

DAFTAR PUSTAKA

- Abibakrin, M. 2015. "Upaya Edukatif pada Program Tentara Manunggal Membangun Desa (TMMD) dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat". Universitas Pendidikan Indonesia.
- Aeni, Wiwik Akhirul. "Antara Game, Pendidikan dan HP (Game Mobile Learning Sebagai Wacana Pendidikan)" diakses melalui <https://medukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=artikel&kd=3>
- Ahsinunnikmah. 2020. "Mind Mapping sebagai Model Pembelajaran IPS Kelas V SD Muhammadiyah 16 Materi Peristiwa Detik-Detik Proklamasi". vol. 14, no. 1.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, Robert Maribe & Tonia A. Dousay, 2015. *Survey of Instructional Design Models*, USA: Association for Educational Communication and Technology.
- Bujuri, Dian Andesta. 2018. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar", *Jurnal LITERASI*.
- Cahyoning, Sri. 2020 "Perancangan Game Edukasi Pengenalan Lagu Wajib Nasional Berbasis Android (Studi Kasus: SDN 98/IV Kota Jambi)". *Diss. STIKOM Dinamika Bangsa Jambi*.
- Costikyan, G. 2013. "Uncertainty In Games", The MIT Press: Cambridge.
- Darmawan, Deni. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Escudeiro, Paula Maria., et al. 2013. "Quality Criteria for Educational Games". *EAI Endorsed Transaction on Game Based Learning*, vol. 13, 01-02, e3 125.

Hannafin, Michael J. & Kyle L. Peck, *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. (Macmillan, 1988) pp. 259-26.

Harususilo, Yohanes E. "Siswa Indonesia Pemakai Teknologi Tertinggi Dunia! Ini 7 Faktanya", <https://edukasi.kompas.com/read/2018/12/11/08143651/wah-siswaindonesia-pemakai-teknologi-tertinggi-dunia-ini-7-faktanya?page=all>

<https://support.microsoft.com/en-us/office/file-formats-that-are-supported-inpowerpoint-252c6fa0-a4bc-41be-ac82-b77c9773f9dc>

Imbar, Kunto. et.al, 2021. "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran". *Jurnal Pembelajaran Inovatif*. Vol.04. No.01.

Ivers, K. S. & Baron, A. 2002. *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assesing*. Wesport: Teacher Ideas Press.

Kartodirdjo, S. 1992. "*Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*". Gramedia Pustaka Utama, 1992.

Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, *Statistik Gender Tematik: Profil Generasi Milennial Indonesia*. Di akses melalui <https://www.kemenpppa.go.id/lib/uploads/list/9acde-buku-profilgenerasi-milenia.pdf>

Komar, Abdul & Nining Winarsih, 2020. "Problematika Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Tingkat Sekolah Dasar: Studi Kasus SDN Kebonsari Kulon 3 Tahun Ajaran 2020-2021", vol. 1. no. 2.

Krismapera, *Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*, 2018. Di akses https://www.academia.edu/37921735/Karakteristik_Peserta_Didik_kelas_V_di_Sekolah_Dasar_pdf

Kusnandi, Cecep., & Bambang Sujipto, 2016. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Kusumawati, Heny. dkk. 2017. *Buku Siswa SD/MI Kelas V Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema Peristiwa Dalam Kehidupan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Liswarni, 2018. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Sejarah Menjelang Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan Menggunakan Alat Bantu Gambar Pada siswa kelas V SDN Wedi Kabupaten Sidoharjo", *Jurnal Rontal Keilmuan PKn*. vol.4. no. 2.

Matitaputy, Jenny. 2016. "Model Pembelajaran Isu-isu Kontroversial dalam Pembelajaran Sejarah", *Sosio-Didaktika-Sosial Science Educational Journal*, 3.2.

Nanan, Rohman. & Bambang Mulyanto, 2010. "Membangun Aplikasi Game Edukatif sebagai Media Belajar Anak-anak". *Jurnal Computech & Bisnis*: vol. 4, no. 1.

Nata, H. A, 2014. *Sejarah Pendidikan Islam*. Kencana, 2014.

Panjianto, Tri. "Implementasi Game Edukatif dalam Pembelajaran". Diakses melalui <https://www.indonesiadigitallearning.com/content/artikel/mediagaed-game-edukasi-dalam-pembelajaran-impelementasi-gameedukasi-dalam-pembelajaran-anak>

Peterson, Rob. Irina Verenikina, & Jan Herrington. 2008. "*Standards for educational, edutainment, and developmentally beneficial computer games*", EdMedia+ Innovate Learning. Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Poerwadarminta, W. J. S., 1982. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Gramedia.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Putri, Septi D. & Desy E. Citra, 2019. "Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah 127 Darussalam Kota Bengkulu". *Indonesian Journal of Sosial Science Education (IJSSE)*. vol. 1, no. 1.

Ridoi, M. 2018. "Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2: Tutorial sederhana Construct 2", Maskha.

Rozy, Fahmi S. 2018. "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Mata Pelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia untuk Siswa Kelas V SDN Jemundo 1 Taman". vol. 9, no. 2.

Santrock, John W. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan oleh Harya Bhimasena. Edisi 5. Jakarta: Salemba Humanika.

Sayono, Joko. 2015. "Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis", *Jurnal Sejarah dan Budaya*, Volc.

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, & James D. Russell, 2011. *Instructional Technology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Terjemahan oleh Arif Rahman. Edisi Kesembilan. Jakarta: Kencana.

Spada Indonesia, "Topik 5: Kurikulum IPS di SD", diakses melalui <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/page/view.php?id=37403>

Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*, Bandung: CV. Alfabeta.

Suparman, M. Atwi. 2004. *Desain Intruksional*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Supriatna, Nanan. *Bahan Belajar Mandiri: Pendidikan IPS di SD*. Diakses melalui http://file.upi.edu/Direktori/DUALMODES/PENDIDIKAN_IPS_DI_SD/BB_M_1.pdf

Syukurti, Des. 2020. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* Berbantuan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar", *DIADIK: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10 (1).

Tajfel, Henri. 1981. "Human groups and social categories: Studies in social psychology", Cambridge University Press: Cambridge, UK.

Umamah, Nurul, 2018. "Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman" dalam *KAPITA SELEKTA (PENDIDIKAN) SEJARAH INDONESIA*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.

Warsita, Bambang. 2013. "Evaluasi Media Pembelajaran Sebagai Pengendalian Kualitas", *Jurnal Teknodik*. Vol 17, Nomor 4.

Yuami, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yulius, Oscar. 2010. *Akses Cepat Menguasai Microsoft Office 2010*. Jakarta: Jalur Mas Media.

