *Punya 2 Milyar Pengguna, Ini 7 Alasan Mengapa Android Mengungguli iOS!*. <https://www.idntimes.com/tech/gadget/kena-zakiah-1/alasan-android-lebih-unggul-dari-ios/7> (diunduh pada tanggal 22 Desember 2021).
- Ismayani, Ani. 2018. *Cara Mudah Membuat Aplikasi Berbasis Android dengan Thunkable*. Jakarta: PT. Elek Media Komputindo.
- Jayananda, DPAP, IBP Arnyana dan IW Lasmawan. 2020. *Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Multimodal Melalui Analisis Muatan Pengetahuan Dan Keterampilan IPA Pada Tema Peristiwa Dalam Kehidupan Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal_ep*, Volume 10, No 2.
- 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 28 Desember 2021).
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan, Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kurniawan, P. Y. (2019). *Keefektifan Penggunaan Bahan Ajar Interaktif Yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes Dalam Mata Kuliah Semantik*. *BAHA STRA Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia* ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 3, No. 2, Maret 2019, 3(2), 170–176. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3167>.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. 2018. *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/467> (diunduh pada tanggal 28 Desember 2021)
- Lestari, Novia. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- 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 28 Desember 2021)

- Munir. 2012. *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta. e-book
http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/MULTIMEDIA%20Konsep%20%26%20Aplikasi%20dalam%20Pendidikan.pdf (diakses pada tanggal 28 Desember 2021).
- Muttaqin, et al. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 2021, 11.1: 1-15.
https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_tp/article/view/613 (diunduh pada tanggal 4 Januari 2022)
- Najib, Dinar Khoirun;dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2019, 2.1: 75-81.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8035> (diunduh pada tanggal 29 Desember 2021).
- Nugroho, A. 2020. *Sejarah Android dan Perkembangannya Dari Masa ke Masa*. <https://qwords.com/blog/sejarah-android/> (diunduh pada tanggal 8 Pebruari 2022).
- 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 29 Desember 2021).
- Pawestri, E dan Heru Sukoco. 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.
- Pelupessy, P. S. (2020). *Refleksi Filosofis Pendidikan Ki Hadjar Dewantara*. Jakarta: Kemendikbud via google meet kegiatan CGP.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2016. Jakarta: Kemendikbud.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.* 2018. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505-512.
- Pratiwi, V. U., 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 29 Desember 2021).
- Putri, NWS dan Kadek S. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Program Linier Berbasis Geogebra Smik Stikom Indonesia.* *Jurnal Matematika*, Volume 9, No 2.
- Qonita, N. A. 2021. *Articulate Storyline: Teknologi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif Mudah Dan Menarik.* Tersedia pada <https://warstek.com/articulate-storyline/> (diunduh pada tanggal 29 Desember 2021).
- Rahyono. F.X. *Kearifan Budaya dalam Kata.* Jakarta: Wedatama Widyasastra. 2009.
- Rohmah dan Bukori. 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 29 Desember 2021)
- Safitri, I, dkk. 2019. *The Effectiveness Of Android Application As A Student Aid Tool In Understanding Physics Project Assignments.* *JPII*, Volume 8 (4).
- Sari, N., & Anugraheni, 2019. *Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran tematik kelas iv tema 6 subtema 1 di sekolah dasar.* *Jgk (Jurnal Guru Kita)*, 5(2), 33-43.
- Sartini, S. (2004). *Menggali kearifan lokal nusantara sebuah kajian filsafati.* *Jurnal Filsafat*, 37(2), 111-120.

- Saryani, Nunuk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sinta, N.A.K, Astawan, dan Made S. 2021. *Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. Mimbar PGSD Undiksha*. Volume 9, No. 2. 211-219.
- Sudatha, I Gde W. dan Tegeh, I Md.. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Pertama. Singaraja: Media Akademi.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sularso, S. 2016. *Revitalisasi Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Dasar*. *JURNAL JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 2(1), 73. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v2i1.a4728> (diunduh pada tanggal 18 Januari 2022)
- Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (Covid-19) pada Satuan Pendidikan*. 2020. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19)*. 2020. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
- Swantyka Ilham P dan Syifa F. 2021. *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 6, No.1, 505-512.
- 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 28 Desember 2021)
- Tirto.id. 2020. *Pengertian Kearifan Lokal Menurut Para Ahli dan Fungsinya*. Tersedia pada <https://tirto.id/gjsF> (diakses pada tanggal 29 Desember 2021)
- Tri H, Yohanes SB. 2014. *Ki Hadjar Dewantara: Mendidik Manusia Merdeka. dalam: Johanes Supriyono (peny). Memoria Indonesia Bergerak*. Jakarta: Megawati Institute, , 53—68

- Verawati dan Enny C. 2019. *Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional, Palembang: Seminar Nasional Pendidikan. Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. Vol. 1 No. 1, Februari 2018 Hal. 48-53.*
- Wahyuni, S dan Fauzul E. 2020. *Pengembangan Aplikasi Android sebagai Bahan Pengajaran. Pedagogia: Jurnal Pendidikan, Volume 9, No 1.*
- Wibawa, B. 2016. *Electronic, Mobile, and Ubiquitous Learning in Higher Education: Electronic and Mobile Learning. International Seminar Proceedings. Post Graduate Program. Universitas Negeri Jakarta. ISBN 978-602-73030-1-01*
- 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 28 Maret 2022).*
- Wilson, A. 2020. *Penerapan Metode Pembelajaran Daring (Online) Melalui Aplikasi Berbasis Android Saat Pandemi Global. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), Volume 5, No 1*
- Yane H, Fakhruddin S, dan Afidah I. 2021. *Modul 11 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif. Pusat Data Dan Teknologi Informasi. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*
- 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 29 Desember 2021)*