

## DAFTAR RUJUKAN

- Alexander, Tri S. 2012. *Pemanfaatan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Filum Chordata Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-F SMA N Ii Yoogyakarta*. Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Andriyani, Y. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Anggraini. 2017. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning*. e-Jurnal Mitra Pendidikan. Volume 1, Nomor 6.
- Arief S., dkk. 2003. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfataanya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baharuddin. 2018. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Dalyono. 2010. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Dakara Prize.
- Damsar. 2011. *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Danim, S. 2010. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2004. *Pendidikan Undang-Undang tentang Sistem Nasional*. Bandung: Fokus Media.
- Departemen Pendidikan RI. 2008. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dongoran, Siti Aisyah. 2019. *Penggunaan Media Permainan Ular Tangga melalui Model Edutainment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas VII SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatra Utara.
- Duli, N. 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Beberapa Konsep Dasar untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data dengan SPSS*. Yogyakarta: Budi Utama.

- Fahyuni, E. F., dan Nurdiansyah. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center. Cet: 1.
- Farisi, M. Imam. 2015. *Omtologi Pendidikan IPS sebagai Disiplin Pendidikan Kewarganegaraan*. SOSIOHUMANIK. Vol. 8. No. 1
- .Fauziah, I. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Board Game Terhadap Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPS*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hamdani. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hermawan, I. 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif & Mixed Metode*. Kuningan: Hidayatul Qur'an Kuningan.
- Ibrahim, dkk. 2004. *Media Pembelajaran*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Indriana, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Pengajaran*. Cet pertama. Jogyakarta: DIVA Press.
- Jamil S. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kementrian Agama. 2019. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Kementrian Agama RI.
- Kemit, M. 2021. *Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas VIII-1 SMPN 1 Sei Bingai melalui Penerapan Media GC dan WA selama Covid-19 Tahun Pelajaran 2020/2021*. Tijarah, Vol. 2 no. 22.
- Kolopita, T. 2022. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VII di MTS Miftahul Khoir Buyat Kecamatan Kotabunan*. Institut Agama Islam Negeri Manado.
- Kurniasih, I. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Lestari dan M. Ridwan. 2017. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Refika Aditama.
- Majid, A. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Raja Rosdakarya.
- Mahnum. 2012. *Media Pembelajaran*. Jurnal Pemikiran Islam, Vol. 37, (1).
- Mardia, A. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas VII SMPN 2 Baraka*. Universitas Islam Negeri Alaudin Makassar.

- Mardianto. 2015. *Media Papan Pintar*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Maunah, B. 2009. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Musfqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nasution, T. dan Maulana A.L. 2018. *Konsep Dasar IPS*. Bantul: Penerbit Samudra Biru.
- Ningrum, S.S. 2015. *Pengembangan Media Visual Papan Permainan pada Materi Aljabar Matematika Kelas VII SMP Siti Aminah Surabaya*. Teknologi Pendidikan, Unesa.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure Mendesain Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pujiati, dkk. 2015. *Pengembangan Media “Papan Berpeluang” untuk Meningkatkan Minat Siswa*. Universitas Lampung.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwanto. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang: Staial Press, 1nd ed.
- Rayandra, A. 2011. *Kreatif Mengembnagkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Rusman. 2018. *Belajar dan pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Sapriya. 2010. *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosikarya.
- Seran, E. Y., dan Mardawani. 2021. *Konsep Dasar IPS*. Sleman: Deepublish.
- Siyoto, S., dan Ali Sodik. 2015. *Dasar Metodologi Penelitian*. Sleman: Literasi Media Publishing.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smaldino. 2011. *Teknologi dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Smaldino E, dkk. 2014. *Instructional Tech. & Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)edisi 9*. Jakarta: Kencana.

- Smith, I. 2011. *Strategi Penilaian untuk Belajar*. Erlangga.
- Sudjana, N. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukendra, I. K., dan I Kadek Surya Atmaja. 2020. *Instrumen Penelitian*. Denpasar: Mahameru Press.
- Supardi, R., dkk. 2022. *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS*. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (JKPD), Vol. 7, No. 1.
- Syah, M. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tasrif. 2008. *Pengantar Pendidikan IPS*. Yogyakarta: Genta Press.
- Tim Penyusun Kamus. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Triani, W. 2014. *Pengaruh Media Pembelajaran Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Gerak Manusia MTs YPMP Palembang*. Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Trianto. 2010 *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel. 2012. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Yudhi, M. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.
- Yusri, M. Yamlan. 2021. *Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mata Pembelajaran IPS di SMP Terpadu Ibnu Mauy*. Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora. Vol. 9, No. 7.
- Zanikhan. 2014. *Pengertian Minat Belajar*. Yogyakarta: UNY Press.
- Zulfan, dkk. 2020. *Pengaruh Penggunaan Media Papan Buletin terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMPN 20 Takengon*. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pend. Sejarah, Vol. 5, No. 4.