

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2018) *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (hal. 118-123). Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G. dan I. N. J. (2021). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bastian, Indra. (2006). *Akuntansi Pendidikan*. Yogyakarta: Erlangga.
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 70–77. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>.
- Bertha, Y., & Yulfia, N. (2022). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Adobe FLash CS6 Pada Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*. 5(2). [http://repo.bunghatta.ac.id/id/eprint/10056%0Ahttp://repo.bunghatta.ac.id/10056/6/BAB II. Latar Belakang Masalah-Spesifikasi Produk%281%29 bertha.pdf](http://repo.bunghatta.ac.id/id/eprint/10056%0Ahttp://repo.bunghatta.ac.id/10056/6/BAB%II.%Latar%Belakang%Masalah-Spesifikasi%Produk%281%29%20bertha.pdf).
- Danil, M., Yulia, & Hasnah. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match untuk Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Wajo. *Pinisi Journal Of Education*, 2(5), 165–175. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2591%0Ahttps://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/download/2591/1577>.
- Fauziah, S. (2021). *Pengaruh Model Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas IV SD*. 4(1).
- Guslinda, G., & Witri, G. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31258/jta.v1i1.1-13>.
- Husein, S., Gunawan, Harjono, A., & Wahyuni, S. (2019). Problem-Based Learning with Interactive Multimedia to Improve Students' Understanding of Thermodynamic Concepts. *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012028>.
- Indah Septiani, A. nisa N. S., Septiani, I., Rejekiningsih, T., Triyanto, & Rusnaini. (2020). Development of interactive multimedia learning courseware to strengthen students' character. *European Journal of Educational Research*, 9(3), 1267–1279. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>.
- Larasati, N., Situmorang, J., & Tambunan, H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)*. 6(1), 103–116.

- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>.
- N.A. Dewi, I.G.A. Wesnawa, & I.W. Kertih. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>.
- Nasution, A. P., & Arwin. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas IV SD Negeri 263 Aekholbung. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 689–696. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3264>.
- Nurjamaludin, M., Nugraha, W. S., Suryaningrat, E. F., & Alani, N. (2021). The effect of make a match cooperative learning model on student learning outcomes in grade IV Mathematic subjects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012041>.
- Oktavia, N., & Desyandri, D. (2021). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 58. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112704>.
- Rejekiningsih, T., Budiarto, M. K., & Sudiyanto, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Sma. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 167. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p167--185>.
- Sari, M. G., & Harni. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 120-.
- Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). World Journal on Educational Technology : Current Issues understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368.
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1105. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>.
- Sisdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Zitteliana*, 19(8), 159–170. bisnis ritel - ekonomi.

- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>.
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>.
- Miaz, Y., Helsa, Y., Zuardi, Yunisrul, Febrianto, R., & Erwin, R. (2019). The development of interactive multimedia-based instructional media for elementary school in learning social sciences. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/3/032107>.
- N.A. Dewi, I.G.A. Wesnawa, & I.W. Kertih. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips). *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 5(1), 21–33. <https://doi.org/10.23887/pips.v5i1.242>.
- Nasution, A. P., & Arwin. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Make A Match Di Kelas IV SD Negeri 263 Aekholbung. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 689–696. <https://www.ejurnalunsam.id/index.php/jbes/article/view/3264>.
- Nurjamaludin, M., Nugraha, W. S., Suryaningrat, E. F., & Alani, N. (2021). The effect of make a match cooperative learning model on student learning outcomes in grade IV Mathematic subjects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012041>.
- Oktavia, N., & Desyandri, D. (2021). Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 58. <https://doi.org/10.24036/jppsd.v4i2.112704>.
- Rejekiningsih, T., Budiarto, M. K., & Sudiyanto, S. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Potensi Lokal Untuk Pembelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Di Sma. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 167. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n2.p167--185>.
- Sari, M. G., & Harni. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of Basic Education Studies*, 4(1), 120-.

- Sartono, E. K. E., Sekarwangi, T., & Herwin, H. (2022). World Journal on Educational Technology : Current Issues understanding of civic concepts and learning motivation. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(2), 356–368.
- Sintya, Y. R., Sutadji, E., & Djatmika, E. T. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(8), 1105. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i8.13905>.
- Sisdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Zitteliana*, 19(8), 159–170. bisnis ritel - ekonomi.
- Syawaludin, A., Gunarhadi, & Rintayati, P. (2019). Development of augmented reality-based interactive multimedia to improve critical thinking skills in science learning. *International Journal of Instruction*, 12(4), 331–344. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12421a>.
- Topandra, M., & Hamimah. (2020). Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268.
- Wijendra, I. W. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Make A Match Sebagai Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 1(2), 240–246. <https://doi.org/10.23887/mpi.v1i2.30199>.
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>.

