

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Ruang-Ruang Kelas. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja.
- Asela. Salsabila. Lestari. Sihati. Pertiwi. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 1 (7), 1297-1310.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta:Bumi Aksara.
- Anitah, Sri. (2012). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Ariyani & Kristin. (2021). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 5 (3), 353-361
- Budiastuti. Suenarto. Muchlas. Ramadhani. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronik di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal JEE*. 05. (1), 39-48.
- Bukhori, I. Silvia. (2021). Pengembangan Mobile Learning *Adobe Animate Creative Cloud* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar Peserta Didik. *Jurnal Education*. 3 (1), 28-42.
- Daryanto, D. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Damaryanti, Puardami, dkk. (2015). Pengembangan Media *Adobe Flash CS6* Pada Konsep Bunyi dengan Mengaplikasikan Model *Intructional Games*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. 1 (1), 28-42.
- Dewi. Rohmanuerta. (2019). *Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah dasar*. Madiun:Unipma Press.

- Djamaluddin, Ahdar & Wardana. (2019) . *Belajar Dan Pembelajaran: Sulawesi Selatan*: CV. Kaaffah Learning Center.
- Fauzia, A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika SD. *Jurnal Guru Sekolah Dasar*. 7(1), 36-47.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores*. AREA-D American Education Research Association's Division, D, Measurement and Research Methodology.
- Hamalik O. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Harahap, T.K Khasanah, B. A., dkk. (2021) . *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasan, M., Milawati, M. P. I., dkk. (2021) . *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hayati, S. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Kreative dan Berkarakter* Yogyakarta: Graha Cendikia.
- Isjoni. (2012). *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Jamila. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 104 IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*. 11 (2), 100-106.
- Jubaedi. Bahri. (2018). Model Pembelajaran Kosakata Tiga Bahasa Berbasis *Game Studi Kasus Pengenalan Buah-buahan*. *Jurnal Prosisko*. 5 (2), 102-108.
- Lala, Jelita. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku Dikelas IV SD Negeri 101969 Tanjung Purba*. *Jurnal SEJ*. 9 (1), 8-16.
- Lusnanto, S. Suuripto & Wahyudi. (2018), Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Masalah Sosial Untuk Siswa Kelas IV SDN I Pejagoan Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Jurnal Kalam Cedikia*. 3 (4), 416-412
- Maulidya, L. Kurniawati. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas IV di Sekolah Dasar*. *Jurnal MPD*. 1(2), 69-76.

- Mana'a. Saneba, Plimbong. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV SDN Lalong. Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (3), 12.
- Meilina, F. Surahman. Sari. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat Pada Tema 7 untuk siswa kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimu*. *Jurnal Pendidikan Minda*. 2 (1) , 44-52.
- Musfiqon.2016. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Mona, Eka. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Kognitif Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal E-Tech*. 7 (4), 1-12.
- Nurhayati, C. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)* Pada Peserta Didik Kelas 5 SD Negeri Kertasari 01. *Artikel Workshop Inovasi Pembelajaran di SD*. 3-(4).
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. Jakarta:Prenasamedia Group, 2014
- Putri, Umar dan Arifin. (2020). Rancangan Bangun Media Permainan Monopoli Edukatif “Merkayasa” Untuk Menanamkan Karakteristik Toleransi Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Jppk*. 11 (8), 836-846.
- Purwanto. (2012). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Pusvyta, Sari. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Jurnal Manaajemen Pendidikan*. 1 (1), 58-778.
- Sanjaya, W. 2018. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sapriya, 2008. *Pendidikan IPS*. Bandung: Laboratorium PKN Un iversitas Indonesia.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Sidoharjo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Setiawan, Kholik. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi*. 8 (3), 1-7.
- Septiananda, S.N. Imron & Basori. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal*

- Pendidikan Tabusi*. 6 (1), 397-404)
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sudijono, Anas. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi, Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta. PT.Pustaka Insan Madani.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumiati, A. (2008). *Model Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Supriatana, A. *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD Berbasis Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Bandung: UPI
- Suyono dan Hariyanto. (2014). *Belajar dan Pembelajaran “Teori dan Konsep Dasar”*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Suyanto. (2005). *Konsep Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suprijono, A. (2011). *Cooperative Learning: Teori dan aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rachmah, H. (2014). *Pengembangan Profesi Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Bumi Aksara.

Trianto. (2017). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.

Uddin. S. (2022). Pengembangan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Jiran*. 3 (1), 1-11.

Wibowo, K., Setiawan., dan A. Suhadi. (2009). “ Model Pembelajaran Multimedia interaktif relatif khusus untuk meningkatkan keterampilan genetik sains siswa SMA”. *Jurnal Pendidikan IPA*. 9 (3), 940-946.

Wulandari, H. Amin R. (2022). Pengembangan Media Game Education dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Animate Creative Cloud* Di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Koloni*. 1 (3), 630-641.

