

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A.A.G. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A.A.G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Agustiana, I. G. A. T. A., Tika, I. N., & Wibawa, I. M. C. W. (2020). *Pelatihan Penggunaan Media Thinkers Fun Pada Pembelajaran IPA SD Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif*. Proceeding Senadimas Undiksha,5(4),1091–1097.
<https://lppm.undiksha.ac.id/senadimas2020/assets/ProsidingSenadimas2020/file/145.pdf>
- Agustiana, I. G. A. T., Riastini, N. P. N., Rati, N. W., & Bayu, G. W. (2021). *Model Pembelajaran Aktif Berbasis Fun Thinkers*. Singaraja : Undiksha Press.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik*. PEDIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(4), 100–111.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aurora, A., & Effendi, H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-learning terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang*. Universitas Negeri Padang. JTEV, 5(2), 11–16.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.105133>
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34.
- Aziza, N. (2017). *Metode Penelitian Metode Penelitian*. Metode Penelitian Kualitatif, 43.
- Budhyani, I.D.A.M. 2010. *Evaluasi dan Asesmen Hasil Belajar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha
- Candiasa, I. M. (2011). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN Dan BIGSTEP*. Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dantes, N. 2012. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset

- Dewi, N. L. W. R., Suarni, N. K., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). *Media Fun Thinkers Berbasis Soal Literasi untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(2), 233. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37939>
- Ekayani, P. (2017). (2017). *Pentingnya Penggunaan Media*. March. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Emi, S. K. 2017. *Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas Vii Smp/b-B Di Slb Wiyata Dharma 1 Sleman*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FKIP UNY.
- Gunantara, G., dkk. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V*. Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha, Vol. 2, No. 1 (hlm 1-10)
- Gordon. (2013). *Pengertian Media Fun Thinkers*. Diakses melalui <http://www.grolier-asia.com> pada 20 November 2016.
- Hazimah, A. Dkk. 2017. *Pengaruh Media Fun Thinker Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia Dini Usia 4-5 Tahun Di Tk Pembina 3 Pekanbaru*. (Online), <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFKIP/article/view/15032/14579> diakses 20 Februari 2020.
- Hidayani, M. (2017). *Pembelajaran Tematik Dalam Kurikulum 2013*. At-Ta'lim: Media Informasi Pendidikan Islam, 15(1), 150–165. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/attalim.v15i1.292>
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). *Media Fun Thinkers Berbasis Soal Calistung pada Tema 7 Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku untuk Siswa SD Kelas 1*. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran, 4(2), 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>
- Kadir dan Hanun, Asrohah. 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta : Rajawali Pers
- Koyan, I.W. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2016). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuntarto, E. (2013). Kuntarto, E. (2013). *Pembelajaran Calistung*. 26. <https://repository.unja.ac.id/634/Pembelajaran> Calistung. 26. <https://repository.unja.ac.id/634/>

- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Megawati, N. K. S. (2021). *Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A*. Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021,164–171.
<http://prosiding.rcipublisher.org/index.php/prosiding/article/view/130>
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran “Sebuah Pendekatan Baru”*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Moh.Mukhlis. (2012). *Pembelajaran Tematik Mohamad Muklis STAIN Samarinda*. Fenomena, IV(14), 66.
- Muklis, M. (2012). *Pembelajaran Tematik*. Jurnal Fenomena, IV(20), 63–76.
- Nasution, S. (2017). *Variabel penelitian*. Raudhah, 05(02), 1–9.
<http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/182>
- Nova Budhiarti. 2014. *Pengaruh Penggunaan Media Fun Thinker Book Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: FKIP UPI.
- Nst, S. A. R. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021*. Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera, 18(1), 36–45.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jkss.v18i1.25069>
- Pallupi, Esti, 2007. *Pengembangan Pemahaman Konsep Calistung Melalui Metode Beyond Centers And Circles Time (BCCT) di TK Nasional KPS Balikpapan*. Balikpapan, Jurnal (tidak diterbitkan). Tersedia pada <http://jurnalipi.wordpress.com/2007/11/14/esti-Palupi>. (diakses pada tanggal 15 Januari 2013).
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). *Panduan Penelitian Eksperimmen beserta Analisis Statistik SPSS*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Puspa Diana K. 2017. *Buku Guru Tematik Terpadu Tema 4*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Purwanto. (2007). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Retnawati, H. (2016). *Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Parama.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan*. *Jurnal Sinetik*, 2(2), 173–184. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatra Utara.
- Rudy, S., & Hisbiyatul, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Saroh, Imah. 2016. *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik Sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Pada Siswa Kelas II SDN Karangtampel*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: FKIP PGRI Semarang. Semarang. *Jurnal Sinetik*. Vol 2 No. 2. (Online), (file:///H:/SKRIPSI/jurnal/fun%20thinkers.pdf) Diakses 14 Februari 2020
- Scribd, 2013. *Pengertian Berhitung*, Tersedia pada <http://www.scribd.com/doc/82616014/BAB-II-Proposal-2>
- Sukma, H. H., & Amalia, N. R. (2021). *Pengembangan media Fun Thinkers dalam melatih keterampilan menulis karangan siswa sekolah dasar*. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(2), 112–122.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryabrata, Sumadi, 1983. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Susilana, Rudi & Cepi, Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. Bandung : CV Wacana Prima
- Susilana, R. (2015). *Modul Populasi dan Sampel*. Modul Praktikum, 3–4. http://file.upi.edu/Direktori/DUALModes/Penelitian_Pendidikan/BBM_6.pdf
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Upadani, N., Tri Agustiana, I. G., & Astawan, I. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Tema Berbagai Pekerjaan dengan Fun thinkers*. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(3), 450. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i3.37730>