

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, Moh. "Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *OKARA*, no. 8, II (November 2013): 106.
- Anwar, Ali. *Statistika Untuk Penelitian Pendidikan Dan Aplikasi Dengan SPSS Dan Excel*. Kediri: IAIT Press, 2009.
- Ardiansyah, Lukman DIni. "Pengembangan Media PAPEDA (Papan Peta Budaya Indonesia) Kelas IV Sub Tema 2 Indahnya Keberagaman Budaya Negeriku Di Sekolah Dasar." *Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang*, 2018, 26.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Asmara, Anjar Purba. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid." *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA* Vol. 15 (2015): 156–78.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model." *Halaqa: Islamic Education Journal*, No. 1, 3 (2019): 35–45.
- Catono, Randi. *Gerbang Kreativitas Jagat Permaianan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- dkk, Nuryadi. *Dasar-dasar Statistika Penelitian*. Yogyakarta: SIBUKU MEDIA, 2017.
- Fitriani, Indah, Chumi Zahroul Fitriyah, dan Fajar Surya Utama. "Pengembangan Media Pembelajaran 'Monopoli Keberagaman' Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Peserta Didik Kelas IV," 2019, 7.
- H.A, Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Hadi, Hasrul, dan Sri Agustina. "Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model ADDIE." *Jurnal Education 11*, No. 1, Juni 2016, 90–105.
- Hajar, Ibnu. *Panduan Lengkap Kurikulum Tematik untuk SD/MI*. Yogyakarta: Diva Press, 2013.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Muhammad Munsarif Jamaluddin, dan Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, Tasdin Tahrim, Azwar Rahmat, Masdiana, dan I Made Indra. *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: CV TAHTA MEDIA GROUP, 2021.
- Helmi Akmal, Heri Susanto. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah FIKP Universitas Lambung Mangkrut, 2019.

- Ibda, Fatimah. "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget." *INTELEKTUALITA* 3 (2015): 12.
- Karimah, Karimah, Rifqi Fatihatul, dan Supurwoko Supurwoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa SMP/MTS Kelas VIII." *Jurnal Pendidikan Fisika* 2, No. 1, 2014.
- Khasanah, Ainun, dan Titin Sunarti. "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Menggunakan Metode ADDIE Pada Materi Gerak Lurus Di MAN Surabaya." *Universitas Negeri Surabaya* 05, no. 03 (2016): 45–48.
- Kisworo, Bagus. "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang." *Jurnal Of Nonformal Education* 3 (2017): 80–86.
- Kumalasari, Rita, dan Bambang Susanto. "Pengaruh Layanan Informasi Bimbingan Konseling Berbasis Media Audio Visual Terhadap Empati Siswa." 7 no. 1 (2017): 22.
- Kusumawati, Adhi, Ahmad Mustamil Khoiron, dan Taofan Ali Achmadi. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020.
- Majid, Abdullah. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Posdakarya, 2014.
- Malawi, Ibadullah, dan Ani Kadarwati. *Pembelajaran Tematik: (Konsep Dan Aplikasi)*. 2 ed. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA, 2017.
- Mumtahanah, Nurotun. "Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI." *Jurnal Studi Keislaman*, no. 1, 4 (2014): 91–104.
- Mz, Yumarlin. "Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar." *Jurnal Teknik*, 1, Vol. 3 (2013): 75–84.
- Nurhasanah, Siti, dan A. Sobandi. "MINAT BELAJAR SEBAGAI DETERMINAN HASIL BELAJAR SISWA." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 1, no. 1 (18 Agustus 2016): 128–35. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat*, No. 1, Volume 03 (Juni 2018): 171–87.
- Putri, Ririn Noviyanti. "Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi* 20, no. 2 (1 Juli 2020): 705. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v20i2.1010>.
- Ramli, Muhammad. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: Antara Press, 2012.
- Rifa, I. *Koleksi Game Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks, 2012.

- Said, Alamsyah, dan Andi Budimanjaya. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2015.
- Saski, Nabilah Hamudiana. “Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran.” *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* no. 1, no. 9 (2021): 7.
- Sejati, Ibrahim Seto Banyu. “Pengembangan Media Papan Magnet Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Dengan Model Pembelajaran Course Review Horray Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *SENDIKA [Seminar Nasional Pendidikan] 2018 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2018, 6.
- Sugiarto, Toto. *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatan Hasil Belajar Fisika*. CV Mine, 2020.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sumantoro, Teguh, dan Joko. “Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournamenet (TGT) Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 2, no. 2 (2013).
- Utari, Unga, I Nyoman Sudana Degeng, dan Sa’dun Akbar. “Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA).” *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS* 1, no. 1 (30 April 2016): 39–44. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p039>.