

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2017. *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. *Lantanida Journal*, 4(1), 35. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i1.1866>
- Afriani, N. R., Maksum, A., & Yuliati, S. R. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis Android Pada Muatan IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 935–942. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2797>
- Aggabalo. 2007. *Dhammapada Atthakatha*. Jakarta:Perpustakaan Naradha.
- Ardhita, Ajeng Nina, F. S. 2014. *Aplikasi Tentang Sejarah Kerajaan-Kerajaan Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Kelas 5 SD Berbasis Android Mobile*. *Teknik Informatika, Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Arif, M. 2023. *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/berita/d/survei-apjii-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-215-juta-orang>
- Ariputri, G. P., & Suprpto, E. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar English Listening Skill Dengan Menggunakan Aplikasi Ásmarty Wayâ Berbasis Android*. *Edu Komputika Journal*, 2(1), 38–47.
- Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hasanah, N. 2020. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Inzani, D. A., AR, S. A., Halisa, N., Fauzi, L. A., Rahmat, M., Syukur, M., Sofyan, M., & Najamuddin, F. 2021. *Webinar Pelatihan Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1, 143–151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Isnayanti, E. 2016. *Pengembangan media komik berbasis multimedia dengan powerpoint pada pembelajaran Pkn materi globalisasi kelas IVb SD Negeri Manyaran 03*. *Universitas Negeri Semarang*, 1–302. <http://lib.unnes.ac.id/24295/1/1401412198.pdf>
- Jayani, D. H. 2020. *Penggunaan Internet di Kalangan Siswa Sekolah Semakin Meningkat*. *Databoks*, 1. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/05/03/tren-siswa-sekolah-menggunakan-internet-semakin-meningkat#>
- Khosiin, Y. R. 2018. *Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah aplikasi appmakr materi perang puputan bayu untuk kelas XI IIS 1 SMAN 1 Rogojampi ROGOJAMPI*. *Diploma Thesis, Universitas Negeri Malang*. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/55337>
- Parhan, N., Sari, I. P., & Arisandi, D. 2021. *Aplikasi Peninggalan Sejarah Kerajaan Siak Sri Indrapura di Kabupaten Siak Berbasis Android*. *Jurnal SANTI-Sistem Informasi Dan Teknik Informasi*, 1(1), 49–55.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. 2022. *Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir*

- Kritis Matematis Siswa Smp. Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(3), 203.
<https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i3.13292>
- Ronaldo, R., & Ardoni, A. 2020. *Pembuatan Aplikasi Mobile “Wonderful of Minangkabau” sebagai Gudang Informasi Pariwisata di Sumatera Barat Melalui Website Kodular. Info Bibliotheca: Jurnal Perpustakaan Dan Ilmu Informasi*, 2(1), 88–93. <https://doi.org/10.24036/ib.v2i1.90>
- Sanjaya. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sanusi, A. M., Septian, A., & Inayah, S. (2020). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Menggunakan Education Game Berbantuan Android pada Barisan dan Deret. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 511–520. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.866>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Tafonao, T. 2018. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tika, M., Ningrum, A., & Purnomo, A. 2021. *Pengembangan media pembelajaran IPS berbasis android materi kerajaan dan peninggalan Hindu-Buddha. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7, 19–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.14344>
- Triana, F., Triwahyudianto, & Sulistyowati, P. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Construct 2 Pada Materi Kerajaan Hindu Di Indonesia Kelas IV SD Universitas PGRI Kanjuruhan Malang. Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 5(69), 637.