

## DAFTAR PUSTAKA

- Achsin. 2020. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smart Apps Creator dalam Problem Based Learning Mapel IPS di Kelas IVA SDN Karangayu 02 Kota Semarang. (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Ahsha Widia, Sri Suciati & Nazla Maharani Umayu. 2021. Pengembangan Media Interaktif Belajar Pantun Berbantuan Smart Apps Creator Untuk Siswa Kelas V SD di Kabupaten Semarang. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol 6 No 2.
- Ananda, Lala Jelita & Nuraini. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba. *Jurnal SEJ (School Education Jurnal)*, Unimed, Volume 9 Nomor 1.
- Anni, C & Rifai'i, A. 2011. Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES Press.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Produser*. Banjarmasin: Penerbit Laksita Indonesia.
- Elvi Susanti, Didah Nurhamudah dan Lutfi Syauki Faznur. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Smart Apps Creator Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*
- Fachrul Hidayat. 2019. Pengembangan Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar* 13(01), 112-120
- Hamdani. 2011, Strategi Belajar Mengajar, Bandung. Pustaka Setia.
- Hidayat, F. H. F., & Mulyawati, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Mata Pelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Kelas 4 Sd. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 112-120.
- Karo-Karo. 2014. Media Pembelajaran. Yogyakarta. Gava Media.
- Kemendikbud. 2013. Materi Pelatihan Guru; Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Pendidikan dan Penjamin Mutu Pendidikan.
- Midun. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Android Studio Pada Materi Turunan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), h. 41.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi, h. 152-153.

- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Ni Komang Ari Aprilia Dewi & Maria Goreti R. K. 2022. Multimedia Interaktif Ceria pada Tema Perduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. Vol 6 No 1.
- Pribadi, B, A. 2017. *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media Group.
- Rusman. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer (Mengembangkan Profesionalisme Abad 21)*. Bandung: Alfabeta.
- Snaky, H., A., H. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Subekti, D. R., Wiguno, L. T. H., & Kurniawan, A. W. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Bela Diri Pencak Silat Berbasis Aplikasi Smart Application Creator untuk Guru KKG PJOK Sekolah Dasar Kelas IV. *Sport Science and Health*, 3(7), 508-518.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tamba, Robenart. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Paliraber (Papan Lingkaran Rumah Adat Berputar) Berbasis Pendekatan Saintifik Di Kelas IV SDN 101775 Sam pali T.A 2019/2020. *Jurnal ESJ (Elementary School Jurnal)*. 10 (4), h. 244-256.
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-progresif: Konsep, Landasan dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*.