

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2020). *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN*. Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Adryamarthanino, V., & Indriawati, T. (2023, September 1). *KOMPAS.COM*. Retrieved from <https://www.kompas.com/https://www.kompas.com/stori/read/2023/01/09/190000279/sejarah-perkembangan-uang-di-indonesia?page=all>
- Andryanto, S. D. (2022, April 6). *tempo.co*. Retrieved from <https://nasional.tempo.co/https://nasional.tempo.co/read/1579256/pengertian-pahlawan-nasional-pahlawan-kemerdekaan-dan-pahlawan-revolusi>
- Ardhianti, F. (2022). Efektifitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Vol 1 No 1*, 5-8.
- Bank Indonesia. (2020). *bank Indonesia*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/https://www.bi.go.id/id/fungsi-utama/sistem-pembayaran/pengelolaan-rupiah/default.aspx>
- Dr. Ahmad Susanto, M. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Fadhilah, T. M., Qinthara, F. Z., Pramudiya, F., Nurrohmah, F. S., Nurlaelani, H. P., Maylina, N., & Alfiraizy, N. (2022). Pengaruh Media Video Edukasi terhadap Peningkatan Pengetahuan Anemia pada Remaja Putri. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Volume 5 No. 1*, 159-165.
- Hadi, T., Suarna, N., Purnamasari, A. I., Nurdiawan, O., & Anwar, S. (2021). Game Edukasi Mengenal Mata Uang Indonesia “Rupiah” Untuk Pengetahuan Dasar Anak-Anak Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, Vol. 8 No. 3, 89-98.
- halodoc. (2023, September 8). *halodoc*. Retrieved from <https://www.halodoc.com/https://www.halodoc.com/artikel/4-tahap-perkembangan-kognitif-anak-sesuai-teori-piaget>

- Hanafi, H., La Adu, & Zainuddin. (2018). *Ilmu Pendidikan Islam*. Sleman: CV BUDI UTAMA.
- Haryono, E. (2022, Agustus 18). *bank Indonesia*. Retrieved from <https://www.bi.go.id/>: https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/news-release/Pages/sp_2421922.aspx
- Hendriyanto. (2021, Oktober 15). *DIREKTORAT SEKOLAH DASAR*. Retrieved from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/>: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/wujudkan-kelas-yang-menyenangkan-melalui-video-pembelajaran>
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). PERMASALAHAN PEMBELAJARAN IPS DAN STRATEGI JITU PEMECAHANNYA. *ITTIHAD - Jurnal Pendidikan*, 43-53.
- Khairunissa, N. (2023, April 10). *narasi*. Retrieved from <https://narasi.tv/>: <https://narasi.tv/read/narasi-daily/teori-warna>
- Kusumastuty, I., Nugroho, F. A., Prihandini, Z. P., Cempaka, A. R., Ariestiningsih, A. D., & Handayan, D. (2021). Pemanfaatan Video Edukasi Dalam Perbaikan Pengetahuan Gizi Pada Remaja. *Smart Society Empowerment Journal*, 76-80.
- Makalalag, D. R., Mutmainah, & Anuli, W. Y. (2021). Penggunaan Media Video Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Educational Research Volume 1, No. 2*, 68-78.
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies, Vol. 8 No. 1*, 83-97.
- Ofriyanti, R. (2016, Desember 6). *Beritapenajam.net*. Retrieved from <https://beritapenajam.net/>: <https://beritapenajam.net/pudarnya-rasa-nasionalisme-generasi-muda/>
- Pratama, C. D., & Gischa, S. (2020, Desember 15). *Kompas.com*. Retrieved from <https://www.kompas.com/>: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/12/15/175356169/kebudayaan-nasional-definisi-dan->

