

## DAFTAR PUSTAKA

- Aripin, I. (2018). Konsep Dan Aplikasi Mobile Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Educatio*, 3(1), 1–9.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.  
<https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Di, K. V., & Blimbing, S. D. (2016). *Menanamkan Apresiasi Siswa Kabupaten Kudus*.
- Diamar Putra, Kuswanto Joko, O. J. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VII. *Jurnal Bajet*, 3(2), 200–206.
- Hakim, L., Hadi, S., & Nugraheni, E. Y. (2021). Pengembangan Media Mobile Seni Budaya Berbasis Android. *Pelataran Seni*, 6(2), 122.  
<https://doi.org/10.20527/jps.v6i2.11585>
- Herryansyah. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Coreldraw X7 Berbasis Desktop. *Jurnal Teknik Informatika*, 7(2), 49–56.  
<https://doi.org/10.51998/jti.v7i2.426>
- Jafnihirda, L., Diani, & Sefriani, R. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Desain Grafis Berbasis 3D Pageflip Professional. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Informasi*, 6(1), 45–54.  
<http://lppm.upiyptk.ac.id/ojsupi/index.php/pti>
- Jeff Sauro. (2022, Feb.) Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS). [Online]. <https://measuringu.com/sus/>
- Jeff Sauro. (2022, Feb.) 5 Ways to Interpret a SUS Score. [Online].  
<https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- J. Sauro, A Practical Guide to the System Usability Scale: Background, Benchmarks, & Best Practices.: Measuring Usability LLC, 2011.
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*.

- Kurniawati, W., Ismatulloh, K., & Kholisho, Y. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X TKJ. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 2(2), 74. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v2i2.922>
- Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i4.152>
- Nazaruddin; Wahadyo, Agus; Arifianto, T. H. (2019). Android Menurut Para Ahli. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nikmah, N., Rahayu, R., & Fajrie, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Math Mobile Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas Iv. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 44–52. <https://doi.org/10.24176/wasis.v1i2.4895>
- Pratama, A., Trisanti, F., Tutorial, V., & Grafis, D. (2018). Pengembangan Video Tutorial Pada E-Learning Sebagai Sumber Belajar Alternatif Dalam Mata Kuliah Desain. 4(2), 23–28.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Siddik, B., & Kholisho, Y. N. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis Multimedia Interaktif. *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika*, 3(1), 13. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v3i1.1389>
- Septiana, R. (2016). the Role of Traditional Arts Extracurricular in Building Student ' S Nationalism Attitude Peranan Ekstrakurikuler Kesenian Tradisional Dalam Membangun Sikap Nasionalisme Siswa. *Jurnal Civicus*,

20(2), 99–109.

- Siswanto, Y., & Putra, B. E. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar. *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Anak Kelas VI Sekolah Dasar*, 5(4), 6.
- Sulistiyanto, H., & Sujalwo. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Sesuai Dengan Gaya Belajar Peserta Didik. *Simposium Nasional*, 3(3), 429–435.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah*.
- Sutama. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Surakarta: Fairuz Media.
- sability.gov. System Usability Scale (SUS). [Online].  
<https://www.usability.gov/how-to-and-tools/methods/system-usability-scale.html>
- Wahono, Romi Satria. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspekdan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Warsita, B. (2010). Gambar Macam Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 4–42.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 236–240.