

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. (2021). *Statistika Dasar Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustin, M. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Basicedu*, Vol 5 Nomor 5 (hlm 3250-3259) <http://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1309> Diunduh pada 12 April 2023.
- Anika, M. (2020). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make-A Match Dalam Meningkatkan Kompetensi Sikap Siswa dan Kompetensi Pengetahuan Siswa Pada Pelajaran IPS, Volume 4, No 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/24047> Diunduh pada 5 Agustus 2022.
- Ardian, S. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, Volume 3, No 2. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/bihari/article/view/2520>, Diunduh pada 2 Agustus 2022.
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cahyana, R. A. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Depok: PT RAJAGRAINDO PERKASA.
- Candiasa, I. M. (2019). *ANALISIS DATA DENGAN STATISTIK UNIVARIAT DAN BIVARIAT*. Singaraja: Uniksha Press.
- Candiasa, I. M. (2020). *Analisis Data Dengan Statistik Multivariat*. Singaraja: Undiksha Press.
- Diantari, K. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Question Card Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 1, Nomer 2 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/12505>. Diunduh pada 3 Oktober 2022.
- Fathurrohman, d. (2017). *Pengembanga Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Fauzi, A. R. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, Vol 2, No 2 <http://journal2.um.ac.id/index.php/jtppips/article/view/2500>. Diunduh pada 2 Agustus 2022.

- Fitrah, M. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Friska, M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ranto Dior Kab. Aceh Tenggara. *Mutiara Pendidikan*, Vol 7 Nomor 1 (hlm 33-41) <http://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/JMT/article/view/2867> Diunduh pada 13 April 2023
- Gandasari, N. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran-Based Learning Berbantuan Microsoft Sway Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Joyfuk Learning Jurnal*, Volume 10, Nomer 1. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/42761> Diunduh pada 21 Juli 2022.
- Gede, I. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. Volume 3, No 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/19479> Diunduh pada 12 Agustus 2022.
- Harefa, N. (2019). Silalahi, Sormin, Purba, Sumiyati. (2019). The Difference of Students Learning Outcomes with Project Based Learning Using Handout and Sway Microsoft 365. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Volume 10, No 1 <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/42761> Diunduh pada 9 Agustus 2022
- Hasanah, R. S. (2018). *Media Pembelajaran*. Mataram: Cv Pustaka Abadi.
- Hendryadi. (2017). Validitas Isi : Tahap Awal Pengembangan Kuesioner. *JRMB*, Vol 2, No 2 <https://www.neliti.com/publications/259334/validitas-isi-tahap-awal-pengembangan-kuesioner> Diunduh pada 29 Agustus 2022.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Medium. *Jurnal Historia*, Volume 5, No 2 <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/sejarah/article/view/865> Diunduh pada 11 Agustus 2022.
- Hutagulung, R. (2022). Pengaruh Rasa Ingin Tahu (Coriosity) dan Gaya Belajar Visual Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Vol 6, No 2 <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2518>. Diunduh pada 29 Agustus 2022.
- Indiastuti, F. (2016). Pengembangan Model Discovery Learning Berpendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kreatifitas dan Rasa Ingin Tahu. *Jurnal Matematika JPM*, Volume 2, No 1 <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/jpmrafa/article/view/1240>. Diunduh pada 29 Agustus 2022.
- Kompri, M. I. (2017). *Standarisasi Kompetensi Kepala Sekolah*. Jakarta: Kencana.

- Maharani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Time Token Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar Indonesia*, Vol 8 Nomor 1 (hlm 35-42) <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JPDI/article/view/3757> Diunduh pada 14 April 2023.
- Mahriady, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Terhadap Kemampuan Penalaran Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Teorema Pythagoras. *Mathematic Education Journal*, Vol 5 Nomor 2 (hlm 52-54) <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/4062> Diunduh pada 12 April 2023.
- Marhaeni, A. A. I. N. (2017). *Asesmen Autentik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Marlina, S. (2019). *Analisis Butir Tes Ujian Sekolah Berstandar Nasional Matematika*. 15.
- Mukhlas, A. (2023). The Influence of Microsoft Sway Media On Learning Outcomes In Natural Science Subjects In Grade V Students. *Jurnal Cakrawala Pendas*, Vol. 9 No. 1 <https://www.ejournal.unma.ac.id/index.php/cp/article/view/3661>. Diunduh pada 29 Agustus 2022.
- Parbawa, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Visual Auditory Kinestetik dan Motivasi Belajar terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, Volume 2, Nomor 1 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/13896> Diunduh pada 12 April 2023.
- Pinda, D. (2018). *Kinerja Guru: Kompetensi Guru, Motivasi Kerja dan Kepemimpinan Kepala Sekolah*. Sukabumi: CV Jeja.
- Putra, M. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbasis Reinforcement Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan Ips Siswa Kelas V. *International Journal of Elementary Education*, Volume 1, No 2 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11607> Diunduh pada 12 Agustus 2022
- Purba, D. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Time Token terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Vol. 4. Nomor 5 <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8010>. Diunduh pada 12 Agustus 2022
- Purwati, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Mengemukakan Pendapat Pada Muatan pembelajaran IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 7, Nomor 2 (hlm 517-526) <https://www.jurnal.stiq-amuntai.ac.id/index.php/al-madrasah/article/view/1845> Diunduh pada 13 April 2023.

- Raharja, S. (2018). Mengukur Rasa Ingin Tahu Siswa. *Jurnal Ilmiah*, Vol 14 No 2 <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/832> Diunduh pada 4 Agustus 2022.
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel dan Paradigma Penelitian. *Jurnal Hikmah*, Vol 14, No 1 <http://e-jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/hikmah/article/view/18> Diunduh pada 4 Agustus 2022.
- Rivai, I. N. (2018). Perbedaan Metode Debat dan Ceramah Terhadap Penguasaan Konsep IPS Ditinjau dari Berfikir Kritis siswa. *Pendidikan IPS*, Volume 5, No 1 <https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/11181> Diunduh pada 3 Agustus 2022.
- Riyani, N. L. (2022). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis STEAM pada Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V di SD No. 3 Sibanggede. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, Vol 22, Nomor 1 <http://ji.unbari.ac.id/index.php/ilmiah/article/view/2046> Diunduh pada 14 April 2023.
- Rohmawati, E. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dan Rasa Ingin Tahu dengan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNY*, Volume 7 No 12 <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/10883> Diunduh pada 4 Agustus 2022.
- Sani, I. K. (2016). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.
- Sani, M. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V SD. *Jurnal Of Basic Education Studies*, Volume 4, No 1 <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/4191/2755> Diunduh pada 3 Agustus 2022.
- Saraswati, P. I. (2020). Kontribusi Keserdasan Interpersonal dan Sikap Ingin Tahu Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, Vol 8, No 1 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/24582>. Diunduh pada 5 Agustus 2022.
- Setio, S. &. (2020). *Deskriptif & Konsep Peluang Aplikasi R-Stat*. Yogyakarta: ANDI.
- Setyawan, I. D. (2021). *Buku Ajar Statistika*. Jawa Barat: Adab.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Setyosari, P. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Malang: Kencana.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Siti Zakia, S. P. (2017). Improving The Ability of State Vocational High School Teachers in Creating Digital StoryTelling Media (DST) Using Sway Microsoft Tool Through Academic Supervision of Demonstration Tehnique. *Advance in Social*

Education an Humanities Research, Volume 104 <https://www.atlantispress.com/proceedings/aisteel-17/25887360>. Diunduh pada 5 Agustus 2022.

- Solehuzain. (2017). Kemampuan Berpikir Kreatif dan Rasa Ingin Tahu pada Model Problem-Based Learning dengan Masalah Open Ended. *Jurnal of Mathematics Education Research*, Volume 6, No 1 <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujmer/article/view/18422>. Diunduh pada 6 Agustus 2022.
- Suastra, I. W. (2017). *Pembelajaran Sains Terkini*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Aplikasi Microsoft Office Sway untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Prosiding DPNPM Unindra*, Volume 5 <http://www.proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/567> Diunduh pada 4 Agustus 2022.
- Sukarni, W. (2021). Literatur Review : Sistem Sosial Model Pembelajaran Problem Solving Terhadap Sikap Sosial Siswa. *Universitas Jambi*, Volume 5, No 1. <https://ummaspul.e-journal.id/maspuljr/article/view/1102>. Diunduh pada 15 Agustus 2022.
- Surata, I. K. (2020). Meta-Analisis Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Biologi. *Pendidikan Biologi IKIP Saraswati Tabanan*, Volume 4, No 1 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/24079>. Diunduh pada 8 Agustus 2022.
- Suwantari, I. G. (2022). Penerapan Metode Pemberian Tugas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Semester I SD Negeri 3 Jagaraga. *Educational Development*, Vol 3 Nomor 1 (hlm 44-50) <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/ijed/article/view/1840> Diunduh pada 13 April 2023.
- Swarjana, I. K. (2022). *Populasi-Sampel, Teknik Sampling & Bias Dalam Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Tamara, N. M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. *Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2, Nomer 1 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS/article/view/17329> Diunduh pada 30 Juli 2022.
- Trisnadewi, N. K. (2020). Model Advance Organixer Berbantuan Media Grafis Berpengaruh Terhadap Kometensi Pengetahuan IPS. *Mimbar Ilmu*, Volume 25,

No 2 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/25152> Diunduh pada 27 Agustus 2022.

- Umbara, I. A. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa. *Mimbar Ilmu*, Volume 25, No 2 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/25154> Diunduh pada 30 Agustus 2022.
- Utomo, D. P. (2020). *Mengembangkan Model Pembelajaran: Merancang dan Memadukan Tujuan, Sintaks, Sistem Sosial, Prinsip Reaksi, dan Sistem Pendukung Pembelajaran*. Malang: Bildung.
- Wahyuni, D. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 1, No 3 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/19341>. Diunduh pada 27 Agustus 2022.
- Wahyuni, S. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Inquiry Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Sosial Di Masyarakat. *Studi Sosial*, Volume 4, No 1 <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/11117>. Diunduh pada 26 Agustus 2022.
- Wardana. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Mengimplementasikan Standar Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Kolegal Teknik Kunjungan Antar Kelas. *jurnal Tarbawi*, Volume 15, No 1 <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/721>. Diunduh pada 26 Agustus 2022.
- Wardani, S. A. (2022). Analisis Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Pada Tema 8 Kelas III Sekolah Dasar. *Prima Magistra*, Vol 3, No 4 <http://ejournal.uniflor.ac.id/index.php/JPM/article/view/2035> Diunduh pada 15 Agustus 2022.
- Wastriami. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SDN 25 Tambangan. *Jurnal Pendidikan Agama Islam dan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 1, No 1 <https://jurnal.asy-syukriyyah.ac.id/index.php/tarqiyatuna/article/view/195> Diunduh pada 15 Agustus 2022.
- Wiyasa, I. K. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended Berbasis Penilaian Proyek Terhadap Kompetensi Pengetahuan PPKn Siswa. *Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 2, No 2 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/15407>. Diunduh pada 14 Agustus 2022.
- Yanti, W. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Time Token Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti SDN 006 Pangkalan Indarung Kecamatan Singing Kabupaten Kuantan Singing. *JOM FTK*

UNIKS, Vol 3, No 1 <http://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/2025>.
Diunduh pada 22 Agustus 2022.

Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PERNAD Media Group.

