

## DAFTAR PUSTAKA

- Andarisma, Y. Y., & Widiatmoko, S. (2021, December). Nilai Karakter Pembelajaran dalam Ritual Larung Sesaji Gunung Kelud di Desa Sugihwaras Tahun 2021. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 837-844).
- Aulia, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch Dengan Metode Computational Thinking Pada Materi Trigonometri Di Kelas X SMA Negeri 7 Mandau* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). Strategi Belajar Mengajar Jakarta: Rineka Cipta. *Kemampuan Spasial*.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS "Buku Digital Agama Islam" untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268-5277.
- Jumriani, J., Syaharuddin, S., Hadi, N. T. F. W., Mutiani, M., & Abbas, E. W. (2021). Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS Di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2027-2035.
- Majid, A. (2017). Perencanaan Pembelajaran (Mukhlis (ed.)). PT Remaja Rosdakarya.
- Puspita, E. I. (2021). *RANCANG BANGUN MEDIA E-BOOK BERBASIS FLIPBOOK INTERAKTIF "KEGIATANKU DALAM MENJAGA LINGKUNGAN ALAMKU" MATA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR: Penelitian Design & Development di Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Papan pada Pembelajaran IPS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163-174.
- Pribadi, A. B. (2010). Model Desain Sistem Pembelajaran, Pendidikan.
- Riduwan. 2010. *Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rofiqoh, I., Puspitasari, D., & Nursaidah, Z. (2020). Pengembangan Game Math Space Adventure Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Lentera Sriwijaya: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), 41-54.

- Setiawati, T., Pranata, O. H., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan
- Susanti, F. (2015). Pengembangan E-modul dengan Aplikasi Kvisoft Flipbook maker pada pokok bahasan fluida statis untuk peserta didik SMA/MA kelas X. *Repository UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Suryani, D. A. P., Sujana, I. W., & Abadi, I. B. G. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Mediapermainan Tts Terhadap Kompetensi pengetahuan Ips Siswa Kelas V Gugus I Dalung Tahun Ajaran 2016/2017. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).
- Utari, S. Y. (2014). *Pengembangan media E-book pada mata pelajaran bahasa inggris kelas X di SMA Negeri 2 padang panjang* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Yuniarti, D. A., Intyanto, G. W., & Pawening, A. S. (2022). DGMATH: Media Digital Matematika Berbasis Android untuk Siswa Sekolah Dasar Materi Operasi Bilangan Menggunakan Metode RnD. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(01), 41-51.
- Yuswanti, Y. (2011). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Online*, 3(4).

