

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, B. S., & Didit, D. (2021). Pengaruh kompetensi pedagogik guru terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam**, 3(2), 130-146. Diakses dari <https://journal.aripafi.or.id/index.php/jmpai/article/download/979/1373/5351>
- American Educational Research Association, American Psychological Association, & National Council on Measurement in Education. (2014). *Standards for educational and psychological testing*. American Educational Research Association.
- Ananda, Disah T., et al. Pengembangan MEDIA Spinning Wheel pada Pembelajaran Ipas Materi Indonesiaku Kaya Raya di Kelas V SD Negeri 081234 Sibolga. *Jurnal Guru Kita*, vol. 8, no. 4, 2 Sep. 2024, pp. 769-780, doi:[10.24114/jgk.v8i4.62083](https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.62083)
- Ananda, L. J., & Annisa, C. (2020). Pengembangan media monopoli tematik berbasis model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray pada tema indahnya keragaman di negeriku untuk siswa kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. *SEJ (School Education Journal)*, 10(2), 131-140. <https://doi.org/10.24114/sej.v10i2.62803>
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi 2). PT. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi, Cet. 19). Jakarta: Raja Grafindo Persada. ISBN 978-979-769-513-2.
- Ayuni, Cindy, dkk. "Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Inovatif Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran Ipas Sdn 104205 Tembung." *Jurnal Guru Kita*, vol. 8, no. 4, 1 Sep. 2024, pp. 626-632, doi:[10.24114/jgk.v8i4.58711](https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.58711).
- Azizah, T. (2013). Penggunaan Software Proteus Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Pemrograman Mikrokontroler (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Bagiyono. (2017). Analisis Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda Butir Soal Ujian Pelatihan Radiografi Tingkat 1. *Widyanuklida*, 16(1), 1-12.

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses pada 17 September 2025 dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: Handbook I: Cognitive Domain*. New York: David McKay Company.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Dalimunthe, A. N., Siregar, W. M., Lubis, W., Gandamana, A., & Faisal, F. (2025). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sd Muhammadiyah 04 Sukarame, Kec. Kualuh Hulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2580-2595.
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2020). *Human-Computer Interaction* (4th ed.). Pearson Education.
- Elwood, S. (2019). *Researching Volunteered Geographic Information: Spatial Data, Geographic Research and New Social Practice*. Springer.
- Fleming, N. D., & Mills, C. (1992). Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. *To Improve the Academy*, 11(1), 137–155.
- Goodchild, M. F., & Li, L. (2019). Formalizing Place in Geographic Information Systems. *International Journal of Geographical Information Science*, 33(3), 457-475.
- Gracia, D. D., & Astimar, N. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis model problem-based learning pada pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 78-89. Diakses dari <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/17122>
- Hamzah, B. U., dkk. (2001). *Statistika Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hidayat, R., & Nugroho, B. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(4), 209-218.
- Juhrodin, U. (2023). *Taksonomi Anderson: Revisi Atas Taksonomi Bloom*. Sumedang: Jim-Zam
- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Bol, A., Benu, N., Bulu, V., Loko, L. E., & Nota, M. C. G. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam

- Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 154-159. Diakses dari <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/3053/1617>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Modul Kurikulum Merdeka*. Diakses dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Laporan Kinerja Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020*. <https://roren.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2023/12/Laporan-Kinerja-Setjen-2020.pdf>
- Kemp, J. E., & Smellie, D. C. (1989). *Planning and Producing Audio-Visual Materials*. Harper & Row.
- Kurniawan, B., & Sari, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Dalam Perkembangan Kegiatan Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1365-1375. Diakses dari <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i3.4939>
- Kurnianto, B., & Ramadhani, H. A. (2025). Pengembangan media peta interaktif berbasis platform digital untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri Ngroto. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 12(2), 752-764. Diakses dari <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/view/4524>
- Levie, W. H., & Lentz, R. (1982). Effects of text illustrations: A review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30(4), 195-232.
- Luriansyah, D. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Peta Interaktif Berbasis Visual Animation Terhadap Pemahaman Materi IPS Bagi Siswa Kelas VII MTsN 6 Ponorogo*. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo).
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R. E. Snow & M. J. Farr (Eds.), *Aptitude, learning, and instruction: III. Cognitive and affective process analyses* (pp. 223–253). Lawrence Erlbaum Associates.
- Manongga, Anisa. (2022). Pentingnya teknologi informasi dalam mendukung proses belajar mengajar di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Maulaya, I., Irfiyan, M. F., Zulfa, M. K., & Zulfahmi, M. N. (2025). Eksplorasi penggunaan peta digital dalam konsep pemahaman geografi lokal siswa sekolah dasar (SD). *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 301-310. Diakses dari <https://journal.aripi.or.id/index.php/Nakula/article/view/1539>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

- Moleong, L. J. (2016). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muslichah, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Melalui Model Discovery Learning Tema Perkembangan Teknologi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1832-1836. Diakses dari <https://www.edukatif.org/edukatif/article/download/677/pdf>
- Nugraha, S. A., Sudiatmi. T., Suswandri, M. (2020). Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 270.
- Nugroho, A. Y. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar: Penelitian pengembangan di Sragen tahun pelajaran 2018/2019 (tesis). Universitas Sebelas Maret.
- Nurlia Sihombing. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Peta Budaya Interaktif Berbasis QR Code*. [Tesis tidak diterbitkan]. Universitas Negeri Medan.
- OECD. (2018). *The Future of Education and Skills 2030*. OECD Publishing. Diakses dari https://www.oecd.org/content/dam/oecd/en/publications/reports/2018/06/the-future-of-education-and-skills_5424dd26/54ac7020-en.pdf
- Pratiwi, I. M., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik pada Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Nusantara: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48-62.
- Putra, B. E. (2022). Media pembelajaran dan teknologi informasi komunikasi dalam pendidikan modern. *Media Pembelajaran Era Digital*, 10(1), 9-20. Universitas Negeri Malang.
- Putra, K. T., dkk. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436-447. Diakses dari <https://jipred.org/index.php/JSP/article/download/693/375>
- Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Jakarta. Diakses dari Kemendikbud. https://pskp.kemendikdasmen.go.id/assets/front/images/produk/1-gtk/buku/1629772047_Puslitjak_01_Faktor_Faktor_Determinan_Hasil_Belajar_Siswa.pdf
- Purwanto, N. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.

- Rizki Pratama, S., dkk. (2022). Pengaruh Metode SQ3R Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif dan Psikomotorik. *BIA': Jurnal Teologi dan Pendidikan*, 3(2), 40-50.
- Sari, I. A., & Wulandari, N. D. (2021). *Pengembangan media pembelajaran audio visual pada Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Raden Intan Lampung.
- Sari, N. N., & Miaz, Y. (2019). Pengaruh penggunaan media peta berbasis multimedia interaktif terhadap minat belajar dan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 929-934.
- Sari, U. D. C., & Wulandari, E. (2023). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*. Yayasan Kita Menulis. hlm. 3-7.
- Sari, M. K. (2014). Pengaruh media peta interaktif terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV SD. *Premiere Educandum*, 4(1), 65-78.
- Shoffan Shoffa, Dr., S.Pd., M.Pd., Desty Endrawati Subroto, M.Pd., Fadhilah Syam Nasution, M.Pd., Widi Astuti, S.Pd.I., M.Pd.I., Ugik Romadi, SST, M.Si, IPM, & lain-lain. (2023). *Media Pembelajaran*. CV. Afasa Pustaka.
- Shoffan Shoffa, S. P., M. P., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Giap, Y. C. (2021). *Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi*. CV. Agrapana Media.
- Sintia, Ineu, Muhammad Danil Pasarella, And Darnah Andi Nohe. 2022. "Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran Di Jawa." *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya* 2:322-33.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice* (12th ed.). Pearson Education.
- Slameto. (2020). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Kedua). Alfabeta.
- Suhelayanti, S. Z., Rahmawati, I., Tantu, Y. P., Kunusa, W. R., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis. ISBN 978-623-342-800-2. Halaman 39-40.
- Suprijono, A. (2020). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi PAIKEM* (Cetakan ke-3). PT Pustaka Pelajar.
- Sutopo, W., Wibowo, A. N., & Wibowo, Y. E. (2020). Implementing student teams-achievement division to improve student's activeness and achievements on

technical drawing courses. *Journal of Physics: Conference Series*, 1446(1), 1–6. Diakses dari <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1446/1/012033>

Teti, S., Sriani, S., & Dewi, N. K. (2022). Pengaruh dukungan orang tua terhadap motivasi belajar siswa melalui mediasi kepercayaan diri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 190-198. Diakses dari <https://jurnal.iicet.org/index.php/schoulid/article/download/6100/2803/18802>

Umami, Y. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Peta Dalam Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SDN 61 Bengkulu Tengah* (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno).

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Wahyudi, M. K. (2024). *Pengembangan media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis QR code untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 157641 Masnuli 2* (Undergraduate thesis). Universitas Negeri Medan. Diakses dari <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/61134/>

Zein, A. S., Bachri, B. S., & Dewi, U. (2025). Pengembangan media peta interaktif dalam pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu. **Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Inovatif**, 5(1), 915-927. Diakses dari <https://jurnal.bimaberilmu.com/index.php/jppi/article/download/1097/711/9409>