

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3(2), 78–90.
- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *American International Journal Of Contemporary Research*, 5(6), 68–72.
- Alwi, S. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan* (Vol. 8, Nomor 2).
- Apriani, N., Sutiarso, S., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/mtk/article/view/16153>
- Arfandi, & Samsudin, M. A. (2021). Peran Guru Profesional Sebagai Fasilitator Dan Komunikator Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Edupedia : Jurnal Studi Pendidikan Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 124–132. <https://journal.ibrahimy.ac.id/index.php/edupedia/article/view/1078>
- Atmawarni. (2011). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *PERSPEKTIF*, 4(1), 20–27.
- Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. *Springer New York Dordrecht Heidelberg London*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-19650-3_2438
- Darmawan, D. (2012). *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia Dan Pembelajaran Online*. PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *EDUCARE Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v6i3.8155>
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 237–252. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpd/article/view/2190>
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 07(01), 61–66. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/aksara/article/view/196/185>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis*

Multimedia Interaktif. Samudra Biru.

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & P, I. M. I. (2021). Media Pembelajaran. CV Tahta Media Group.
- Hati, S. T. (2018). Hubungan Antara Ilmu-Ilmu Sosial Dan IPS (Sumber Dan Materi IPS). *IJTIMAIYAH*, 2(1), 1–15. <https://doi.org/10.3138/utq.37.4.513>
- Kumar, D. D. (2016). Neuroscience Basis Of Context In Multimedia Enhanced Problem-Based STEM Learning. *International Journal Of Management Humanities And Social Sciences*, 1(2), 2–8. <http://theresearcherjournal.org/pdfs/01021220161.pdf>
- Leow, F. T., & Neo, M. (2014). Interactive Multimedia Learning: Innovating Classroom Education In A Malaysian University. *Turkish Online Journal Of Educational Technology*, 13(2), 99–110.
- Mabruri, M., & Hamzah, H. (2020). Pemanfaatan Media Microsoft Power Point Dalam Pembelajaran Kemahiran Berbahasa Arab Pada Era Digital. *Loghat Arabi : Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 11–22. <https://doi.org/10.36915/la.v1i1.2>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 1–13.
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. ALFABETA.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <https://doi.org/10.35970/jinita.v2i2.291>
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. *UMSIDA Press*.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Nursoviani, L. D., Sahal, Y. F. D., & Ambara, B. (2019). Penerapan Media Mind Mapping Tipe Network Tree Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Madrasah Ibtidaiyah. *Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 16(2), 189–204. <https://doi.org/10.36667/bestari.v16i2.405>

- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Pranata, T. P., & Zawawi, M. (2018). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA-Biologi Terhadap Motivasi Dan Kemampuan Kognitif Siswa SMP Negeri 14 Kota Palembang. *JURNAL Ecoment Global*, 3(2), 139–166.
- Prayogi, R. D., & Estetika, R. (2019). Kecakapan Abad 21: Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 14(2), 144–151. <https://doi.org/10.23917/jmp.v14i2.9486>
- Purnomo, A., Muntholib, A., & Amin, S. (2016). Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Kontroversi (Controversy Issues) Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 33(1), 13–25.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <https://media.neliti.com/media/publications/222455-kedudukan-ilmu-pengetahuan-sosial-ips-pa.pdf>
- Rahmaniah, A. (2012). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Pendidikan Dasar. *Madrasah*, 5(1), 94–112.
- Rezeki, S., & Ishafit, I. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Sekolah Menengah Atas Kelas XI Pada Pokok Bahasan Momentum. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.21009/1.03104>
- Riduwan. (2018). *Pengantar Statistika Sosial*. ALFABETA.
- Subiyantoro, S., & Mulyani, S. (2017). Kegunaan Multimedia Iteraktif Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Edudikara*, 2(2), 92–100.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian & Pengembangan Research And Development*. ALFABETA.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171–187.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131–144. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.109>
- Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahono, R. S. (2006). *Aspek Dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses

Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75–82. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>

Yuniasih, N., Aini, R. N., & Widowati, R. (2018). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Ispring Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 85–94. <https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2647>