

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. Vol.2, No. 25
- Arif S. Sadiman, dkk. (2011). *Media pendidikan, pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Gusdiana Popi, Asep Sukenda, Dedy Firduansyah. "PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK PERMAINAN SPINNING WHEEL PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI 69 LUBUKLINGGAU". PhD Thesis, STKIP PGRI Lubuklinggau. (online) di akses 15 Januari 2022
- Iskandar Wiryokusumo. (2011). *Dasar-dasar pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Marcella, Adelia, Imanuel Adhitya Wulanata, Tanti Listiani. (2018). Penerapan *Team Quiz* untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Antar Siswa Kelas VIII-B pada Mata Pelajaran Matematika. JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education Hal. 124-134.
- Miller, Nikal. 2015. "*Games In The Classroom*". Indiana Libraries. Vol. 33 (2). 61-63
- Nisak, Fathonum U.M, (2016). "PENGEMBANGAN PERMAINAN QUESTION WHEEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MELATIH KEAKTIFAN MENJAWAB DAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI JAMUR". PhD Thesis, UNNES. (online) di akses 15 Januari 2022
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran-n Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA
- Purwanto. 2017. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sari. (2018). Pembelajaran Pendekatan Santifik Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Keterampilan Menurut Cerita Pada Peserta Didik Kelas II SD Muhammadiyah 3 Gersik. Pendidikan, 5-20
- Simanjuntak, Eva Betty. 2018. Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Interaktif

“Tematik” Berbasis Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV SDN 028229 Binjai Barat T.P 2017/2018. *School Education Journal PGSD*

Simbolon, N. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*.

Sipayung, M., (2016). *Metedologi Penelitian*. Medan: Unimed.

Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sudijono. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani

Suyanto dan Jihad, A. (2013). *Menjadi Guru Profesional Strategi Meningkatkan Kualifikasi dan Kualitas Guru di Era Global*. Jakarta: Erlangga

Tarigan, D., dan Saskia, E. (2019). Pengaruh Media Permainan Truth or Dare (Tod) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas V SDN 107399 Bandar Khalipah. *Seminar Nasional PGSD Unimed*. 02(01), 84-95

Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171.

Ulya, Ahmad Iqbalul. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME SPINNING WHEEL BERBASIS MODEL 4D PADA MATERI PELAJARAN ALAT PANCA INDERA MANUSIA KELAS V DI 108108 SEKOLAH DASAR”. PhD Thesis, UNNES, 2019. (Online) di akses 15 januari 2022

Widoyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik Dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Bima Ayu Aliyah.

_____. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: PustakaPelajar

Yusuf, M. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia