

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Lif Khoirul dan Sofan Amri. 2014. *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Alya, Qonita. 2009. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar*. Bandung: PT Indahjaya Adipratama.
- Antoro, Qamarudin Dwi. 2013. *Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab*. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Arif, Muhammad Nur., Sumbawati, M.Sondang. 2016. “*Pengembangan Game Edukasi Interaktif Pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital Kelas Xi Di Smk Negeri 1 Surabaya*”, dalam Jurnal IT-EDU Vol 01, (02).hlm 29.30.
- Arikunto, S. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman 2016. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Budiharti dan Suryati, 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Macromedia Flash 8.0 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Sd N Tegalrejo 2 Tahun Ajaran 2016/2017*: Yogyakarta: Vol 3 No 1 Tahun 2017.

Budi, Paulus. 2013. *Artikel Strategi Pembelajaran Edukatif dan Menarik*, (Online) <http://smp-pendowo.tarakanita.or.id/artikel/2013/05/13/strategi-pembelajaran-yang-edukatif-dan-menarik-1797839f.html>, diakses pada 4 Desember 2017.

Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. PT Rineka Cipta, Jakarta.

Echols, John dan Hasan Shadily. 2012. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Effendi, Sofian dan tukiran. 2012. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.

Fadlillah. 2014. *Edutainment pendidikan Anak Usia Dini Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, dan Menyenangkan*. Jakarta: Penerbit Kencana.

Fanani, Zainul. 2006. *Tip dan Trik Animasi Macromedia Flash Menyingkap Rahasia Teknik Animasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Fauziddin, Muhammad. 2014. *Pembelajaran PAUD (Bermain, Cerita, dan Menyanyi Secara Islami)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Gularso dan Mumpuni. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbantuan Macromedia Flash 8.0 Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri Ngupasan Tahun Ajaran 2016/2017*. Yogyakarta: *JURNAL PGSD INDONESIA* Vol 3 No 1 Tahun 2017.

Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Iflakhah. 2017. *“Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ips (Studi Pada*

- Siswa Kelas Vii Mts Negeri Bangil Kab. Pasuruan)”, dalam Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI), Vol. 11, (2),hlm 200.*
- Ismail, Andang. 2009. *Education Games (Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Saleh)*. Yogyakarta: Pro-U Media.
- Jusuf, Heni. 2009. Perancangan Aplikasi Sistem Ajar Tematik Berbasis Multimedia, dalam *Jurnal Artificial, ICT Research Center UNAS*, Vol 3 ,(1),hlm.65
- Kadir dan Asrohah. 2015. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Penerbit Rajawali Pers.
- Kemendikbud. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 4 Berbagai Pekerjaan (Edisi Revisi 2017)*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kurniawan, Deni.2014, *Pembelajaran Terpadu, Teori, Praktik Dan Penilaian*, Jakarta: CV Pustaka Cendekia Utama.
- Kustandi, Cecep. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Galia Indonesia.
- KEMENDIKBUD. 2013. *Lampiran Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013a Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan RI.
- Mukhlis, Muhammad.2012. *Pembelajaran Tematik*. Samarinda:FENOMENA, Vol. IV,(1), 2012.hlm.

Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metapel Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nilwan, Agustinus .2010. *Pemrograman Animasi dan Game professional*. Jakarta.: Elex Media komputindo.

Pramono, Titin S. 2012. *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.

Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Rohwati, M. 2012. “*Penggunaan Education Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*”, dalam *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, Vol. I,(1),hlm 81.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana.2009.*Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, danPenilaian*. Bandung :CVWacana Prima.

Sadiman,dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sakti, Indra,dkk. 2012. “*Pengaruh Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Melalui Media Animasi Berbasis Macromedia Flash Terhadap Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika Siswa Di Sma Plus Negeri 7 Kota Bengkulu*”, dalam *Jurnal Exacta*, Vol. X,(1), hlm 1.

Sanaky, Hujair Ah.2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.

Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.

Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Suryati, dan Budi Agung. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Macromedia Flash 8.0 Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iii Sd N Tegalrejo 2 Tahun Ajaran 2016/201*, (online), Vol. 3,(1), dalam (<http://studylibid.com/doc/801150/jurnal-pgsd-indonesia-p-issn-2443-1656>, diakses 15 Januari 2018).

Susilana, R. dkk. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung :Wacana Prima.

Tim Penyusun Kamus PMB. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Bergambar*. Jakarta: Pacu Minat Baca.

Thobroni dan Fairuluz Mumtaz. 2011. *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*. Yogyakarta: Katahati.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara.

- Widodo, Heri.2015. *Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (Mea)*. Cendekia. Vol.13, (2), hlm.306.
- Wijaya, A M dkk. 2017. *Digital Media Based on Macromedia Flash to Increase the Historical Learning Interest of Senor High School Students*. *American International Journal of Social Science*. Vol. 6, (2), June 2017, pp. 71-77.
- Wljayanto dan Istianah .2017. “*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo*”, dalam *JPGSD* ,Vol 05, (3), hlm.338.
- Yeni,Fitri.,dkk.2013. “*Efektifitas Game Edukasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Penjumlahan Bagi Anak Kesulitan Belajar Di Min Koto Luar, Kecamatan Pauh*”, dalam *JUPEKhu (JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN KHUSUS)*, Vol 2, (3), hlm.511.
- Yuliarti, Anik. 2015. “*Analisis Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Usia 4 – 5 Tahun Di Paud Melati 1 Tahun Ajaran 2015/2016*”, dalam *Seminar Nasional Pendidikan Uns & Ispi Jawa Tengah 2015*, hlm.39.