

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Aditya Media Publishing.
- Amrita, P. D., & H. Kuswanto. (2019). Pengembangan Mobile Learning IPA Sasirangan Materi Pencemaran Lingkungan untuk Peserta Didik SMP. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, Volume 21, Nomor 2 (hlm. 151–164). Tersedia pada <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/11446> (diakses tanggal 2 Februari 2021).
- Arifin, Zaenal. (2017). Kriteria instrumen dalam suatu penelitian. *Jurnal Theorems (The Original Research of Mathematics)*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 28-36). Tersedia pada <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/th/article/view/571/537> (diakses tanggal 3 Februari 2021).
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arlis, S. (2013). “Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar”. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Volume 13, Nomor 2 (hlm. 113-122). Tersedia pada <http://103.216.87.80/index.php/pedagogi/article/view/4288> (diakses tanggal 15 Oktober 2020).
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Astuti, I. A. D., R. A. Sumarni, dan D. L. Saraswati. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning Berbasis Android”. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 57-62). Tersedia pada <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10> (diakses tanggal 13 September 2020).
- Baharuddin, Indana, S., & T. Koestiari. (2017). Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri Terbimbing dengan Tugas Proyek Materi Sistem Ekskresi untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 81–97). Tersedia pada <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i1.9574> (diakses tanggal 2 Februari 2021).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model”. *Halaqa: Islamic Education Journal*, Volume 3, Nomor 1 (hlm. 35-42). Tersedia pada <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124> (diakses tanggal 9 September 2020).
- Egok, A. S., dan T. J. Hajani. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal of Elementary School (JOES)*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 141–157). Tersedia pada <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446> (diakses tanggal 4 Februari 2021).

- Enterprise, Jubilee. 2015. *Mengenal Dasar-dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Fitra, F., N. Nurhadi, dan I. Irawan. (2017). “Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Berbasis *Android*”. *Jurnal Processor*, Volume 9, Nomor 1 (hlm. 89-97). Tersedia pada <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/processor/article/view/60> (diakses tanggal 15 September 2020).
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, Volume 17, Nomor 1 (hlm. 66–79). Tersedia pada <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5> (diakses tanggal 18 Februari 2021).
- Hendriyani, Yeka dan Karmila Suryani. 2020. *Pemrograman Android Teori dan Aplikasi*. Jawa Timur: CV Penerbit Qiara Media.
- Hisbullah dan Nurhayati Selvi. 2018. *Pembeajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Ibrahim, N. dan Ishartiwi. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP”. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Volume 8, Nomor 1 (hlm. 81-88). Tersedia pada <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1792> (diakses tanggal 13 September 2020).
- Irfan, I., M. Muhiddin, dan Evi Ristiana. (2019). “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint di Sekolah Dasar”. *Indonesian Journal of Primary Education*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 16-27). Tersedia pada <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.21765> (diakses tanggal 8 September 2020).
- Juansyah, A. (2015). “Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-Gps) dengan Platform Android”. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 1-8). Tersedia pada <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/673/jbptunikompp-gdl-andijuansy-33648-11-20.unik-a.pdf> (diakses tanggal 12 September 2020).
- Karo, I. R. K., dan Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778> (diakses tanggal 2 Februari 2021).
- Khosiyah, M. dan Gunawan (2019). “Pengembangan Media Belajar Berbasis Android Pada Materi Tata Surya Untuk Siswa Sekolah Dasar”. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 168-177). Tersedia pada <https://doi.org/10.33654/pgsd> (diakses tanggal 8 september 2020).
- Kurniawan, Fachrul dan Gianto Widodo. 2015. *Cepat Menguasai Program Android*. Malang: UB Press.

- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Martha, Z. D., E. P. Adi, & Y. Soepriyanto. (2018). EBook Berbasis Mobile Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 1, Nomor 2 (hlm. 109-114). Tersedia pada <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775> (diakses tanggal 2 Februari 2021).
- McQuiggan, Scott, dkk. 2015. *Mobile Learning*. Canada: John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey.
- Miftah, M. (2013). “Penerapan Teori Belajar Dan Desain Instruksional Dalam Program Mobile Learning”. *Kwangsan*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 46-56). Tersedia pada <https://www.neliti.com/publications/286914/penerapan-teori-belajar-dan-desain-instruksional-dalam-program-mobile-learning> (diakses tanggal 14 September 2020).
- Mudanta, K. A., I. G. Astawan, dan I. N. Laba Jayanta. (2020). “Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. *Mimbar Ilmu*, Volume 25, Nomor 2 (hlm. 101-109). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.26611> (diakses tanggal 6 Oktober 2020).
- Munawaroh, I. (2015). “Urgensi Penelitian dan Pengembangan”. *Studi Ilmiah UKM Penelitian*. Universitas Negeri Yogyakarta. (hlm. 1-5). Tersedia pada https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/33779148/PENELITIAN_PENGEMBANGAN_3.pdf (diakses tanggal 12 September 2020).
- Ningsih, S., & A. Adesti. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Pembelajaran Universitas Baturaja. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, Volume 4, Nomor 2 (hlm.163-172). Tersedia pada <https://doi.org/10.17977/um039v4i22019p163> (diakses tanggal 2 Februari 2021).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 8–18). Tersedia pada <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18> (diakses tanggal 18 Februari 2021).
- Nurhadi dan M. Sobri. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa SMA”. *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, Volume 8, Nomor 3 (hlm. 137-144). Tersedia pada <http://ejournal.lppmsttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/article/view/74> (diakses tanggal 16 September 2020).
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, Volume 8, Nomor 1 (hlm. 19–35). Tersedia pada <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706> (diakses tanggal 18 Februari 2021).

- Pane, A. dan M. Darwis Dasopang. (2017). “Belajar dan Pembelajaran”. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 333-352). Tersedia pada <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945> (diakses tanggal 12 September 2020).
- Permana, E. P. dan Desy Nourmavita. (2017). “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Materi Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan Di Lingkungan Sekitar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume 10, Nomor 2 (hlm. 79-85). Tersedia pada <https://doi.org/10.33369/pgsd.10.2.79-85> (diakses tanggal 23 November 2020).
- Prasetyo, S. (2017). “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android untuk Siswa SD/MI”. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, Volume 1, Nomor 1 (hlm. 121-140). Tersedia pada <https://e-journal.adpgmiindonesia.com/index.php/jmie/article/view/29> (diakses tanggal 7 Oktober 2020).
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 19–32). Tersedia pada [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32) (diakses tanggal 2 Februari 2021).
- Putra, C. A. (2017). “Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran”. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 1-10). Tersedia pada <https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752> (diakses tanggal 11 September 2020).
- Putri, D. I., R. Rizal Isnanto, dan K. Teguh Martono. (2016). “Perancangan Aplikasi Multimedia untuk Pembelajaran Anatomi Tubuh Manusia untuk Sekolah Dasar”. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 124-132). Tersedia pada <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.124-132> (diakses tanggal 15 September 2020).
- Putria, H., Luthfi H. Maula, dan D. Azwar Uswatun. (2020). “Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar”. *Jurnal Basicedu*, Volume 4, Nomor 4 (hlm. 861-870). Tersedia pada <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460> (diakses tanggal 3 September 2020).
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. 2020. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rusman. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup.

- Siregar, H. F., Y. H. Siregar, & Melani. (2018). *Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia*. Volume 2, Nomor 2 (hlm. 113–121). Tersedia pada <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363> (diakses tanggal 3 Februari 2020).
- Suastra, I Wayan. 2017. *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Suhartono. 2019. *Handphone sebagai Media Pembelajaran*. Tangerang: Indocamp.
- Sujana, Atep dan A. Kurnia Jayadinata. 2018. *Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar*. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sundayana, Rostina. 2018. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surahman, E. (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, Volume 5, Nomor 2 (hlm. 50-56). Tersedia pada <https://doi.org/10.17977/um031v5i22019p050> (diakses tanggal 13 September 2020).
- Tafonao, T. (2018). “Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa”. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Volume 2, Nomor 2 (hlm. 103-114). Tersedia pada <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113> (diakses tanggal 8 September 2020).
- Tegeh, I. M. dan I. M. Kirna. (2013). “Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model”. Jurnal Ika, Volume 11, Nomor 1 (hlm. 12-26). Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/ika.v11i1.1145> (diakses tanggal 9 September 2020).
- Tegeh, I. M., I. N. Jampel, dan K. Pudjawan. (2015). “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE”. Seminar Nasional Riset Inovatif, Volume 3. Tersedia pada <https://e proceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/view/507> (diakses tanggal 15 September 2020).
- Tim EMS. 2015. *Pemrograman Android dalam Sehari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Wedyawati, Nelly, dan Yasinta Lisa. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif.
- Widayat, W., K. Kasmui, dan Sri Sukaesih. (2014). “Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu pada Tema Sistem

Gerak Pada Manusia”. *Unnes Science Education Journal*, Volume 3, Nomor 2 (hlm. 535-541). Tersedia pada <https://doi.org/10.15294/usej.v3i2.3353> (diakses tanggal 7 Oktober 2020).

Widyastuti, L., Prana Dwija Iswara, & Isrokatun. (2017). Penerapan Metode Pantau, Pangkas, Padukan, Panggil (4p) untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa dalam Meringkas Cerita. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 91–100. <https://doi.org/10.23819/jpi.v2i1.9530> (diakses tanggal 2 Februari 2021).

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Grup.

