

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 1-13.
- Azhar, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ekonomi*, 61-72.
- Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial SMP/MTs Kelas VIII*. (2017). Jakarta: Kemendikbud.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Forum Pedagogik*, 56.
- Dewi, P. D., & dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan E-Learning*. Jakarta: Kencana Prenadanedia Grup.
- Efendi, I. (2017). Rancangan Media CAI (Assited Intruction Computer) Educational Games Berbasis Adobe Flash CS6 Dalam Bentuk Game Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Di Madrasah Ponpes Sumatera Thawalib Parabek. *Jurnal Jaringan Sistem Informasi Robotik*, 53.
- Ellbert Hutabri, A. (2017). Kepraktisan dan Keefektifan Modul Pembelajaran Bilagual Berbasis Komputer. *Jurnal Kependidikan*, 21.

- Endayani, H. (2017). Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Ijtimaiyah*, 3.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 26.
- Fakhurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Ta'fikir*, 85-99.
- Fathurrohman, P., & Sutiko, S. (Cetakan VII 2017). *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Febriawan, S. (2013). Pembelajaran IPS Terpadu "Studi Kasus di Tiga SMP Negeri Kota Semarang". *Skripsi*, 12.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamic : Jurnal Kajian Keislaman*, 133-134.
- Haryati, S. (2015). Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. 15.
- Herijanto, B. (2012). Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam. *Journal of Education Social Studies*, 9.
- Hidayah, S., & dkk. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Kelas XI IPS 1 MAN 1 Jember). *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 117.
- Janawi. (2013). *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.

- Kadir. (2016). *Statistik Terapan*. Depok: PT Raja Grafindo.
- Kusuma, D. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Website untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pemasaran Online SMK Negeri Kabupaten Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi*, 07.
- Lailiyah, R. I. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang Kelas X-AK SMK Muhammadiyah 1 Taman. *Jurnal Program Studi Akuntansi*, 4-5.
- Lazulva, V. (2018). Desain Media Pembelajaran Menggunakan Software Adobe Flash Professional CS6 pada Materi Unsur Transisi Periode Keempat. *Journal Of Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 61.
- Maryam, M. M. (2017). Validitas, Kepraktisan, dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran Biologi Integrasi Spritual Islam. *Jurnal Al-Qalam*, 73.
- Masykur, R., & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 183.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 97.
- Muh. Rais, A. R. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Adobe Flash CS6 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Atph pada Mata Pelajaran Alat dan Mesin Pertanian di SMKN 4 Jenepono. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 2-3.

- Mulyatiningsing, E. (2012). *Metode Penelitian Tearapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Osborne, R. (2016). A Critical Questions Approach for Developing and Incorporating Intercultural Sensitivity into ANY Classroom. *Journal of International Social Studies*, 103-113.
- Pangesti, A. D. (2019). Research and Development : Penelitian Yang Produktif dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 4.
- Purnama, S. (2014). Metode Penelitian dan Pengembangan (Pengenalan untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *Jurnal Literasi*, 23.
- Rapi, M. (2016). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Mata Kuliah Pengetahuan Lingkungan Hidup Melalui Pendekatan Scientific Mahasiswa. *Jurnal Biotek*, 3.
- Ratumanan. (2015). *Inovasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Reza Kusuma Setyansah, W. T. (2019). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasai Pada Materi Statistika Untuk Siswa Kelas 7 SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 103.
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Inver. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 859.

- Safriadi. (2015). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Berbasis Think-Think-Write pada Mata Pelajaran Matematika Kelas XI SMA Negeri 11 Makassar. *Skripsi UIN Alauddin Makassar*, 8.
- Sapriya. (2014). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siskawati, M., Pargito, & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 74.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, A. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suparlan. (2014). Pendidikan IPTEK Transformatif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 155.
- Syukron, B. (2015). Model Pembelajaran IPS Studi Pembelajaran Terpadu Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. 117.
- Tegeh, I. M. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal FIP dan FMIPA Undiksha*, 13.

- Triwidayanti, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Captivate Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia Kelas VII MTs Assafi'iyah Gondang Tulungagung. *Skripsi*, 21.
- Unaisah. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Skripsi*, 15-17.
- Via Al-Qur'an Indonesia <http://qur'an-id.com> diakses pada Rabu, 07 Oktober 2020 pukul 08.26 WIB.
- W, W. I., W, S. I., & W, S. I. (2014). Pengaruh Model Discovery Learning Terhadap Pemahaman Konsep IPA dan Sikap Ilmiah Peserta Didik SMP. *E-Jurnal*, 02.
- Warni Tune Sumar, A. A. (2018). *Analisis Kebijakan Pendidikan Kajian Teoritis, Eksploratif, dan Aplikatif*. Bandung: CV Cendekia Press.
- Yanti, F., & dkk. (2018). Persepsi Guru tentang Eksistensi Perpustakaan Dalam Pembelajaran IPS Terpadu di SMP 02 Ibn Sina Kabil. *Historia : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 08.
- Yasa, K. A., & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas XI MIPA dan IPS Di SMA Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 199.

Yuliandari, S., & Wahjudi, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Fakultas Ekonomi*, 1-9.

Yusup, F. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17-23.

Zuharini, & dkk. (2004). *Filsafat Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.