

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, L. J., & Annisa, C. (2020). Pengembangan Media monopoli Tematik Berbasis Modep pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stray Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku untuk Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. *School Education Journal*. 10(2), 131-140.
- Anita, Y. (2014). Penerapan model Pembelajaran Cooperative Learning tipe Student Team Achievement Division (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Pokok Bahasan Masalah Sosial di Lingkungan Setempat. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Peosedur*. Laksita Indonesia: Banjarmasin.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Darari, M. B. (2017). Penggunaan Media Adobe Flash pada PembelajaranKesebangunan dalam Meningkatkan Kemampuasn Pemecahan Masalah Matematika Siswa SMP Negeri 7 Medan. *Jurnal Handayani*, 7(2): 33-41.
- Huda, M. A. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Tematik Materi Komponen Ekosistem Menggunakan Metode Gallery Walk di Kelas V MI Islamiyah Surodadi Gringsing Batang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi :IAIN Salatiga.
- Karo-Karo, D., Rangkuti, I., & Wardhani, P, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Subtema 1 Manusia dan Lingkungan Kelas V SD Negeri 104208 Cinta Rakyat T.A 2019/2020. *Elementary School Journal*, 10 (3), 147-156.
- Majid, Abdul. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Yaumi, M.Hum., M.A.( 2018). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Makasar:Prenadamedia Group.
- Mulyatiningsih E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, Andi. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Prihatin Sulistyowati, Aenelia Dwi Yasa. (2017). Pengembangan Pembelajaran IPS SD. (h. 2-3). Malang: Ediiide Infografika.
- Priyonggo, F. V. (2018). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash*. 2(02), 238-44.
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press: Banjarmasin.
- Rossi dan Breidge. (1966). Dalam Sanjaya (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta :Kencana
- Sanjaya, W. (2011). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputro, Ardy. 2016. *Mudah Membuat Game Advanture Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0*. Yogyakarta: ANDI.
- Sari, S. L., Widyanto, A., & Kamal, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional Biotik*, 4(1), 476 – 485.
- Saroha, E & Simbolon, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi pada Pmebelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *School Education Journal*. 9(4), 400-407.
- Setyosari P, M.Ed. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Malang: Prenadamedia Grup.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung.: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yahya, F. R. (2019) .*Pengembangan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Tema Ekosistem Subtema Komponen Ekosistem Mata Pelajaran IPA Kelas V MI Tarbiyatul Huda Malang*. Skripsi : UIN Maulana Malik Ibrahim.