

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, K., & Hamami, T. (2021). Pengembangan Kurikulum Menghadapi Tuntutan Kompetensi Abad Ke 21 Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Ilmi*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.32529/al-ilmi.v4i1.895>
- Akbar S. (2015). Instrument perangkat pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Akbar, Sa'dun (2016). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., & Istiqomah, I. (2023). PEMETAAN MATERI IPA DAN IPS DALAM KURIKULUM MERDEKA (Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut). *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 196–211.
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan microsoft sway dan microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 37–45. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>
- Asiyani, Y. (2019). pengembangan handout berbasis eletronik menggunakan teknik mnemonik akrostik pada materi keanekaragaman hayati untuk siswa kelas X di sma / ma. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1689–1699.
- Fitri, A. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Kementerian

Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

- Fitriyani, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon Tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72-75.
- Guntur, M., Muchyidin, A., & Winarso, W. (2017). Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa. *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1667>
- Jalaluddin, J. (2016). Model-model pembelajaran dan implementasi dalam RPP. Media Mutiara Lentera.
- Komariah, Y. (2018). Jenis-Jenis Bahan Ajar. *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Kuningan Terintegrasi Nilai Karakter Dalam pembelajaran Apresiasi Sastra Di Sm, 5, 11*. <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Deiksis/article/view/910/652#>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kurniawan, F. (2018). Pengembangan E-Handout Pembelajaran Biologi Berbasis Android Pada Materi Virus Untuk Siswa SMA/MA.
- Latifah Turrohmah, & Nasrul Hakim. (2022). Pengembangan Handout Elektronik Menggunakan Flip Pdf Professional pada Materi Kingdom Plantae Siswa Kelas X SMA/MA. *Jurnal Biotek*, 10(1), 52–65. <https://doi.org/10.24252/jb.v10i1.28458>
- Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(6), 1415–1424.
- Mafitasari dan Suci Rohayati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon sebagai Bahan Pengamatan dalam Implementasi Pendekatan Sainifik Pembelajaran Dasar-dasar Perbankan. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)* 5(1): 1–7.

- Maheswari, J., & Dwiutami, L. (2013). Pola Perilaku Dewasa Muda Yang Kecenderungan Kecanduan Situs Jejaring Sosial. *JPPP - Jurnal Penelitian Dan Pengukuran Psikologi*, 2(1), 51–62. <https://doi.org/10.21009/jppp.021.08>
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Manurung, J., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Mengembangkan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) di Sd. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 8(2), 676. <https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5596>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran Learning Communication. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
- Maudi, N. (2016). Implementasi Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 1(1), 39. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v1i1.81>
- Meikayanti, E. A., & Huda, M. B. (2017). Keefektifan Penggunaan Peta Pikiran Berbasis Microsoft Sway Presentations Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Mahasiswa Universitas PGRI Madiun. *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNIPMA*, 356–363.
- Munasyaroh, D. A. (2019). *Perbedaan kemampuan pemecahan masalah fisika siswa SMA Ma'arif dan SMA Salafiyah pada materi momentum dan impuls* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Ni'mah, S. S., & Pujiastutik, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran CTL Melalui Media Handout Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pernapasan Manusia. *Proceeding Biology Education Conference Volume*, 15(15), 280–287.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Noviarni. (2014). Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Pendidikan Matematika Dalam Mengembangkan LKS Matematika Sekolah Melalui Latihan Terbimbing Di UIN SUSKA RIAU. *Edumatica*, 04(01), 8–15.
- Olayinka, A.-R. B. (2016). Effects of Instructional Materials on Secondary Schools Students' Academic Achievement in Social Studies in Ekiti State, Nigeria.

World Journal of Education, 6(1), 32–39. <https://doi.org/10.5430/wje.v6n1p32>

- Padilah, Nada, A., Fajaruddin, M., Dinata, M. P., Saragi, & Sahputra, D. (2022). JOTE Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 68-78 JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education Dukungan Sistem dan Pengembangan Program Bimbingan dan Konseling. *On Teacher Education*, 4(2), 1431–1437.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>
- Parsudi, Y., Lukman, A., & Kartika, W. D. (2017). Pengembangan Handout Pembelajaran Biologi Tentang Restorasi Ekosistem Mangrove Berbasis Socioscientific Issues di SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi FKIP Universitas Jambi*, 1–8.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Prastowo, A. 2014. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Prastowo, A. (2016). Perbaikan Mutu Pendidikan Melalui Pengembangan Bahan Ajar Mengacu Kurikulum 2013. *Digilib.Mercubuana.Ac.Id*, 6–7.
- Priyono, A., & Junanto, S. (2022). Pemanfaatan Microsoft Sway Dan Microsoft Form Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam. *MUADDIB: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(02), 240–265.
- Purwanto, K. (2017). Pengembangan Handout untuk Siswa Kelas V SD 14 Koto Baru pada Materi Bermain Drama. *Jurnal Tarbiyah*, 14(1), 137–155.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53. <https://doi.org/10.26858/phonologie.v2i1.25687>

- Putri, S. D. M., & Sabria Sudriarti. (2023). Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd. *Global Journal Teaching Professional*, 2(4), 1486–1496.
- Putri, Y. N., & Rinaningsih, R. (2021). Review: Handout Digital pada Masa Pandemi dalam Pembelajaran Kimia. *Chemistry Education Review (CER)*, 4(2), 86. <https://doi.org/10.26858/cer.v4i2.19990>
- Rahim, B. (2023). Media pendidikan. PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers.
- Rahmawati, A. (2016). Kelebihan Dan Kekurangan Powtoon Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Ratna, A., Sirumahombar, P., & Mailani, E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-Handout Berbasis Aplikasi Melalui Model Problem Based Learning Pada Materi Kecepatan Di Kelas V. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4047–4085.
- Safarah, A. A. (2015). Penggunaan Model Project Based Learning (PjBL) dengan Media Benda Konkret dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas V SDN 5 Kutosari Tahun Ajaran 2014/2015.
- Saheriestyan, P., & Primasatya, N. (2021). Metode Demonstrasi Berbantuan Media Pembelajaran Microsoft Sway Pada Peningkatan Prestasi Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 627–638.
- Sari, A. Y. (2018). Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini. *Motoric*, 1(1), 10. <https://doi.org/10.31090/paudmotoric.v1i1.547>
- Sarita, V. R., Jati, S. S. P., & Ayundasari, L. (2021). Pengembangan bahan ajar E-handout berbasis Kodular materi Istana Gebang untuk pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Blitar. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(12), 1265-1276.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Simanullang, R. W. . (2022). Pengembangan Bahan Ajar E- Handout Menggunakan Powerpoint Pada Materi Tema 1 Subtema 1 Di Kelas V SDN 060852 Madong Lubis. *γ787, 8.5.2017*, 2003–2005.

- Sugiyono, S., Sutarman, S., & Rochmadi, T. (2019). School Level Computer Based Test (CBT) System Development. *Indonesian Journal of Business Intelligence (IJUBI)*, 2(1), 1.
- Sulfi Purnamasari, Fika Rahmanita, Soffi Soffiatun, Wiwit Kurniawan, F. A. F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Sulistiyani, B. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas V. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 422. <https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.53379>
- Supriyati, Y., Permana, H., & Efitayani, C. (2019). Pengembangan E-Handout Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana Untuk Siswa Dengan Gaya Belajar Kinestetik. *VIII, SNF2019 – PE – 51–62*. <https://doi.org/10.21009/03.snf2019.01.pe.07>
- Syamsuryadin, S., & Wahyuniati, C. F. S. (2017). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli Tentang Program Latihan Mental Di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 13(1), 53–59. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Tasci, B. G. (2015). Project Based Learning from Elementary School to College, Tool: Architecture. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 186, 770–775. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.130>
- Wahyudi, A. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Yulianto, A., Fatchan, A., & Astina, I. K. (2017). Penerapan model pembelajaran project based learning berbasis lesson study untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(3), 448–453.