

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. Semarang: Sultan Agung Pres.
- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufron, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3250–3259.
- Anam, S., Ardianti, S. D., & Fardani, M. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Game Teki Teki Silang Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 1-5.
- Cahyadi, A. (2019a). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur*. Serang Baru: Laksita.
- Cahyadi, A. (2019b). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang Baru. Laksita. Serang Baru: Laksita.
- Dwiji, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Faridawaty, A. (2021). Efektivitas Penggunaan M-Learning Dalam Pembelajaran Interaksi Sosial. 2021(13), 109–113.
- Firdaus, F. Z., Suryanti, S., & Azizah, U. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan SETS Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 681–689. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.417>
- Firdaus, M. H., & Baisa, H. (2019). Jurnal Mitra Pendidikan ( JMP Online ). *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 557–558.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. Retrieved from [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Firmansyah, F., Putro, K. Z., & Kalijaga, F. S. (2020). *MODEL STRATEGI BERBASIS MASALAH DALAM PEMBELAJARAN IPS MI / SD Pascasarjana Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah ( PGMI ) A . PENDAHULUAN “ Pendidikan pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan oleh anak didik yang berakibat terjadinya. 01(02), 87–100.*
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hendi, A., Caswita, C., & Haenilah, E. Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 823–834. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.310>
- Kusnandar, D. (2019). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar kognitif dan motivasi belajar IPA. *MADRASCIENCE: Jurnal Pendidikan Islam, Sains, Sosial, dan Budaya*, 1(1), 17-30.
- Maesaroh, S. (2023). Pengaruh Model Project Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 3(2), 84-99
- Musfiqon. (2020). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up

- Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1475>
- Ndasung, D. J. (2021). Pendidikan di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3014–3018.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Praheto, B. E., Andayani, Rohmadi, M., & Wardani, N. E. (2020). The effectiveness of interactive multimedia in learning Indonesian language skills in higher education. *Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 12(1), 1–11. <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v12n1.34>
- Primaniarta, M. G., & Wiryanto. (2022). Interactive Media Development Using Microsoft Sway in Elementary Level Learning Circle. *Eduma: Mathematics Education, Learning and Theaching*, 11(1), 31–44.
- Ramli, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rodiyana, R., & Puspitasari, W. D. (2020). Perspektif Kurikulum Ips Sekolah Dasar Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA 2020 "Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDCs) Di Era Society 5.0"*. Agustus 2020 *Didik*, 2, 817–833. Retrieved from <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/393/376>
- Rosidah, C. T., Amelia Widya Hanindita, Ida Sulistyawati, & Apri Irianto. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Bahan Ajar Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur. *Kanigara*, 1(1), 23–31. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3154>
- Rowiyah, R., & Fitrianna, A. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas Xi Di Smk Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1359-1368
- Oktavilia, A. D., Fatmawati, L., & Rahayu, R. (2021, December). Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Teka-Teki Silang Di Sd Negeri 1 Jambukidul. In *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru FKIP UAD* (Vol. 1, No. 1).
- Putri, U. K., & Junaidi, J. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Melalui Model PBL Berbantuan Media TTS pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Batang Gasan. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 44-51.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101.
- Samsuri, T., Muliadi, A., Muhali, M., Asy'ari, M., Prayogi, S., & Hunaepi, H. (2020). Pelatihan desain media interaktif pada pembelajaran daring bagi dosen pendidikan biologi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 30–35. <https://doi.org/10.29408/ab.v1i2.2745>
- Solehudin, Ahmad., Habibi, Devi & Naili, M. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Karakter Semangat Kebangsaan Muatan IPS kelas V. 4*, 1–7.
- Sudjana, N., & Ahmad, R. (2019). *Media Pengajaran*. Bandung: SBALgensindo.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media.
- Syuri, A. R., & Widodo, S. (2021). Development of Comic Learning Media for Fifth

Grade Thematic Learning in Elementary School. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 6(6).

Ulfayantik, S., Jatmiko, B., Arifin, Z., & Supardi, I. (2022). Development of Online Learning Media using Guided Inquiry to Improve Science Process Skills of Elementary School Students Assisted by Microsoft Office 365. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sains*, 11(2), 142–151.

Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125-3133.

