

DAFTAR PUSTAKA

- Adesti, A., & Nurkholimah, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan aplikasi adobe flash cs 6 pada mata pelajaran sosiologi. *Edutainment*, 8(1), 27–38.
- Afriyanti, I. (2018). *Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi*.
- Almagofi, F., Sya'diyah, H., Gultom, R., Sukmawati, D. M., & Wijayama, B. (2023). *MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS SD*. Cahya Ghani Recovery. <https://books.google.co.id/books?id=hunPEAAAQBAJ>
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89–105.
- Dosen, T., Djuanda, D., & Maulana, M. (2015). *Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar (Edisi ke-2)*. UPI Sumedang Press. <https://books.google.co.id/books?id=JBtMDwAAQBAJ>
- Driyani, D. (2018). Perancangan media pembelajaran sekolah dasar berbasis android menggunakan metode rekayasa perangkat lunak air terjun (waterfall). *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 35–43.
- Eka, I. P. (2013). Teknologi Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Multimedia Animasi. *Jurnal TEKNOIF*, 1(02), 1–6.
- Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). Analisis perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Jupni Hadifina, C., Chintiya Devi, M., Rafiqi, M., Islam Negeri Sumatera Utara, U., William Iskandar Ps, J. V, Estate, M., Serdang, D., & Utara, S. (2023). Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(03), 6928–6932.

- Hamdani, M. F., & Priatna, N. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SMP/MTs dan SMA/MA. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(2), 163–170.
- Inanta, R., Zuhaji, & Indrayani. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Nearpod pada Peserta Didik SMPK Penabur Kelapa Gading Jakarta. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 418–424.
- Manik, N. F. (2015). *EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING STICK TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARAPADA SISWA SMP KELAS VII NEGERI 1 SUNGGAL TAHUN AJARAN 2013/2014*.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Muthohir, M. (2019a). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- Muthohir, M. (2019b). Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D. *Pixel: Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 12(2), 13–20.
- Nanda, P. A. (2020). Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 7(2), 207–213.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nugroho, U. (2018). *Metodologi penelitian kuantitatif pendidikan jasmani*. Penerbit CV. Sarnu Untung.
- Nurwida, M. (2016). Peningkatan Keterampilan Berbicara Melalui Metode Story Telling Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 20(2).
- Prasetyo, S. (2017a). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).

- Prasetyo, S. (2017b). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 1(1).
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. *Jakarta: PT Dian Rakyat*.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *Literasi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–32.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rafmana, H. (2019). Analisis Materi Pembelajaran Sosiologi pada Buku Teks Sosiologi Menggunakan Taksonomi Bloom di Ma Al Ittifaqiah Indralaya. *TAUJIH: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 108–123.
- Rayanto, Y. H., Rokhmawan, T., & Maulana, M. Z. A. S. (2020). *PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI & PRAKTEK*. Lembaga Academic & Research Institute. <https://books.google.co.id/books?id=pJHcDwAAQBAJ>
- Rofiqah Al Munawwarah. (2019). Sparkol Videoscribe Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inspiratif Pendidikan*, 8(2), 430–437. <https://journal3.uin-alauddin.ac.id/index.php/Inspiratif-Pendidikan/article/view/12412>
- Subiyantari, A. R., & Muslim, S. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SMK. *JVTO Jurnal Vokasi Teknik Otomotif Volume I Nomor 01 Maret 2019*, 2.
- Yenti, E. (2015). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENCERITAKAN HASIL PENGAMATAN KUNJUNGAN DENGAN METODE PENUGASAN SISWA KELAS V SDN 024 TARAI BANGUN KECAMATAN TAMBANG KABUPATEN KAMPAR. *Jurnal Bahas*, 10(1), 62–70.