

DAFTAR RUJUKAN

- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web pada materi lingkaran bagi siswa kelas VIII. *Jurnal Matematika, Statistika dan Komputasi*, 15(1). Tersedia pada <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jmsk/article/view/4425> (diakses tanggal 1 September 2020)
- AECT. (1997). *The Definition of Educational Technology*. Washington: Education of Journal https://ocw.metu.edu.tr/file.php/118/AECT_Definition_20of_20Educational_20Technology.pdf (diakses tanggal 3 September 2020)
- Afandi, R., & Rochmah, L. I. (2013). *Pendidikan IPS*. PT. Remaja Rosdakarya.
- 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://jurnal.unej.ac.id/index.php/JEUJ/article/view/8010> (diakses tanggal 20 November 2020)
- Ahmad, F., Dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. [http://lib.unnes.ac.id/37234/1/Pengembangan_Media_Edukasi_%E2%80%9CMultimedia_Indonesian_Culture%E2%80%9D_\(Mic\)_Sebagai_Penguatan_Pendidikan_Karakter_Siswa_Sekolah_Dasar.pdf](http://lib.unnes.ac.id/37234/1/Pengembangan_Media_Edukasi_%E2%80%9CMultimedia_Indonesian_Culture%E2%80%9D_(Mic)_Sebagai_Penguatan_Pendidikan_Karakter_Siswa_Sekolah_Dasar.pdf) (diakses tanggal 1 September 2020)
- Akbar, S., & Sriwijaya, H. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan (IPS)*. Jakarta: Cipta Media.
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Gramedia Widiasarana.
- Anglada, D. (2007) An Introduction t Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model. <https://educationaltechnology.net/the-addie-model-instructional-design/> (diakses tanggal 12 September 2020)
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57–62. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpppf/article/view/2533> (diakses tanggal 12 Septembr 2020)
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: ANDI.
- Dantes, N. (2014). *Landasan Kependidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Firdaus, T. (2018). *Pemanfaatan Media Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran*.
- Fuadatus Sholihah, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS MAKE A MATCH PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 2 DI MI AT-TAUFIQ SINGARAJA TAHUN PELAJARAN 2018/2019* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha). <https://repo.undiksha.ac.id/972/> (diakses tanggal 13 Oktober 2020)

- Gazali, R. Y. (2016). Pengembangan bahan ajar matematika untuk siswa SMP berdasarkan teori belajar ausubel. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 182. <https://core.ac.uk/download/pdf/193343171.pdf> (diakses tanggal 4 September 2020)
- Hadi, S. (2017). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN VIDEO SEBAGAI MEDIA. *Transformasi Pendidikan Abad 21*, 96–102. <https://core.ac.uk/download/pdf/267023793.pdf> (diakses tanggal 13 Oktober 2020)
- Handika, J. (2012). Efektivitas Media Pembelajaran IM3 Ditinjau dari Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(2). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpii/articl/view/2127> (diakses tanggal 19 Februari 2021)
- Hakim, L., Lefudin, L., Ratnaningdyah, D., & Sugiarti, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 38. <http://103.98.176.9/index.php/e-dimas/article/view/4295> (diakses tanggal 15 November 2020)
- Heinich, R. (1996). *Instructional Media and New Technologies of Instruction*, Englewood Cliff's, N.J.: Prentice-Hall. [https://www.scirp.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=623704](https://www.scirp.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=623704) (diakses tanggal 17 September 2020)
- Husamah, H. (2013). *Pembelajaran Luar Kelas (Outdoor Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Irsyad, H. (2016). *Aplikasi Android dalam 5 Menit*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Jin, S. H., & Boling, E. (2010). Instructional Designer's Intentions and Learners' Perceptions of the Instructional Functions of Visuals in an e-Learning Context. *Journal of Visual Literacy*, 29(2), 143–166. <https://eric.ed.gov/?id=EJ915065> (diakses tanggal 15 September 2020)
- Kinasih, S., & Sinaga, K. (2020). Perspektif Alkitabiah Pada Pembelajaran Kimia Materi Hidrokarbon [A Study On The Application Of Ausubel's Meaningful Learning Theory On Hydrocarbon Chemical Learning Based On A Biblical. *Jurnal Ilmiah Polygot*, 16(2), 141–153. <http://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/2128> (diakses tanggal 4 Januari 2021)
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jarinan Kelas XI. *Jurnal Media Informatika*, 14(1). <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/467> (diakses tanggal 4 Januari 2021)
- Malyana, A. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 67–76. <http://www.stkipgribl.ac.id/jurnal/index.php/pedagogia/article/view/640> (diakses tanggal 4 Desember 2020)
- Maswan, & Muslimin, K. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Novak, J. D. (2002). *Meaningful Learning: The Essential Factor for Conceptual*

- Change in Limited or Inappropriate Propositional Hierarchies Leading to Empowerment of Learners. *Science Education*, 86(4), 548–571. <https://eric.ed.gov/?id=EJ651206> (diakses tanggal 30 September 2020)
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706> (diakses tanggal 31 Desember 2020)
- Pradana, A. G. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “ AMUDRA ” Alat Musik Daerah Berbasis Android. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 49–53. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENATIK/article/view/1062> (diakses tanggal 14 Oktober 2020)
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), hlm. 4. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/742> (diakses tanggal 14 Januari 2021)
- Sadiman, A. S. (1984). *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan, Penempatan*. Jakarta: Rajawali.
- Sapriya, S. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sardjiyo. (2014). Pendidikan IPS di SD. *Tinjauan Perkembangan Kurikulum IPS SD*, 1–37. <https://osf.io/zpcag/download/?format=pdf> (diakses tanggal 1 September 2020)
- Sari, P. R., & Supranoto, H. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Information, Communication and Technology (ICT) Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 2 Sekampung. *Pendidikan Ekonomi*, 5(2). <https://www.ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/view/1218> (diakses tanggal 6 September 2020)
- Sari, P. R., Djaja, S., & Kantun, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Sistem Appy Pie Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Untuk Kelas XI Ips Di Sma Negeri 2 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 91. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/11005> (diakses tanggal 6 September 2020)
- Seels, B. B., & Richey, R. (1994) *Instructional Technology: the Definition and Domains of Th Field*. WashingtonD.C. AECT <https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=fwIoDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Instructional+Technology:+the+Definition+and+Domains+of+The+Field.&ots=bK-3CI8xms&sig=WAGMQSzyI6XW1LYItUeQ518FUo> (diakses tanggal 10 Oktober 2020)
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Suartama, I. K. (2016). *Materi 4 Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran Oleh : I Kadek Suartama Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2016. September.*

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPP/article/viewFile/130/124>
(diakses tanggal 25 September 2020)
- Subroto, W. T. (2003). *Pendidikan IPS*. Solo: Insan Cendikia.
- Sucidamayanti, N. P. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (Nht) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Journal of Education Action Research*, 1(3), 184. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11603> (diakses tanggal 20 September 2020)
- Sudijono, A. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukaesih, S., & Alimah, S. (2012). Penerapan Praktek Pembelajaran Bermakna Berbasis Better Teaching Learning (Btl) Pada Mata Kuliah Microteaching Untuk Mengembangkan Kompetensi Profesional Calon Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 29(2), 124627. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/5658> (diakses tanggal 20 Oktober 2020)
- Sukiman, M. (2013). *Pengaruh Modifikasi Alat Bantu Media Pembelajaran Terhadap Hasil Pembelajaran Neck Kip Siswa SMPN 1 Lembang Pada Tahun Ajaran 2013/2014*. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia) <http://repository.upi.edu/id/eprint/3247> (diakses tanggal 20 September 2020)
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). The Use of Audio Visual Media in Value Clarification Technique to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53–68. <http://garuda.ristekbrin.go.id/documents/detail/1015309> (diakses tanggal 20 Oktober 2020)
- Susilo, A. K. (2017). Perancangan Aplikasi Mari Mengenal Negara Asean (Mangga) Untuk Siswa Sekolah Dasar Perancangan Aplikasi Mari Mengenal Negara. *Informatika, Program Studi Ilmu, Fakultas Dan, Komunikasi Surakarta*. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/55218> (diakses tanggal 10 September 2020)
- Sutarman. (2009). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Tarmidzi, T. (2019). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Ausubel Menggunakan Model Pembelajaran Dan Evaluasi Peta Konsep (Concept Mapping) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Pada Mata Kuliah Konsep Dasar Ipa. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 1(2), 131. <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/Caruban/article/view/2504> (diakses tanggal 20 Oktober 2020)
- Tavares, J., & Dkk. (2017). ASEAN - Satu Visi Satu Identitas Satu Masyarakat. *Sekretariat Direktorat Jenderal Kerja Sama ASEAN, Ditjen Kerja Sama ASEAN, Kementerian Luar Neger*, 1–101. https://kemlu.go.id/portal/id/struktur_organisasi/59/direktur-jenderal-kerja-sama-asean (diakses tanggal 20 September 2020)
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian*

- Pengembangan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). 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> (diakses tanggal 5 Oktober 2020)
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Werang, B. R. (2015). *Profesi Keguruan*. Malang: Elang Mas.
- Widyastuti, C. (2017). Tanggapan Siswa Kelas VII Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMP Negeri 2 Pleret. *Ekonomi*, 5(5). <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pjkr/article/view/6698/0> (diakses tanggal 5 Oktober 2020)
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(8). <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759> (diakses tanggal 5 Januari 2020)
- Wulandari, I. G. A. A., & Agustika, G. N. S. (2018). Pengaruh Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Mahasiswa Semester IV Jurusan PGSD UPP Denpasar Universitas Pendidikan Ganesha Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 94. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/15515> (diakses tanggal 17 Januari 2021)
- Yanuar, H., & Irawati, D. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Edukatif Ekosistem Laut dengan Menggunakan Kinect. *Jurnal Informatika Polinema*. 2(3). <http://jip.polinema.ac.id/ojs3/index.php/jip/article/view/64> (diakses tanggal 31 Desember 2020)
- Yudhanto, Y., & Wijayanto, A. (2017). *Mudah Membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. PT. Elex Media Komputindo.