

DAFTAR PUSTAKA

- Anik, Ghufron. 2007. Panduan Penelitian Dan Pengembangan Bidang Pendidikan. Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY. Arsyad, Azhar. 2014
- Arsyad, Azhar, (2013) *Media Pembelajaran* .Jakarta: PT.Rajagrafindo Persada.
- Batubara, N., Yanti, F., & Pane, E. P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick dengan Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sistem Periodik Unsur Di Kelas X SMA Negeri 3 Pematang Siantar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 9158-9171.
- Cahyadi, Ani. 2019. Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan. Prosedur. Serang. Penerbit Laksita Indonesia Depdiknas(2004).Pengembangan Motorik Anak Usia Dini Pra Sekolah. Bandung.
- Wahyuti,F.S.dkk (2007)
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99.
- Hayati, F., As' syifa, R. A. N., & Farhurohman, O. (2024). Studi Literatur: Peningkatan Kemampuan Bernalar kritis Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran IPS Melalui Komik Digital. *IBTIDA-Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 4(2), 164-179.
- Irmayanti, A. P., Kustati, M., Amelia, R., Zalnur, M., Syamsi, S., & Maulana, F. (2023). Pelatihan Keagamaan Menggunakan Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Media *Question Card*. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(4), 467-476.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43-52.
- Kibtiyah, A. M. (2022). Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Dalam Meningkatkan Kemampuan Bernalar Kritis Pada Materi Mengklasifikasikan Informasi Wacana Media Cetak Siswa Kelas 5 Sekolah

- Dasar. INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(2), 82–87.
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/pendas/article/view/7710>.
- Lailia, N. (2020). Pengembangan permainan *Question Card* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan bernalar kritis siswa. *Jurnal ekonomi dan pendidikan*, 16(2), 61-68.
- Lawshe, C. H. (1975). "A *Quantitative Approach to Content Validity*." *Personnel*
- Lee, L., William, W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Mulyatiningsih, E. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*.
- Nadhiroh, S., & Anshori, I. (2023). Implementasi kurikulum merdeka belajar dalam pengembangan kemampuan bernalar kritis pada pembelajaran pendidikan agama islam. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 4(1), 56-68.
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nur Kholifah. 2022. Penerapan Media *Question Card* Dalam Model Pembelajaran PBL Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Universitas Nusantara PGRI Kediri. Hal 43-52
- Nurrahma, G. L., & Az-Zahra, A. L. (2024). EDUGAMES SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA SMP UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES SAINS PESERTA DIDIK. In *Proceeding Seminar Nasional IPA* (pp. 474-486).
- Nurul , L (2019). Pengembangan Permainan *Question Card* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Bernalar kritis Siswa. Universitas Negeri Surabaya. 16(2)
- Pratiwi,. 2009. Pemanfaatan Kartu Pembelajaran Dan Styroform Chart Sebagai Media Belajar Materi Pokok Sistem Pernafasan Manusia di SMP N 4 Pati. Skripsi: tidak diterbitkan. *Psychology*, 28(4), 563-575.

- Puspitasari, H. (2018). Standar Proses Pembelajaran Sebagai Sistem Penjaminan Mutu Internal di Sekolah. *Muslim Heritage*, 2(2), 339–368.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media Grup
- Sanjaya, Wina. 2006. Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sinta Nauli. 2023. Pengembangan Media *Question Card* Berbasis Model Time Token Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. Universitas Negeri Medan. Hal 21415-21426
- Situngkir, S. N., Faisal, F., Irsan, I., Lubis, W., & Perangin-angin, L. M. (2023). Pengembangan Media *Question Card* Berbasis Model Time Token untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 21415-21426.
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- W.S. Winkel, 2009, Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar, Jakarta: Gramedia.
- Slameto, 2010, Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya, Jakarta: Rineka.
- Wijayanti, N., Azhar, A., & Azizahwati, A. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media *Question Card* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Fisika Siswa SMAN 1 Keritang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 18928-18937.
- Yeni Setyowatu. 2014. Pengembangan Media *Question Card* Berbasis Pendekatan Masalah Pada Tema Energi Dan Kehidupan Untuk Meningkatkan Kemampuan Bernalar kritis Siswa SMP.
- Yms, N. H., & Hastuti, H. (2023). Penggunaan *Question Card* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kelas X 2 IPS di SMA Pertiwi I Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 16722-16728.