

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Rega, Selly Yolanda, Putri Ningsih Wulandari, dan Rahma Suci Agustin. "Pendidikan Karakter Pada Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPS di SD/MI." *Journal Development and Research in Education* 3, no. 2 (2023): 35–40.
- Amri, Sofan. "Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran," 2019.
- Aprilianti, Yunis Aprilianti, Uning Lestari, dan Catur Iswayudi. "Aplikasi Mobile Game Edukasi Matematika Berbasis Android." *Jurnal Script*, 2014, 22–23.
- Arfiani, Farista Fitria Nurul. "Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman." *Tafhim Al-'Ilmi* 13, no. 1 (2021): 38–57.
- Arifin, Rita Wahyuni, Henri Septanto, dan Imron Wignyowiyoto. "Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan model ADDIE dalam kegiatan pembelajaran blended learning." *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management* 2, no. 2 (2018): 179–88.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada," 2002.
- Asri, D, dan Yoyok Yermiandhoko. "Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV Sd." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6, no. 3 (2018): 254964.
- Asyhari, Ardian, dan Helda Silvia. "Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu." *Jurnal ilmiah pendidikan fisika Al-Biruni* 5, no. 1 (2016): 1–13.
- Awalla, Eunike, Femmy Tulusan, dan Alden Laloma. "Pengembangan Kompetensi ASN Di Kantor BKD Melonguane Kabupaten Kepulauan Talaud." *Jurnal Administrasi Publik* 4, no. 56 (2018).
- Budiman, Edy, Rofilde Hasudungan, dan Akhmad Khoiri. "Online game 'Pics and Words' sebagai media edukasi bahasa Inggris berbasis HTML." *Prosiding 2nd SAKTI.[6] Knuth, DE The Art of Computer Programming (2d, 2017.*
- Busyaeri, Akhmad, Tamsik Udin, dan Aen Zaenudin. "Pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar mapel IPA di MIN Kroya Cirebon." *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI* 3, no. 1 (2016).
- Cahdriyana, Rima Aksen, dan Rino Richardo. "Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMP." *AlphaMath: Journal of Mathematics Education* 2, no. 2 (2017).
- Darkun, Muhammad. "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *An Nabighoh* 21, no. 01 (2019): 77–92.

- Dewi, Nanda, R Eka Murtinugraha, dan Riyan Arthur. "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ." *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil* 7, no. 2 (2018): 95–104.
- Fadhallah, RA. *Wawancara*. Unj Press, 2021.
- Febriyanti, Chatarina, dan Seruni Seruni. "Peran minat dan interaksi siswa dengan guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 4, no. 3 (2015).
- Fuadah, Fitriani Anis. "Penerapan Game Edukasi Marbel Budaya Nusantara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Keragaman Budaya Di Indonesia." *Berajah Journal: Jurnal Ilmiah Pembelajaran dan Pengembangan Diri* 3, no. 1 (2023): 227–38.
- Gunarti, Tri Tami. "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Maharah Istima' Pada Siswa-Siswi Madrasah Ibtidaiyah." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 2 (2020): 122–29.
- Hafidhah, Su'da Rofifah Nur. "Pengembangan Media PURAWA (Puzzle Aksara Jawa) Beraudio Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi" Aksara Jawa" Kelas IV di SDI As Syafi'ah Mojosari Kabupaten Nganjuk," 2023.
- Hakim, Arif Rahman. "Pengaruh penggunaan media clock set terhadap hasil belajar matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, no. 3 (2015).
- Hasanah, Uswatun, Islamiani Safitri, Rukiah Rukiah, dan Marwah Nasution. "Menganalisis perkembangan media pembelajaran matematika terhadap hasil belajar berbasis game." *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (2021): 204–11.
- Heinich, Robert. "Instructional media and technologies for learning." (*No Title*), 1996.
- Henry, Samuel. *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- Herawati, Herawati. "Memahami proses belajar anak." *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2020): 27–48.
- Herijanto, Budi. "Pengembangan cd interaktif pembelajaran ips materi bencana alam." *JESS (Journal of Educational Social Studies)* 1, no. 1 (2012).
- Ibda, Fatimah. "Perkembangan kognitif: teori jean piaget." *Intelektualita* 3, no. 1 (2015).
- Karisman, Aprian. "Aplikasi Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Perangkat Keras Komputer Berbasis Android." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 6, no. 1 (2019): 18–30.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, dan Rohani Rohani. "Manfaat media dalam pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* 7, no. 1 (2018).

- Leuwol, Natasya, dan Sherly Gaspersz. “Perubahan karakter belajar mahasiswa di tengah pandemik Covid-19.” *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKN dan Sosial Budaya* 4, no. 1 Extra (2020): 32–44.
- Magdalena, Ina, Miftah Nurul Annisa, Gestiana Ragin, dan Adinda Rahma Ishaq. “Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di sdn bojong 04.” *Nusantara* 3, no. 2 (2021): 150–65.
- Mahmudi, Ihwan, Muh Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, dan Amir Reza Kusuma. “Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom.” *Jurnal Multidisiplin Madani* 2, no. 9 (2022): 3507–14.
- Maimunah, Maimunah. “Metode Penggunaan Media Pembelajaran.” *Al-Afkar: Jurnal keislaman dan peradaban* 5, no. 1 (2016).
- Mania, Sitti. “Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pendidikan dan pengajaran.” *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan* 11, no. 2 (2008): 220–33.
- Mar’at, Samsunuwiyati. “Desmita Psikologi Perkembangan.” *Bandung: Remaja Rosdakarya*, 2009.
- Muhammad, Iryana. “Pengaruh perkuliahan daring terhadap kemandirian belajar mahasiswa prodi Pendidikan Matematika Universitas Malikussaleh.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al Qalasadi* 4, no. 1 (2020): 24–30.
- Muhibbin, Syah. “Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan baru (Edisi Revisi).” *Cetakan Ke-15. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya* 53, no. 9 (2010).
- Muhson, Ali. “Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.” *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia* 8, no. 2 (2010).
- Muljono, Wiryanta. “Technological determinism in patterns of communication and social behavior change in Indonesian society.” *Asian social science* 13, no. 2 (2017).
- Nabela, Elcinta Fridaynia Yunna, Sri Murdiyah, dan Putri Mahanani. “Pengembangan Media Game Edukasi ‘Kirun Mission’ Materi Keragaman Budaya Indonesia dengan Penguatan Karakter Jujur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 440–46.
- Nissa, Syifa Aulia, dan Novanita Whindi Arini. “Pengembangan Game Ludo untuk Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 2563–70.
- Noor, Juliansyah. “Metodelogi penelitian.” *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*, 2011.
- Nurseto, Tejo. “Membuat media pembelajaran yang menarik.” *Jurnal Ekonomi dan pendidikan* 8, no. 1 (2011).

- Oktariyanti, Ditania, Aren Frima, dan Riduan Febriandi. "Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2021): 4093–4100.
- Parni, Parni. "Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips SD/MI." *Jurnal Alwatzikhoebillah: Kajian Islam, Pendidikan, Ekonomi, Humaniora* 3, no. 6 (2017): 184–95.
- Pramuaji, Alfiyanto. "Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi pengenalan Corel Draw sebagai sarana pembelajaran desain grafis di SMK Muhammadiyah 2 Klaten Utara." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 183–89.
- Putra, Adesetyawan Pratama, Yerry Soepriyanto, dan Arafah Husna. "Pengembangan multimedia game edukasi tentang keragaman masakan khas daerah-daerah di indonesia untuk kelas v sd." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 4 (2018): 299–306.
- Rachmadyanti, Putri. "Pengembangan Media Permainan Batara Adventure Berbasis Android Pada Pembelajaran Ips Materi Keragaman Suku Dan Budaya Nusantara Kelas Iv Sekolah Dasar," t.t.
- Rahma, Fatikh Inayahtur. "Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar)." *Pancawahana: Jurnal Studi Islam* 14, no. 2 (2019): 87–99.
- Rahmad, Rahmad. "Kedudukan ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada sekolah dasar." *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 67–78.
- Ramansyah, Wanda. "Pengembangan Game Edukasi 'Aksara Jawa' Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas 3 Sdn Mulyoarjo 3 Lawang." *Eduatic-Sci. J. Informatics Educ* 2, no. 2 (2016): 31–42.
- Rando, Agnes Remi. "Pengembangan perangkat pembelajaran dalam implementasi strategi contextual teaching learning untuk meningkatkan hasil belajar ips pokok bahasan perkembangan teknologi pada siswa kelas IV SD." *JP (Jurnal Pendidikan): Teori dan Praktik* 1, no. 1 (2016): 1–12.
- Ratnasari, Dine Trio, dan Ajeng Ginanjar. "Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam." *Naturalistic: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2019): 481–88.
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Reiser, Robert A, dan Walter Dick. "Instructional planning: A guide for teachers." (No Title), 1996.
- Richey, Rita C, dan James D Klein. "Design and development research." *Mahwah, NJ*, 2007.
- Rofiqoh, Iffatur, Diana Puspitasari, dan Zulinda Nursaidah. "Pengembangan game math space adventure sebagai media pembelajaran pada materi pecahan di

- sekolah dasar.” *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 2, no. 1 (2020): 41–54.
- Salim, Luthfil Khakimu. “Pengembangan Game Menghafal Asmaa’ul Husna Dengan Menggunakan Metode Flashcard Dengan Leitner System,” 2019.
- Setyowati, Rini, dan Wira Fimansyah. “Upaya peningkatan citra pembelajaran IPS bermakna di Indonesia.” *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 3, no. 1 (2018): 14–17.
- Sidharta, Arief. “Media pembelajaran.” *Bandung: Departemen Pendidikan*, 2005.
- Siska, Yulia. *Konsep Dasar IPS untuk Sd/MI*. Garudhawaca, 2016.
- Situmorang, Syafrizal Helmi, Iskandar Muda, M Doli, dan Fanzie Syarief Fadli. *Analisis data untuk riset manajemen dan bisnis*. USUpres, 2010.
- Soeprajogo, Magdalena Purnama, dan Nina Ratnaningsih. “Perbandingan Dua Rata-Rata Uji-T.” *Pusat Mata Nasional. Rumah Sakit Mata CICENDO*, 2020.
- Sugiyono, Dr. “Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D,” 2013.
- Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Penerbit Alfabeta, 2015.
- Susmiyanto, Achmad. “Konsep thariq al-Ta’allum Syaikh al-Zarnuji: studi analisis aspek psikologis peserta didik,” 2015.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, mainan dan permainan*. Grasindo, 2001.
- Teguh Martono, Kurniawan. “Pengembangan Game Dengan Menggunakan Game Engine Game Maker.” *Jurnal Sistem Komputer* 5, no. 1 (2015): 23–30.
- Tsuraya, Erawati, dan Ulhaq Zuhdi. “Pengembangan Media Interaktif Rupatali Berbasis Flash Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas Iv.” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar* 7, no. 4 (2019): 3091–3100.
- Ulfah, Ulfah, dan Opan Arifudin. “Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia.” *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 4, no. 1 (2023): 13–22.
- Umarella, Samad. “Urgensi media dalam proses pembelajaran.” *Jurnal Al-iltizam* 3, no. 2 (2018): 234–41.
- Wahid, Abdul. “Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar.” *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam* 5, no. 2 (2018).
- Wahyono, Ponco Tri. “Pengembangan Alat Bantu Latihan Smash Bola Voli,” 2021.
- Wardani, S, L Lindawati, dan SBW Kusuma. “The development of inquiry by using android-system-based chemistry board game to improve learning outcome and critical thinking ability.” *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* 6, no. 2 (2017): 196–205.

Wicaksono, Ari, dan Subuh Isnur Haryudo. “Penerapan Problem Based Instruction (PBI) dengan Media Software PhET untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar dan Pengukuran Listrik Berbasis Kurikulum 2013 Kelas X TIPTL di SMK Negeri 5 Surabaya.” *Jurnal EduFisika* 5, no. 1 (2016): 309–16.

Wirasmita, Rasyid Hardi, dan Yupi Kuspani Putra. “Pengembangan media pembelajaran video tutorial interaktif menggunakan aplikasi camtasia studio dan macromedia flash.” *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 1, no. 2 (2017): 35–43.

Yanti, Christi. “Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial Untuk SD/MI,” 2015.