

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Suryanti, I.N.A.S. Putra, & F. Nurrahman. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 147–156. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i2.651](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i2.651)
- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
- Adnyani, N. N. T., & Agustiana, I. G. A. T. (2021a). An Active Learning Process by Using Media Fun Thinkers “Weather.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 527. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37804>
- Adnyani, N. N. T., & Agustiana, I. G. A. T. (2021b). An Active Learning Process by Using Media Fun Thinkers “Weather.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 527. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37804>
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72–80.
- Aisyah, S., & Astuti, R. (2021). Analisis Mengenai Telaah Kurikulum K-13 pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6120–6125. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1770>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2021). Studi literatur: Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis teknologi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 100–111. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26466>
- Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003.

- Aprinastuti, C. (2023). *Special Book for Media Tutorial ICT-Based Learning*. Stiletto Book.
- APRYANTO, F. (2022). Peran Generasi Muda Terhadap Perkembangan Teknologi Digital di Era Society 5.0. *Media Husada Journal Of Community Service*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.33475/mhjcs.v2i2.35>
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Ayudia, I., & Prasetya, C. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59.
- A'yun, U. Q., Muharrami, L. K., Qomaria, N., & Wulandari, A. Y. R. (2022). Pengembangan Media Scrapbook Berbasis Pictorial Riddle Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education Research*, 2(3), 230–238. <https://doi.org/10.21107/nser.v2i3.13762>
- Azizah, N. A., Hutami, A., & Norlita, N. (2023). Kecanggihan Smartphone sebagai Media Pembelajaran Di Era Modern. *Borneo Journal of Islamic Education*, 3(1), 65–73. <https://doi.org/10.21093/bjie.v3i1.6333>
- Damayanti, R., Yudiana, K., & Antara, P. A. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Paired Storytelling dan Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(2), 81–91.
- Damitri, D. E. (2020). Keunggulan media powerpoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK teknik bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 6(2).
- Danuri, M. (2019). Perkembangan dan transformasi teknologi digital. *Jurnal Ilmiah Infokam*, 15(2).
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Ekawati, D., Fardinah, F., Ansar, A., Sari, R., & Sulaiman, H. (2023). Pelatihan Pembuatan Fun Thinkers Match Frame Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abmas Negeri (JAGRI)*, 4(1), 1–7. <https://doi.org/10.36590/jagri.v4i1.406>
- Fadilah, E., Irianto, A., & Rusminati, S. H. (2022). Penggunaan Media Monopoly Education pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF* :

*JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5827–5833.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3319>

- Fatimah, S., Lailia, S. A., Seftiana, A. F., Ayu, S., Rista, V. N., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2023). Mengintegrasikan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Di SD/MI Pada Era Revolusi Industri 5.0 Article History. In *SIGNIFICANT : Journal of Research And Multidisciplinary* (Vol. 01).
- Fatmawati, E., Yalida, A., Efendi, D., Wahab, A., Agusta, A. R., Kusumawardani, R. N., Pratiwi, D. A., Mustika, D., Pratiwi, E. Y. R., & Dewanto, I. J. (2022). *Pembelajaran Tematik*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Hasan, M., Harahap, T. K., Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalhah, S. Z., Rakhman, C. U., Ratnaningsih, P. W., Mattunruang, A. A., Silalahi, D. E., & Hasyim, S. H. (2023). Metode penelitian kualitatif. *Penerbit Tahta Media*.
- Hasma, H. (2017). Keterampilan dasar guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 17(1).
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di Sd Kelas Tinggi. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(1), 17. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(1), 10–15.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar untuk meningkatkan kemampuan berpikir kognitif siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 17–26.
- Inggriya, S. E., Mauladhani, A. E., Safitri, I. A., & Bektiarso, S. (2024). Analisis Pengaruh Penerapan Manajemen Kelas terhadap Kenyamanan Siswa dan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan| E-ISSN: 3062-7788*, 1(3), 84–89.
- 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>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>



- Karnia, N., Lestari, J. R. D., Agung, L., Riani, M. A., & Pratama, M. G. (2023). Strategi Pengelolaan Kelas Melalui Penerapan Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa Di Kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(2), 121–136.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 192–205.
- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18.
- Latip, A. (2022). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains. *DIKSAINS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains*, 2(2), 102–108. <https://doi.org/10.33369/diksains.2.2.102-108>
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maharani, D., & Meynawati, L. (2024). Sisi Terang dan Gelap: Digitalisasi pada Perkembangan Pendidikan Indonesia. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 89–98.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan model pembelajaran. *Diakses Dari Http://Staff. Uny. Ac. Id/Sites/Default/Files/Pengabdian/Dra-Endang-Mulyatiningsih-Mpd/7cpengembangan-Model-Pembelajaran. Pdf. Pada September.*
- Ningrum, N. C., Amrullah, H., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Make a Match Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 90–99.
- Nurfadhilah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., & Widyastuti, T. (2021). Penerapan media audio visual berbasis video pembelajaran pada siswa kelas iv di sdn cengklong 3. *Pandawa*, 3(2), 396–418.
- Nurfadilla, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., & Hilmiyah, Z. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Pandawa*, 3(2), 368–385.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Okpatrioka, O. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.

- Pendidikan, P. M., & Nomor, K. (22 C.E.). *Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan saintifik pada muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pranyani, N. K. A. I., Agustiana, I. G. A. T., & Simamora, A. H. (2021). Integration of HOTS-Based Questions on the Theme “The Beauty of Togetherness” through Fun Thinkers Learning Media for Grade IV Elementary School Students. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 471. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37807>
- Prasetya, I. (2022). *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. umsu press.
- Prasrihamni, M., Marini, A., Nafiah, M., & Surmilasari, N. (2022). Inovasi Pendidikan Jenjang Sekolah Dasar Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Di Era Digital. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 5(1), 82–88.
- Priilianti, L. D., Kurniasih, D., & Fitriani, F. (2018). Analisis Kevalidan Lks Berbasis Hierarki Konsep Pada Materi Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 68–77.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363–374.
- Rahardjo, S., & Handoyo, A. (2015). Analisis Konsep Tematik Pada Taman Perumahan Di Kota Baru Parahyangan Sebagai Daya Tarik Bagi Anak-Anak (The Thematic Concept Analysis of the Neighborhood Parks in Kota Baru Parahyangan as an Attraction for Children). *Tesa Arsitektur*, 13(2), 93–105.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6361–6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>

- Ramadanti, E., & Arifin, Z. (2021). Strategi peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui media kartu bergambar bagi anak usia dini dalam bingkai islam dan perspektif pakar pendidikan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 173–187.
- Rezky, M. P., Sutarto, J., Prihatin, T., Yulianto, A., & Haidar, I. (2019). Generasi milenial yang siap menghadapi era revolusi digital (society 5.0 dan revolusi industri 4.0) di bidang pendidikan melalui pengembangan sumber daya manusia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 1117–1125.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “ fun thinker book” tema berbagai pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Riniwanti, R., Nursalam, N., & Arifin, J. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Interaktif Berbasis Kinemaster dalam Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas V UPTD SDN 14 Samanggi Kabupaten Maros. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 263–277.
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar. *Pandawa*, 2(2), 278–288.
- Sihotang, H., Pd, M., Penerbitan, P., Buku, P., & Tinggi, P. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25–35.
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73–90. <https://doi.org/10.21580/joeccc.v1i1.6610>
- Surentu, Y. Z., Warouw, D. M. D., & Rembang, M. (2020). Pentingnya website sebagai media informasi destinasi wisata di dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten minahasa. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(4).
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 271–285.
- Ulya, M. (2021). Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(1), 55. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v10i1.4089>
- Wagiran, W. (2007). Inovasi Pembelajaran dalam Penyiapan Tenaga Kaerja Masa Depan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(1), 43–55.

- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yuliana, D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Media Kartu Pintar Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 4(5), 1990–1994.

