

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A. R., & Kowiyah, K. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Permainan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian Siswa Kelas IV SD. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 7(3), 115. <https://doi.org/10.32884/ideas.v7i3.435>
- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Afif, Z., Azhari, D. S., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Ilmiah (Kuantitatif) Beserta Paradigma , Pendekatan , Asumsi Dasar, Karakteristik, Metode Analisis Data Dan Outputnya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 682–693. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APenelitian>
- Agustin, I. D. A., Azzahra, N. N., Pateka, P. A., Novianti, S., & Sofwan, M. (2024). Literature Review : Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 11672–11682. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/9292>
- Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Alexander, F., & Pono, F. R. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Examples Non Examples untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 1(2), 110–126. <https://doi.org/10.37364/jireh.v1i2.21>
- Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Muatan Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas V di SDN 03 Tiumang Kabupaten Dharmasraya. *Journal On Teacher Education Research & Learning in Faculty of Education*, 4(3), 456–467. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/12463%0Ahttp://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/12463/9514>
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai

Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>

Aqillamaba, K., & Puspaningtyas, N. D. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)*, 3(2), 2–8.

Ardana, I. K. B., Rati, N. W., & Werang, B. R. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(2), 14705–14718.

Asti, Y. B., & Roswita, L. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Card Match Circle Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 1(1), 175–180.

Ayu Fitriyani, L., & Mintohari. (2020). Pengembangan Media Game Undercover Berbasis Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 08(01), 1–12.

Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas Isi Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Problem Based Learning dan Pendidikan Karakter. *Jurnal Matematics Paedagogic*, 5(1), 54–61.

Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>

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>

Calvin, S. A., Sukmaraga, A. A., & Rahmadianto, A. (2024). *Perancangan Intellectual Property Karakter yang Mengadaptasi Sosok Garuda dengan Media 3D Modeling untuk Anak Usia 5-8 Tahun*. 4, 25–38.

Chusna, P. A., & Wahyuningtyas, H. (2020). Pengembangan Media Card Match Circle Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Garum Blitar. *Awwalyah: Jurnal PGMI*, 3(1), 40–46.

- Devi, N. M. S. N., & Basilius Redan, W. (2023). Media Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 71–80. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/55580/26218>
- Dewi, K. R., & Dharsana, I. K. (2020). Penggunaan Teknik Think Pair Share dan Teknik Index Card Match Dalam Lesson Study Mampu Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 248. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26554>
- Disemadi, H. S. (2025). *The Paradox of Intellectual Property Protection in 3D Printing of Artificial Intelligence (AI) Designs : Indonesia vs . Vietnam* *Paradoks Perlindungan Kekayaan Intelektual dalam Pencetakan 3D Hasil Desain Artificial Intelligence (AI): Indonesia vs . Vi.* 7, 118–136.
- Efendi, Y. M., Lutfi, I., Utami, W. P., & Jati, S. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (ARC) Berbasis Pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singashari Untuk Peserta Didik Kelas X KPR 1 SMK Negeri 11 Malang. *Jpsi*, 1(2), 176–187.
- Elan, Sumardi, & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal PAUD Agapedia*, 6(1), 91–98. <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/51339>
- Engel Novita Ramadani, & Dina Fitria Handayani. (2024). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif Pada Tes Objektif. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 86–96. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2159>
- Erlangga, N., Sindhu, S., & Yuniarti, E. (2024). Analisis Pembebanan Statis Pada Struktur Hexacopter Drone Untuk Pertanian (Druper). *Jurnal Teknologi Kedirgantaraan*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.35894/jtk.v9i1.100>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.1.61-66.2021>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>

- Gosachi, I. M. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Kartu Gambar Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 152. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25260>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayati, A., Adi, E., & Praherdhiono, H. (2019). Bangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kelas Iv Di Sdn Sukoiber 1 Jombang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 45–50. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p045>
- Inesa Wijaya, L. R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Autoplay Media Studio Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Audio di SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 04(03), 957–963. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Islamiah, N., Andriana, E., & Rokmanah, S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media 3 Dimensi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipas Kelas VB di *Innovative: Journal Of Social ...*, 3, 4508–4517. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/6255>
- Juniarti, W., & Affandi, L. H. (2021). Pembelajaran Indonesia Jurnal Literasi dan Pembelajaran Indonesia. *Jurnal Literasi Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 25–34. <https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/JLPI/article/view/1/43>
- Kahir, A., Andayani, D. D., & Riska, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 2D pada Mata Kuliah Struktur Data Menggunakan Aplikasi Synfig Studio. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(1), 1–6. <https://journal.unm.ac.id/index.php/INTEC/article/view/537>
- Khoeriyah, S. (2015). Pengaruh Supervisi Akademik Terhadap Kinerja Guru Smp It Yaspida Sukabumi. *Ta'dibi*, 5(2), 34–38.
- Krismona, E. B., Purwaningrum, R., & Surur, N. (2021). *Pengembangan Aplikasi “ Kawan SMK ” untuk Meningkatkan Perencanaan Studi Lanjut pada Siswa SMK*. 11(1), 31–42. <https://doi.org/10.25273/counsellia.v11i18591>

- Kuncoro, B., Punggeti, R. N., Nove, A. H., Amahori, A., Setyaningsih, R., Handayani, F., & Hita, I. P. A. D. (2023). Efektivitas Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Bermain Bola Basket pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 2655–6022.
- Kurniawan, M. O., Tjahjono, L. M., Informatika, P. S., & Ciputra, U. (2020). *Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Desain Kemasan Produk Berbasis iOS Dengan Teknologi SceneKit Design and Build an iOS Based Product Packaging Design Application Using SceneKit Technology*. 9(November 2023), 100–108.
- Loka, S. (2019). Instrumentasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Analisis Reliabilitas, Validitas, Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Butir Soal. *Gema Wiralodra*, 10(1), 41–52.
- Lyna Sari, D. (2024). Eksplorasi Cerita Rakyat Bengkulu Dalam Format Video 3d Berbantuan Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Indonesia Journal of Teaching and Learning*, 3(2), 108–117. <http://journals.eduped.org/index.php/intel>
- Mamarimbing, J. M., Sepang, J. L., & Mintarjo, C. M. O. (2015). 3 1,2,3. *Jurnal Emba*, 5(2), 1793–1803.
- Margana, M. S., Ramdhani, M. A. A., Gitsni, M. F., Kamil, M. R. H., Sandrina, N. G., & Wardiyah, M. L. (2024). Pengaruh Statistik Inferensial dalam Pengambilan Keputusan Investasi. *Jurnal Ilmu Sosial, Manajemen, Dan Akuntansi (JISMA)*, 3(2), 1307–1314.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Meida, N., Kosmajadi, E., & Susilo, S. V. (2021). Peran Media Pembelajaran Card Match Circle. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 72–76.
- Mudanta, K. A., Astawan, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2020). *Instrumen Penilaian Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 25(2), 262–270.

- Mufidah, N., & Kurniawan, A. F. (2022). Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam Meningkatkan Sikap Toleransi dan Hasil Belajar Siswa. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 51–64. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v4i1.6151>
- Mujazi. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Untuk Meningkatkan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, 1(5), 448–457.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nastiti, F. F., & Syaifudin, A. H. (2020). Hubungan Pemahaman Konsep Matematis Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Smp N 1 Plosoklaten Pada Materi Lingkaran. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.33087/phi.v4i1.80>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 149–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurjumiati Nurjumiati, Syahriani Yulianci, Pandu Hidayatullah, Suryaningsih Suryaningsih, & Muhammad Fuadi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inpire untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA SD. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(2), 77–81. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i2.58>
- Nurohmah, A. N., Kartini, D., & Rustini, T. (2023). Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka Dengan Pendidikan Abad 21 Pada Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Februari*, 9(3), 24–35. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7594483>
- Pamungkas, R. S. A., & Wantoro, J. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu, Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88–93. <https://doi.org/10.54065/jld.1.2.2021.17>

- Putra, I. K. D., & Suniasih, N. W. (2021). Media Diorama Materi Siklus Air pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 238. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32878>
- Putri, A. R., Pamungkas, S. M., Pratama, I. A., Nahdiyah, N., Wulandari, C., Fadilah, J. N., & Nugroho, F. (2021). Pembuatan Simulasi Perang Zaman Pertengahan dengan Metode Pose to Pose Menggunakan Software Blender. *JISKA (Jurnal Informatika Sunan Kalijaga)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.14421/jiska.2021.61-01>
- Putri Wulandari. (2024). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(3), 132–145. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i3.1513>
- Rizki adiyansah, Safitri, D., & Sujarwo. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Dalam Mengatasi Hambatan Kurikulum Merdeka: Literature Review. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(01), 10–16. <https://smkmerahputih.sch.id/ojs/index.php/jimu/article/view/325>
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- S M, M., Marhadi, H., & Sari, I. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle Berbasis Budaya Melayu Dalam Mata Pelajaran IPS SD kelas IV. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(1), 261–269. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i1.2042>
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Sdn 1 Gamping. *TANGGAP : Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 92–109. <https://doi.org/10.55933/tjripd.v2i2.373>
- Sexcio, E. B., & Dafit, F. (2022). Card Macth Circle: Innovative Learning Media on Social Science Learning in Grade IV Elementary School. *Journal of Education Technology*, 6(1), 156–164. <https://doi.org/10.23887/jet.v6i1.41820>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02 (Desember)), 162–175.

- Silvina Novianti, Khusnul Qotimah, Tihan Arvita, & Hairul Anam. (2023). Literatur Review : Pengembangan Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Subianto, E. M., Kasdi, A., & Subroto, W. T. (2019). Pengembangan Media Peta 3D Pada Tema Tempat Tinggalku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(3), 1043. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v5n3.p1043-1055>
- Supriyaddin, S., Hasan, H., Budiman, B., & Rahman, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Evaluasi Dan Kajian Strategis Pendidikan Dasar*, 1(2), 57–63. <https://doi.org/10.54371/jekas.v1i2.432>
- Susanto, E., & Retnawati, H. (2016). Perangkat pembelajaran matematika bercirikan PBL untuk mengembangkan HOTS siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(2), 189–197. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i2.10631>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). 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>
- Tunnisa, F., Adnan, A., & Daud, F. (2022). Kepraktisan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Sains. *Jurnal Amal Pendidikan*, 3(3), 189. <https://doi.org/10.36709/japend.v3i3.23516>
- Yulianti, D., & Minsih, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pak Alam Berbasis Game Edukatif IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5086–5096. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261.

<https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.89>

Zuhdi, M., Gunada, I. W., & Taufik, M. (2024). *Uji Instrumen Penguasaan Konsep Fisika Pada Pokok Bahasan Elastisitas Dan Hukum Hooke*. 8(1), 57–61.

