

DAFTAR PUSTAKA

- Adam & Muhammad. 2015. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. CBIS Journal.
- Ali.2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Media Elektromagnetik*. Jurnal Edukasi@Elektro.
- Apriyani. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi System Pencernaan Manusia Untuk Peserta Didik Kelas XI Sma Negeri 6 Bandar Lampung*. Skripsi. FTK, Pendidikan Biologi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Arindiono&Ramadhani.2013. *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Kelas 5 Sd*. Jurnal Sains Dan Seni Pomits.
- Aziz. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI*. Tesis. Pancasarjana, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Bilfaqih & M. Nur. 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish
- Branch, M.R. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: University Of Georgia..
- Cheng, G. 2009. *Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia*. Australia : Australasian Journal of Educational Technology
- Dasopang. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman.
- Dewi. 2020. *Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan.
- Djaali, H & Muljono,P. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fatmala&Yelianti. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo*. Biodik.
- Gusty, dkk. 2020. *Belajar mandiri:pembelajaran daring di tengah pandemic covid-19*. Yayasan Kita Menulis.

- Handarini & Wulandari. 2020. *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemic Covid*. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP).
- Husein, dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor*. Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi
- Ichwan. 2015. *Membuat Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6*. Yogyakarta: CV Andi Offset
- Ismanto, dkk. 2017. *Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sma Negeri 2 Kota Pekanbaru*. Jurnal Untuk Mu Negeri.
- Istiqlal. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika.
- Istiyanto. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android Dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jalinus & Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Juliandi, A., Irfan., Dan Manurung, S. 2014. *Metodologi Penelitian Bisnis Konsep Dan Aplikasi*. Medan: UMSU Press.
- Khairi. 2018. *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun*. Jurnal warna.
- Kusniyati & Sitanggang. 2016. *Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*. Jurnal Teknik Informatika.
- Lestari. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten, Jateng: Lakeisha
- Mais, A. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Maiyana. 2018. *Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa*. Jurnal Sains Dan Informatika.
- Meidawati s, dkk. 2019 *Pengaruh daring learning terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar*. Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI Tahun 2019
- Metro. 2014. *Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Tarbawiyah.

- Muyaroah&Fajartia. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 Pada Mata Pelajaran Biologi*. Jurnal Of Curriculum And Education Technology.
- Nahak. 2019. *Upaya Melestarikan Budaya Indonesia Di Era Globalisasi*. Jurnal Sosiologi Nusantara.
- Nizar, S, Ulung,YA Dan Susanti, R. 2017. *Pengembangan Ensiklopedia Tanaman Obat Koleksi PT. Sidomuncul Sebagai Media Pembelajaran Materi Plantae Kelas X SMA*, Jurnal Of Biology Education Unnes.
- Pohan. 2020 .*Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Grobongan Jateng: CV Sarnu Untung
- Putria, dkk. 2020. *Analisis Proses Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Masa Pandemic Covid-19 Pada Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu.
- Pravitasari & Muhammad. 2017. *Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Di SDN 3 Tarubasan Klaten)*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar.
- Pratama. 2014. *Upaya Pelestarian Budaya Local Oleh Pusat Kegiatan Belajar Mengajar (PKBM) Dewi Fortuna Melalui Pelatihan Pengkader Berbasis Budaya*. Skripsi. FIP, Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rambe. 2018. *Penerapan Strategi Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indoensia*. Jurnal Tarbiyah.
- Rahmat. *Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Dalam Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Mission.
- Rigianti. 2020. *Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Kabupaten Banjarnegara*. Jurnal Elementary School.
- Riyana.2012. *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Islam.
- Rosali. 2020. *Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemic Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya*. Jurnal Unsil.
- Sadikin&Hamidah. (2020). *Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi.
- Sari. 2016. *Pengaruh Tingkat Motivasi Orang Tua Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Atas*. Skripsi. FKIP, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Satyaputra, A & Aritonang, EM. 2014. *Beginning Android Programming With ADT Bundle*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sofyana & Rozaq. 2019. *Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsap Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgri Madiun*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika.
- Soewarno, dkk. 2016. Kendala-Kendala yang Dihadapi Guru Dalam memanfaatkan Media Berbasis Komputer di SD Negeri 10 Banda Aceh . Jurnal Ilmiah Mahasiswa Prodi PGSD FKIP Unsyiah
- Suardi. 2018. Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sujana. 2019. Fungsi dan tujuan pendidikan indonesia. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Sumiharsono, M.R Dan Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Sutarti, T & Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibab Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish.
- Tarigan & Sahat. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan.
- Ulfa. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Skripsi. FTK, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Widoyoko, E. P. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.