

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/Mji.V11i1.770>
- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Undiksha.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/Jukasi.V5i1.8010>
- Agustina, C., & Wahyuni, T. (2015). *Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia*. 15(5), 33–39. <https://doi.org/10.16429/J.1009-7848.2015.05.005>
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal Of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/Ijoe.V1i2.2927>
- Anam, K. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pembelajaran PAI Di SMP Bani Muqiman Bangkalan. *Pendidikan Islam*, 1–17. <http://journal.um-surabaya.ac.id/INDEX.PHP/TADARUS/ARTICLE/VIEW/984>
- Annisa, L. A., & Ramadan, Z. H. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 104 Pekanbaru*. 5, 4790–4794. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1667>
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Dewantara, A. W. (2017). *Alangkah Hebatnya Negara Gotong Royong: Indonesia Dalam Kacamata Soekarno*. PT Kanisius.
- Fitriani, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Growtopia Powerpoint Pada Tema 7 Subtema 2 Indahnnya Keragaman Budaya Negeriku Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1240–1247. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1094>

- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28919>
- Glynn, S. M., & Winter, L. K. (2004). Contextual Teaching And Learning Of Science In Elementary Schools. *Journal Of Elementary Science Education*, 16(2), 51–63. <https://doi.org/10.1007/Bf03173645>
- Hamdani, M. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung Pustaka Setia.
- Hamdani, M. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung Pustaka Setia.
- Hardianto, D. (2005). Media Pendidikan sebagai Sarana Pembelajaran yang Efektif. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 1(1), 95-104.
- Hidayah, F. L., & Fahmi, F. M. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ips*. 4(2), 17–35.
- Jundu, R., Nendi, F., Kurnila, V. S., Mulu, H., Ningsi, G. P., & Ali, F. A. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(2), 63–73. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i2.112>
- Junia, U., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Mimbar (Domino Bergambar) Materi Keragaman Sosial, Ekonomi, Budaya, Etnis, Dan Agama Di Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254915. <https://core.ac.uk/download/pdf/230634214.pdf>
- Kadir, Abdul. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad*, 11(1), 43–53.
- Koyan, I. W. (2011). *Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Maulana, G. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Feature Video Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*.
- Melinda, A. V., Degeng, S. N., & Kuswandi Dedi. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kraton-Kencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/article/download/2383/1435>

- Murtiwiayati, & Lauren, G. (2013). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah*, 12, 2,3.
- Muslich, M. (2009). *Pembelajaran Berbasis Kompetensi Dan Kontekstual*. Bumi Aksara.
- Mustikasari, G., Wijayanti, A., & Agustini, F. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas Iv Sdn Mranggen 2 Demak. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 150–160. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8728>
- Mayang Sari, A. D. Pengembangan Video Animasi Pembelajaran dengan Software Powtoon Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Materi Himpunan Kelas VII SMP. *UNJA. repository.unja.ac.id*.
- Ninla Elmawati Falabiba, & Anggaran. (2014). Metode Gallery Walk Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ips A. *Paper Knowledge Toward A Media History Of Documents*, 5(2), 40–51.
- Nuraeni, N. (2021). *Rancang Bangun Virtual Reality Pemgenalan Tari Daerah Di Jawa Barat Pada Sanggar Tari Cineur*. 5(2), 18–25.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah*, 3, 171210. <https://Pps.Iiq.Ac.Id/Jurnal/Index.Php/Miskyat/Article/Download/52/37>
- Permana, I. M. J., & Sujana, I. W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan Multimedia Berbasis Computer. *Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14 Nomor 1, 92–110. <https://Www.Ejornal.Iainpurwokerto.Ac.Id/Index.Php/Insania/Article/View/320>
- Purnomo Dan Sekar. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian Edisi Khusus PGSD*, 20.No 2.
- Porwadarminta. (2018). Analisis Kemampuan Berbicara Siswa. *Imiah*, 9–43.
- Raihanati, L., Jamaludin, U., & Taufik, M. (2020). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Audio Visual Powtoon Berbasis Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv. 4(2), 1–11.

Riyanto, Y. (2014). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Prenada Media Group.

Rustini, T. (2016). *Kata Kunci : Model Interaktif Dan Pembelajaran IPS*.

Sadiman, A. (2009). *Media Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.

Saputra, T. A. (2009). Jurnal -İps Berbasis Tematik.Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar, 1(2)*.

Sari, S. A., & Sakdiah, H. (2016). The Development of Mind Mapping Media in Flood Material using ADDIE Model. *Journal of Education and Learning (EduLearn), 10(1), 53–62*. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v10i1.3227>

Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.

Syahrudin, & Mutiani. (2020). Strategi Pembelajaran IPS Konsep Dan Aplikasi. In *Pendidikan*. [Http://Eprints.Ulm.Ac.Id/8545/2/Mutiani 2020-IPS-100 X](http://Eprints.Ulm.Ac.Id/8545/2/Mutiani%2020-IPS-100%20X)

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie. *Pendidikn, 208–216*.

UU No. 18 Tahun 2002. (n.d.). *Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi*.

Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). *Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. V(1), 135–138*. <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar, 1(02), 91*. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816>

Zainuri, A., & Sholikhudin, M. A. (2018). Muntikulturalisme Di Indonesia: Suku, Agama, Budaya. *Jurnal Multicultural, 1(2), 135–140*.