

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah, Umadlir. Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Jenis-jenis Pekerjaan dengan Metode *Concept Mapping* Siswa Kelas III Di MI Miftahul Akhlaqiyah Semarang.
- Agung, A. A. G. 2014. Buku Ajar *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. 2017. *Buku Ajar Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, Ketut dan Jero Gede Ngarti. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(1), April 2020. Halm 63-75.
- Anggreni, Ni Luh (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Muatan IPA Di Kelas V Sekolah Dasar. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
<https://repo.undiksha.ac.id/7497/2/1711031108-ABSTRAK.pdf>
- Azhar, Arsyad. (2010). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asis, S., I, B. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Biassari, Icha, Kharisma Eka Putri, dkk (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Kecepatan Menggunakan Media Video Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary Education*. 5(4).2322-2329.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/1139/pdf>
- Cahyadi, R.A.H. 2019. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model”. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Volume 3 (35-43) (diakses pada tanggal 25September 2021)
<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/2124>
- Dwiyogo, Wasis D. (2016). *Pembelajaran berbasis blended learning (model rancangan pembelajaran)*. Malang : Wineka Media
- Edi, S., Mukiman. (2017). “Peran Guru IPS Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP”. <file:///C:/Users/acer/Downloads/8660-40249-1-PB.pdf>.
- Hidayati, Qonita. Efektifitas Metode *Mind Map* (Peta Pikiran) Dengan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas III Semester II Materi Pokok Jenis-Jenis Pekerjaan Di Min Sumurrejo Semarang.

- Hilmi, M.Z. 2017. "Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah". *JIME*, 3 (2). (Diakses pada tanggal 24 September 2021).
- Illahi, Tiara Ayu Rahma, dkk (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 4(3). September 2018.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/4251>
- Koyan, Wayan. 2007. *Statistika Terapan*. Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Jawa Tengah: Penerbit Lakeisha.
- Muhibuddin, Fadhli. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar" *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*.
- Muslimah, Fitri. Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Room Service Mata Pelajaran Tata Hidang Di SMK N 1 Sewon.
- Mustofa, A. B., R. R. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Nana Sudjana. (2003). *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nugroho, Irfan Adi dan (2019). Herman DwiSurjono. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air Dan Peduli Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), April 2019. Halm 29-41.
- Nuraini, K., dkk. (2022). Problematika Quipper School Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group. Tersedia pada
<https://books.google.co.id/books?id=1fJjEAAAQBAJ&pg=PA37&dq=in+teraktif+berarti+komunikasi+2+arah&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwjvJrS--f2AhUM6nMBHacgBo8Q6AF6BAgLEAM#v=onepage&q=interaktif%20berarti%20komunikasi%20%20arah&f=false>
 (diakses tanggal 24 September 2021)
- Prehanto, Adi dkk. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi *Covid-19*. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), June 2021. Halm 33-37.
- Sofiyullah, Nanang. Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Materi Dan Soal Sebagai Suplemen Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Mata Pelajaran IPA.
- Sugiyono. (2016). *Pendekatan Penelitian, Kualitatif, Kuantitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmasari, Ni Ketut Reni (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Muatan Materi Masalah Sosial Layak untuk Pembelajaran Siswa Kelas IV SD. *Indonesian Journal Of Instruction*, 1(3),
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJI/article/view/31384/0>

- Suryansyah, Titi dan Suwarjo. 2016 “Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SD” *Jurnal Prima Edukasi*. DOI :[10.21831/jpe.v4i2.8393](https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393).
- Suwandani, Neni Dwi (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas III SDN Kutorejo 01 Pandaan.
- Tambunan, Kartin. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal TIK dalam Pendidikan*, 8 (1), Juni 2021. Halm 63-69.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Walujo, A. N. (2020). *DESAIN BLENDED LEARNING : Desain Pembelajaran Online Hasil Penelitian*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Wardani, Ratri Kurnia dan Harlinda Syofyan. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), November 2018. Halm 371-381.
- Widyatmojo Galih dan Ali Muhtadi. (2017). “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa AnakTK”. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), Halm 38 – 49.
- Wulandari, Ratih, dkk. (2017). “Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. *Jurnal Pendidikan*, 2 (8), Halm 1024 – 1029.