

## DAFTAR RUJUKAN

- Al-Amin, Hasby Maulidzana, 2015, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Melalui Adobe Flash Player Untuk Peningkatan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Fikih Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negri Puncu, Malang, Universitas Islam Negri Maulana Malik Ibrahim Malang. <http://etheses.uin-malang.ac.id/5129/>
- Arianti & Muslimin. 2015. Efektifitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. Yogyakarta. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. <http://jurnal.unmer.ac.id/index.php/jpt/article/view/243>.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.
- Asmariyani. 2016. Konsep Media Pembelajaran PAUD. Riau. Universitas Islam Indragiri. <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Ayu, Tirta Sari, 2018, Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Karyawan, Jakarta, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/40433>
- Difa, Frans. 2018. Pengaruh Kecerdasan Intelektual (IQ) Terhadap Kinerja Karyawan Pt Bank Tabungan Negara (Persero) Tbk. Kantor Cabang Syariah Palembang. Palembang. Universitas Islam Negeri Raden Patah. <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/emba/issue/view/2058>
- Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran. Jakarta. Widyaaiswara Balai Diklat Keagamaan (BDK) Jakarta. [https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104\\_104-117.pdf](https://juliwi.com/published/E0104/Paper0104_104-117.pdf).
- Gilang Dkk. 2017. Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (Intelektual, Spiritual, Emosional, Dan Sosial) Studi Kasus : Anak – Anak. Jakarta. Universitas Islam Negeri Jakarta. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/sisteminformasi/article/view/7755>.
- Hartono. 2019. Metodologi penelitian. Riau : zanafa publishin

- Hidayahtullah, Muhamad, 2017, Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Media Adobe Flash Pada Pokok Bahasan Barisan Dan Deret Kelas XII SMA Negeri 16 Makassar, Makassar, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8770/>.
- Hijriati. 2017. Peranan Dan Manfaat APE Untuk Mendukung Kreatifitas Anak Usia Dini. Banda Aceh. FKIP Unsyiah Banda Aceh. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/viewFile/1699/1236>.
- Kazmirah, 2015, Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dalam Mendeskripsikan Benda – Benda Di Sekitar Melalui Permainan Tebak Gambar Pad Siswa Kelas 1 Semboro 02 Jember, Jember. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/pancaran/article/view/1713>
- Karli Dkk. 2016. Game Edukasi Tebak Gambar Bendera Negara Menggunakan Metode Linier Congruental Generator (LCG) Berbasis Android. Palembang. Universitas Indo Global Mandiri. <http://ejournal.uigm.ac.id/index.php/IG/article/view/3>.
- Kemendikbud. 2016. Pemanfaatan Media Pembelajaran. Depok. Modul Puskdiklat Pegawai Kemendikbud. <https://pusdiklat.kemdikbud.go.id/>
- Latifah. Ainiyatul. 2018. Kecerdasan Santri Tunanetra Dalam Menghafal AL QUR'AN. Tulungagung. Universitas Negeri Tulung Agung. <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9794/>.
- Lutfiyatun, Eka, 2015, Pengembangan Media Game Edukasiberbasis Adobe Flash Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII MTs, Semarang, Universitas Negeri Semarang. <https://lib.unnes.ac.id/22665/>.
- Ningsih, N & salwiah, 2018, Meningkatkan Kemampuan Visual-Spasial Melalui Kegiatan Tebak Gambar Menggunakan Media *FLIP CHART*, Kendari, Universitas Halu Oleo. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/RGAP/article/view/9109>.
- Nuraini, Fitri, 2017, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual, Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Pemahaman Akuntansi Dasar Dengan Motivasi Sebagai Variabel Moderating, Surabaya, Universitas Muhammadiyah Surabaya. <http://ojs.umsida.ac.id/index.php/jas/article/view/892>.
- Nurmalani, Nisa, 2017, Pengaruh Penggunaan Media Adobe Flash Terhadap Kemampuan Membaca Hurup Hijaiyah Anak Cerebral Palsi Di SLB D YDAC Bandung, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jassi/article/view/7662>.
- Marzuki, 2018, *Kecerdasan Intelektual Generasi Pembaru Masa Depan*, Malang, Elektronik Pertama Dan Terbesar Di Indonesia

- Oktaviana, Pratiwi, 2016, Pengembangan Game Tebak Gambar Bahasa Perancis Berbasis Android Pada Keterampilan Menulis Siswa Kelas XI SMA N 1 Prambanan Klaten, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/perancis/article/view/4970>.
- Permadi. E. D & Pratiwi. D.D. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Lengkapi Teka Teki Silang Berbasis Adobe Flash. Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <https://jurnal.unsur.ac.id/triple-s/article/view/403>.
- Putri, Yeni Sugena. 2016. Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan PT. PLN Persero Arda, Klaten. Surakarta. Universitas Islam Batik. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/smo/article/viewFile/13416/10140>.
- Rangkuti, Ikha Putri. 2019. Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Nak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Musthafaiwah Kelurahan Sidorejokecamatan Medan Tembung Tahun Ajaran 2018/2019. Medan. Universitas Islam Negeri Sumatra Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/7525/>.
- Risela, Deska Amarlia, 2016, Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Emosional, Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Persepsi Etis Mahasiswa Akuntansi Mengenai Praktik Akuntansi Kreatif Di Perusahaan ( Studi Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta), Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/43294/>
- Rohmah, Naili. 2016. Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini. Jepara. Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/590>.
- Sabiq, Fairus & Millah, Dliyaul, 2016, Mengembangkan Kecerdasan Intelektual, Emosional, Dan Spiritual Anak Usia Dini Secara Qur'ani Pada TK Masyitoh Mranggen Demak, Jawa Tengah, Universitas Islam Negeri Semarang. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/2039/0>
- Said, Akhdan Nur & Rahmawati, Diana, 2018, Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Sikap Etis Mahasiswa Akuntansi (Studi Empiris Pada Mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta), Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://journal.uny.ac.id/index.php/nominal/article/view/19357>
- Savitri, Anisa Rahayu, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 Berbentuk Permainan Edukatif Tebak Kata Akuntansi (Bakat) Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2017/2018, Universitas Negeri Yogyakarta. <https://eprints.uny.ac.id/56526/>

- Sella, Irma Ervita, 2016, Pengaruh Kecerdasan Intelektual (IQ) Dan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Kinerja Karyawan PT Lautan Teduh Cabang Pahoman Bandar Lampung, Bandar Lampung, Universitas Lampung. <http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/22170>.
- Septiana, Ima Kiat, 2018, Pengaruh Kecerdasan Intelektual (IQ), Kecerdasan Emosional (EQ), Terhadap Kinerja Karyawan Dengan Etika Kerja Islam Sebagai Variabel Moderating Kecerdasan Emosional (Studi Pada Bank Syariah Mandiri Di Surakarta), Surakarta, Institut Agama Islam Negeri Surakarta. <http://eprints.iain-surakarta.ac.id/2439/>.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarno. (2016). Analisis Perbandingan Metode Bercerita dan Metode Proyek Pada PAUD Putri Payung Kepulauan Riau. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <https://core.ac.uk/download/pdf/156961724.pdf>.
- Supriyadi. 2017. Pengembangan Media Animasi Menggunakan *Adobe Flash CS6* Materi Termodinamika Untuk Siswa SMK Kelas XI Teknik Otomotif. Palangka Raya. Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya. <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/1239/>.
- Tatik, 2015, Mengembangkan Kemampuan Bicara Melalui Permainan Tebak Suara Pada Anak Kelompok A TK AI Hidayah Sumber Agung 02, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Blitar, Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri. <http://Users/ASUS/Downloads/11.1.01.11.0402>
- Unaisah, 2018, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Design Di SMK Negeri Saptosari, Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/busana/article/view/10562>
- Vitianingsih, Anik Vega. 2016. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Surabaya. Universitas Dr. Soetomo Surabaya. <https://ejournal.unitomo.ac.id/index.php/inform/article/view/220>
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif.

Yaumi, Muhammad. 2017. Ragam Media Pembelajaran : Dari Pemanfaatan Media Sederhana Kepenggunaan Multimedia. Pare – Pare. PPs STAIN Pare – Pare. <http://repositori.uin-alauddin.ac.id/11789/>.

