

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Rifki. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, Vol. 1, No. 1, Hal. 77-89.
- Arikunto, Suharsimi. 2018. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan: Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- \_\_\_\_\_. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Dewi, I.K., & Dewi, I.P. 2019. Penerapan Media Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Kapita Selekta Geografi*, Vol. 2, No. 12, Hal. 29-44.
- Djatmika dan Rachmad Isnanto. 2018. *Menulis Teks Eksplanasi dalam Bahasa Inggris*. Bandung: Pakar Raya.
- Esah dkk. 2014. Penerapan Pendekatan Tematik Dalam Meningkatkan Aktivitas Belajar Peserta Didik di Kelas I SD 3 Siantan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. Vol. 3, No. 3, Hal. 1-14.
- Hamka dan Gani. 2016. Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web dan Android Menggunakan Adobe Flash CS5 dan Action Script 3.0. *Indonesian Journal On Information System*. Vol 1, No.2.
- Hamzah, Amir. 2020. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif, Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Hidayah, Nurul. 2015. Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar. *Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 2, No. 1.
- Kadir dan Asrohah. 2018. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2017a. *Buku Guru Tema 6 "Panas dan Perpindahannya" Buku Tematik Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2017b. *Buku Siswa Tema 6 "Panas dan Perpindahannya" Buku Tematik Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Kurniasih, Imas dan Berlin Sani. 2017. *Sukses Mengajar Panduan Lengkap Menjadi Guru Kreatif dan Inovatif*. Yogyakarta: Pustaka Diantara.
- Madcoms. 2012. *Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula*. Yogyakarta: ANDI.
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Siswa Kelas III SD. *Jurnal PGSD*, Vol. 6, No. 5, Hal. 681-692.
- Muriati, Siti. 2014. Pengembangan Bahan Ajar Biologi Sel Pada Program Studi Pendidikan Biologi UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Florea Volume*. Vol 1, No. 2, Hal. 14-20.
- Nababan, Naomi. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Lectora Inspire Pada Tema Indahnya Keragaman Negeriku di SD Negeri 104232 Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019*. Skripsi. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Nisak, Raisatun. 2014. *Seabrek Games Asyik Edukatif Untuk Mengajar Paud/TK*. Jogjakarta: Diva Press.
- Noviyanti, Sari. 2017. *Perancangan Aplikasi Game Edukasi Untuk Pembelajaran Bahasa Ternate Pada Anak-Anak*. Indonesian Journal on Information System. Universitas Khairun Ternate. Vol. 2 No. 2, Hal. 57-68.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purnama, Sigit dkk. 2019. *Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnamasari, Nurna L. 2020. Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*. Vol. 5, No 1, Hal. 23-31.
- Salam, Nurfadillah dkk. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Materi Sistem Saraf. *Jurnal Al-Ahya*, Vol. 1, No. 1, Hal. 52-69.
- Sanjaya, Wina. 2019. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

- Sedyaningsih, Welas. 2016. *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati dan Asra. 2016. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Suryani, N., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syaifullah, Rifai. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Air Conditioning (Ac) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 3 Yogyakarta*. Proposal Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyu P, Dian dkk. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. *Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*. Universitas Merdeka Pasuruan. Vol. 1, No.1.
- Widada dan Bakti Wulansari. 2019. *Cara Mudah Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Professional CS6*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Yunus, Mursid dkk. 2015. *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. *Jurnal Informatika Mulawarman*. Universitas Mulawarman. Vol. 10 No. 2, Hal. 59-64.