

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S, & Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2018.
- Antara, Made, and Made Vairagya, 'Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi', *Desain Komunikasi Visual, Sekolah Tinggi Desain Bali*, (2018): 2.
- Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada, 2015.
- Asma Desi, Ratna Sari, 'Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Masa Pelajaran Ips Bagi Siswa Kelas SD Rejosari Gunungkidul', *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*, (2015): 1.
- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani, 'Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7.1 (2023): 127.
- Mudjdhono, dan Dimiyati, *Model-Model Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Daud, Intan Marwah, dan Mimin Ninawati, 'Pengembangan Media Kontekstual Papan Peta Budaya Materi Keberagaman Budaya Bangsa', *Paedagogia : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, (2022): 110
- Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003
- Dewi, Ni Luh Putu Sintia, and Ida Bagus Surya Manuaba, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.1 (2021), 76–83
- Eva Yulia, Mawarni, *Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa, (R&D) Di Kelas I SDN Blukbuk I Kabupaten Tangerang* (Serang : UIN SMH Banten, 2021)
- Hamidah, Siti, 'Pengembangan Media Animasi Pembelajaran IPA Materi Energi Dan Penggunaannya Pada Siswa Kelas IV SD" (Research and Development Dikelas IV SD Negeri Pasirpanjang 2)', Serang: UIN SMH Banten, 2019.
- Hariani, Ariesta, 'Pengembangan Media Peta Budaya Nusantara ( PATAYARA ) Pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku', *P-SEMART Journal (PGRI Science Education Media of Applied Research & Technology)*, (2021), 50–57.

Hutabri, Ellbert, and Anggia Dasa Putri, 'Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, (2019), 57–64.

I, Wayan Andika, *Inovasi Dalam Pembelajaran*, Bali: CV Grapena Karya, 2018.

Ismail, Jalu Rafli "Pengembangan Lembar Kerja Berbasis Aplikasi Web Google My Maps Untuk Mencapai Kompetensi Dasar Dalam Pembelajaran Geografi Universitas Pendidikan Indonesia" ,*Repository.Upi*, (Perpustakaan.Upi.Edu, 2022), 26–46

Indriana, Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Jakarta: PT.Diva Press, 2012

Kamus Besar Bahasa Indonesia, (KBBI), (Online), <https://kbbi.web.id/peta>, Diakses 19 Desember 2023.

Khaeroni, *Metodologi Penelitian&Pengembangan*, Serang: Media Madani, 2021.

Kurniawan, Anggie Bagoes, and Rusly Hidayah, 'Kepraktisan Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa', *UNESA Journal of Chemical Education*, (2020), 317–23

Kusumawati, Heny, *Indahnya Keragaman Di Negeriku Tema 7 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013*, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017

Made Tegeh Dkk, I, *Model Penelitian Pengembangan*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004.

Mardiyah, Siti Laelatul, *Pengembangan Media Pembelajaran MIKI (Miniatur Kebudayaan Indonesia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV Sekolah Dasar* , Serang : UIN SMH Banten, 2022.

Mawarni, Eva Yulia, 'Pengembangan Media Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa, (R&D) Di Kelas I SDN Blukbuk I Kabupaten Tangerang', Serang: UIN SMH Banten, 2021.

Miarso, Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* ,Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2016.

Mu'min, Sitti Aisyah, 'Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget', *Jurnal AL-Ta'dib*, 6.1 (2013): 89–99

Nurrita, Teni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, (2018)

Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* ,Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Riyanti, Misna, and Nida Jarmita, 'Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar', *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, (2021): 73–88

- Safitri, Yosita Ratri, 'Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pena Karakter*, (2018): 1–8
- sanjaya, wina, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Prenada Media, 2011.
- Shobariyah, 'View of Teknik Evaluation Non Test.', *Stitalkhairiyah.*, (2018)
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sudjana, Nana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2021.
- Suprihatiningrum, Jamil, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*, Yogyakarta: Ar- Ruzz Media, 2013.
- Susanto, Ahmad, *Pengembangan Pembelajaran IPS*, Jakarta: Prenada Media Goup, 2014.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Dan Penilaian*, Bandung: Wacana Prima, 2011.
- Vidianto, Vendry, 'Pembuatan Modul Trainer KIT Fuzzy Logic System CE124', *NBER Working Papers*, (2018), 89
- Widodo, Arif, Dyah Indraswati, Deni Sutisna, Nursaptini Nursaptini, and Ashar Pajarungi Anar, 'Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar', *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, (2020) :185–98
- Zaenatun, Anisa, Anisa Atha Setiani, Reza Farrah, Rosa Widyastuti, and Ani Nur Aeni, 'Pengaruh Pembelajaran Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5.2 (2021): 183