

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2010). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Amelia, D. J. (2019). *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intelligences*. Malang: UMM Press.
- Andari, D. A. (2021). *“Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Bogor: Guepedia.
- Andhika Nida, D. M., Parmiti, D. P., & Yuda Sukmana, A. I. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Edutech*, 16-31.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada).
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* . Batam: Batam Publisher.
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. Jakarta: UNJ Press.
- Fadilah, M. (2013). *Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran SD/MI*. Jakarta: Ar-Ruz Media.
- Firmansyah, F. H., Fajriyah, S. N., & Roziana, E. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendidikan Multimedia*, 93-100.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hamka. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi* . Sidoarjo: Nizamial Learning Center.
- Harsiwi , U. B., & Arini, L. D. (2020). pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 113.
- Hasbullah , & Zainudin. (2020). Penerapan Motivasi Belajar Santri Di Pondok Pesantren Miftahul Ishlah Tembelok Menurut Hamzah B.Uno. *El-Huda*, 20.
- Hasibuan, N. H., Gusmania, Y., & Silvia . (2022). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Komik Berbasis Kodular untuk Kemampuan Pemahaman Literasi Matematika Siswa SDS Edustar. *Absis*, 501.
- Herlianus , & Gunadi, G. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular. *Informatik*, 96.
- Jogiyanto. (2001). *Analisis Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

- Kurniawan, R. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flash untuk Meningkatkan Kemampuan siswa Mendeskripsikan Bagian Tubuh Hewan dan Tumbuhan Kelas 2 di SDN 2 Tamansuruh Kabupaten Banyuwangi. *Repositoryumm*.
- Latif, M., Herawati, S., & Khirul. (2021). *Mobile Programing*. Sidoarjo: Insan Cendekia Mandiri.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Budi Utama.
- Lestari, F. (2020). *Memahami Karakteristik Anak*. Madiun: Bayfa Cendekia Indonesia.
- Mardiana Radita , M. P., & Nurfaizah, P. (2022). Desain Aplikasi Mahtematics Mobile Learning Berbasis Android pada Materi Teorema Phytagoras. *JPMI*, 519.
- Miftah, M. (2022). *Peran Fungsi dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: Feniks Muda Sejahtera.
- Miftahatuljannah, A.-n., & Wahyuningsih, D. (2022). The Impact of Android Kodular Physics E-Module Based on Arias Model on Students' Critical Thinking Ability During The Covid-19 Pandemic Period. *ITALIENISCH*, 734.
- Napitupulu, R. P. (2022). *Keberagaman Budaya Bangsaaku Melalui Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang.
- Pakpahan, A. F., & Ardia, D. P. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purnama , S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 448.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh, & Gantiny, I. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Purnomosidi, Wiyanto, Safiroh , & Gantiny, I. (2018). *Senang Belajar Matematika*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Budaya.
- Putra, H. K. (2021). *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran*. Boyolali: Lakeisha.
- Putra, H. K. (2021). *Monograf Model Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tarik Pembelajaran* . Boyolali: Lakeisha.
- Ridwan , & Sunarto. (2014). , *Pengantar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rismayanti , T. A., & Sukirwan. (2022). PengembanganE-Modul Berbantu Kodular pada Smartphone untuk meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa SMP. *Cendekia*, 859.
- Risyah, M. M. (2020). *Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep pada Materi Himpunan Ditinjau dari Self Confidence* . Malang: UMM pres.

- Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sadiman, A. s. (2012). *Media Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sagala, S. (2011). *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sari, I. (2018). Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penguasaan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris. *Manajemen Tools*, 46.
- Sari, N. I. (2022). Deskripsi Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Durian Sambas. *Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 386.
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Pedagogi dan Pembelajaran*, 130.
- Shoheh Muttaqin, H. P., & Suarni. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1-15.
- Subiyanto, J. (2013). Peran keluarga, Sekolah dan Masyarakat dalam Pembentukan Karakter Berkualitas. *Edukasia*, 23.
- Sucia, V. (2016). Pengaruh Gaya Komunikasi Guru Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Komunitas*, 114.
- Sudarno, Y., Nunung, N. A., Medidjat, R. A., & Hadiana, A. (2019). *Metode Penelitian Survey Online dengan Google Forms*. (Yogyakarta: Andi).
- Sudjana. (2011). *Media Pengajaran penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif konsep dan pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Uno, H. B. (2011). *Teori Motivasi Belajar dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.
- WAhyudi, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Model Pengembangan APED pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis untuk Siswa Kelas X SMKN 1 Pasuruan. *Pengembangan teknologi dan Ilmu Komputer*.
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Pendidikan dan Kebudayaan*, 74.

- Widyana, R. (2022). *Permainan Tradisional Berbasis Multimeddi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Wijaya Geni, K. H., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Edutech Undiska*, 1-16.
- Zakariyah, M. A., & Afriani . (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Action Research Research and Development*. Kolaka: Pondok Pesantren Al Mawadah Warrahman.