

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. 2022. Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 1-8. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.44487>
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Malang: Aditya Media.
- Agus, W. 2015. *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ainullah, A. N., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. 2020 Interactive Learning Multimedia with Problem-Based Learning for Fifth-Grade Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 316-326, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.57377>.
- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. 2021, Development of Learning Vidio Based on Problem-Solving Characteristics of Animal and Their Habitats Contain in IPA Subjects on 6th-Grade. *Jurnal of Edication Technology*, 5(1), 37-47.
- Arifin, B. S. 2015. *Psikologi Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran* (cetakan 3). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran. Edisi Revisi*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asep, H. H. 2008. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas terbuka.
- Astawan, I. G. 2021. Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 16-25.
- 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.
- Brata, I. B. 2019. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter dalam Gending Rare sebagai Upaya Melestarikan Kearifan Lokal Bali. *Diakronika*, 19(1), 66-79.
- Bundu, P. 2006. *Penilaian keterampilan proses dan sikap ilmiah dalam pembelajaran sains SD*. Jakarta: Depdiknas.
- 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.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Keempat*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dewantara, K. H. 2004. *Pendidikan* (Bagian Pertama), Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, Yogyakarta.
- Dwiqi. 2020. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas 5. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33-48. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28934>.
- Eflin, P. P. 2019. Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android dengan Model Problem Based Learning pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas IVA SD Negeri 03. *Under Graduates thesis*, UNNES.
- Fanani, A. & 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>.
- Firdaus, Y. A., & Yermiandhoko, Y. 2020. Pengembangan Media Game Edukasi Petualangan Si Isaac Berbasis Android pada Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2).
- Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Handayani, D & 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>.
- Hisbullah & Nurhayati S. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Penerbit Aksara Timur.
- Idammatussilmi., Ellianawati., & Wahyudi, N. 2023. Interactive Game-Based Flas Media as Social Studies Learning Media in Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 351-362. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.53705>.
- Islamyati, M.P., & Manuaba, I.B.S. 2021. Multimedia Interactive Learning in Science Subjects for Grade Fourth Elementary School Students. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 4(2), 201-212. <https://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.39664>.
- Izhar G., Senen. A., & Wardani. K. 2023. Android-Based Interative Learning Multimedia: Social Studies Material for Fourth Grade Elementary School

Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 224-235.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.56305>

Jayananda, D. P. A. P, I. B. P. Arnyana & I.W. 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*, 10(2), 97-125.

Jannah, R. 2009. *Media pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.

Kamal, M. F. 2023. *Program Peningkatan Kemampuan Menggunakan Teknologi Informasi Komputer (Tik) Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru MTsN 6 Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).

Kasman, A. D. 2013. *Kolaborasi dahsyat android dengan PHP dan mysql*. Yogyakarta: Lokomedia.

Khairini R. & 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>

Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. 2023. Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760-770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>

Lina, V. B., & Sadipun, B. 2018. Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal Kabupaten Ngada (Identifikasi nilai-nilai budaya lokal kabupaten Ngada). *Jurnal Akrab Juara*, 3(2), 56-65.

Lutfiyatun, E. 2015. Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash Csv Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas viii MTS. *Universitas Negeri Semarang*.

Mahayanti, N. K. D., & N. M. Haryati. 2021. Nilai – Nilai Pendidikan dalam Gending Rare Meong – Meong. *PENSI Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 1(2), 99-107. <https://doi.org/10.59997/pensi.v1i2.879>

Mirawati, B. L., Fajar, S., & Fitri., H. 2023. Sterghthening Digital Literacy of Elementary School Student Trough Utilization of Wordwall as Game-Based Learning Interactive Media, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(2), 215-223, <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>.

Mulyatiningsih, E. 2013. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

- Nugraha, D. 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>
- Nugraha, M. F., & Permana, R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Gaple Orpedama untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Organ Peredaran Darah Manusia. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 6(2), 214-223.
- Nurasiah, I., Marini, A., Nafiah, M., & Rachmawati, N. 2022. Nilai kearifan lokal: proyek paradigma baru program sekolah penggerak untuk mewujudkan profil pelajar pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3639-3648. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2727>
- Nurrun, M. S. H. 2013. *Pembuatan Game Honey Mars Menggunakan Unity 3d*. Yogyakarta: Stmik Amikom
- Nyoman, S. I. 2022. *Strategi Pembelajaran Generatif: Suatu Kajian Konseptual Operasional: Generative Learning Strategy: An Operational Conceptual Study*. *Prospek*, 1(1), 132-139.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. 2016. Jakarta: Kemendikbud.
- Pramono, K. H. 2022. Pengembangan media video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar pada matakuliah metode penelitian teater menggunakan model r&d. *TONIL: Jurnal Kajian Sastra, Teater dan Sinema*, 19(1), 9-16.
- Pramana, I. P. Y., & Suarjana, I. M. 2018. Pengaruh model pembelajaran time token berbantuan media video terhadap hasil belajar IPA kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 137-144.
- Pratama, I. P. A., Tegeh, I. M., & Gusti Ayu.P. S. 2022. "Animapoin (Animasi Powerpoint): Media Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*. 5(2), 218-228. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49917>
- Pratama, R. Y. 2021. Utilization of Quizizz Educational Game Media of Increase Learning Interest and Achievement, *Indonesian Journal of Educational Resear and review*, 4(2), 307-316, <http://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v4i2.30690>.
- Pratiwi, H. R., & Ismaniati, C. 2017. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Mengembangkan Aspek Kognitif Anak*. *Jurnal Inovasi Teknologi*

Pendidikan, 4(2), 130–139. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/11735/10623>

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. <http://www.bircu-journal.com/index.php/birci/article/5iew/1751/pdf>.

Prayoga, P. S., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. 2022, Interactive Learning Multimedia, Containing Balinese Traditional Game is Thematic Learning, *Indonesian Journal of Educational Resear and review* , 5(2), 383-393, <https://doi.org/10.23887/ijer.N5i2.48802>

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 <https://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>.

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Bandung: Pustaka Pelajar.

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rahyono, F.X. 2009. *Kearifan Budaya Dalam Kata*. Jakarta: Wedatama Widia Sastra.

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>.

Randel, W., & Held, I. 1991. Phase speed spectra of transient eddy fluxes and critical layer absorption. *Journal of the atmospheric sciences*, 48(5), 688-697.

Renavitasari, I. R. D., Irawati, D. A., & Prasetyo, A. 2016. *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia “ Jelajah ” berbasis Android*. 1–5.

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.

Rozi, Z. F. 2010. *Perancangan Game Mouse Hunter Menggunakan Adobe Flash CS 3*. *Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta*. Yogyakarta.

- Samatowa, U. 2006. *Bagaimana membelajarkan IPA di sekolah dasar*. PT Pustaka Indonesia Press.
- Savitri, D., 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>.
- Seriadi, S. L. N. 2019. Pembentukan Karakter Unggul dan Nasionalis Pada Anak Usia Dini Melalui Sekar Rare. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 31-38.
- Shifa, N. K. F. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48–53.
- Suastika. 2011. *Tradisi Sastra Lisan (Satwa) di Bali Kajian Bentuk, Fungsi, dan Makna*. Denpasar : Pustaka Larasan.
- Sudarma, I. K., dkk. 2015. *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual*. Denpasar: Graha Ilmu.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Pertama. Singaraja: Media Akademi.
- Sudjana, N. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Sugihartono. 2007. *Model Pembelajaran Inovatif serta Penerapannya pada SD/SMP CI-BI*. Semarang: Rajawali.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Kedua. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyan, N. P. T., Kristiantari M.G. R., & Arnawa, N. 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>.
- Sumaji. 1998. *Pendidikan Sains yang Humanistis*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. 2019. Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101.
- 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.

- Suryana, D., & Hijriani, A. 2022. Pengembangan Media video Pembelajaran Tematik Anak Usia Dini 5-6 Tahun Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1077-1094.
- Swantyka, I. P & Syifa, F. 2021. Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan nak Usia Dini*, 6(1), 505-512.
- Tegeh, I. M. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & 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/5iew/1145/1008>.
- Trianto. 2014. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep Strategi, dan Implementasinya dalam kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wafa, M. A. A., & Radia, E. H. 2020. Meta-Analysis of Teams Games Tournament Learning Model on Mathematics Learning Outcomes. *Indonesian Journal of Educational Research Review*, 3(3), 81-88, <http://dx.doi.org/10.23887/ijerr.v3i3.27662>.
- Wasito, A. 2022, Utilization of Visual Media in Thematic Learning in Elementary School, *Jurnal Ilmiah Sekolah dasar*, 6(4), 584-591, <https://doi.org/10.23887/jisd.v6i4.53744>.
- Wiasti, N. K. 2021. *Bahan ajar Dharmagita*. IAHN Gde Pudja Mataram.
- Wibawanto, W. 2017. *Desaian dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Pertama. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Wibowo. 2015. *Pendidikan Karakter berbasis kearifan lokal disekolah (konsep,strategi, dan implementasi)*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Widiastika, M. A. Nana., & Hendracipta, 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>.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. 2021. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. 2023. Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>

- Yunus, A. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. 2022. Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Zuhriya, L., & Surur, M. 2021. Prilaku Agresif Santri di Pondok Pesantren Putri Annuriyah Wonocolo Surabaya. *Risda: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(2), 96-107.

