

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Lala Jelita dan Nuraini. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD NEGERI 101969 Tanjung Purba. *School Edication Journal*, 9 (1), h 8-16.
- Annisa, N dan Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran *Guided Inquiry* pada Materi Gaya di Kelas IV SD NEGERI 101776 Sampali. *School Edication Journal*, 8 (2), h 217-229.
- Ardiningsih, Dini. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktit Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Matakuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6 (1), h 92-103.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Faisal dan Stelly. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Medan: CV. Harapan Cerdas.
- Fransika. (2017). *Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jamilah, Nisaul, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran *Power point Ispring Presenter* Pada Materi Kosakata Bahasa Arab Peserta Didik Kelas V MI Tarbiyatul Athfal Lampung Timur. *Al Mahara Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5 (1), h 141-150.
- Kadir, A dan Hanun, A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kurnia, N, dkk. (2018). Efektivitas Pemanfaatan Multimedia Pembelajaran Berbantuan *iSpring* dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Materi Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Teknoogi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3 (1), h 451-461.

- Majid, Abdul. (2017). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono, S. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Meryansumayeka, dkk. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar dan Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 12 (1), h 29-42.
- Mualimah, Ana. (2019). Pengembangan Kuis Interaktif Nahu Sebagai Media Pembelajaran Drill and Practice Pada Pembelajaran Nahu di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al-Ishlahiyah Malang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2 (3), h 203-212.
- Muklis, Mohamad. (2012). Pembelajaran Tematik. *Jurnal FENOMENA*, 4 (1), h 63-76.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *Pengembangan Model Pembelajaran*, 2.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Parita, Ida Bagus Gde, dkk. (2014). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Dengan Teknik Kuis Terhadap Prestasi Belajar Sejarah Dengan Kovariabel Motivasi Belajar Pada Siswa SMA. *e-Journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. 4
- Poerwanti, J.I.S dan Mahfud, Hasan. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan *Microsoft Power Point* Pada Guru-guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*. 2 (2), h. 265-271.
- Pramono, S. (2014). *Panduan Evaluasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Saputro, B. (2011). *PENGEMBANGAN (Research & Depelovment)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sari, Dian Purnama, dkk. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12 (2), h. 63-67.

Siadari, Cecilia dan Ananda, Lala Jelita. (2020). Media Pembelajaran Kogerbe (Kotak Gerak Benda) pada Materi Gerak Benda Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Handayani*, 4 (4) h. 62-67.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

----- (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.

Suryana, I. &. (2018). Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional "Gaprek Kaleng" untuk Menanamkan Konsep Pecahan Siswa Kelas III SD*, 219-228.

Widiyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*: Yogyakarta: Pustaka Belajar

Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.