

DAFTAR RUJUKAN

- A'yun, U. Q., Muharrami, L. K., Qomaria, N. & Wulandari, A. R., (2022). Pengembangan Mediascrapbook Berbasis Pictorialriddle Padamateri Pencemaran Lingkungan. *Natural Science Education*, Pp. 230-238.
- Abdurrahman, M., (2025). Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Agustiana, I. G. A. T. & Rati, N. W., (2023). Interactive Multimedia Based On A Contextual Approach To Material Changes In The From Of Objects. *Science And Technology Index*, 28(2), Pp. 255-264.
- Anderson & Krathwohl, (2001). A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assesing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives. New York: *Addison Wesley Longman, Inc.*
- Arifin, (2016). Evaluasi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, (2019). Media Pembelajaran. S.L.:Rajawali Pers.
- Aryanti, I., Rezkita, S. & Murniningsih, (2023). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Berbasis Literasi Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Gunung Agung Kulon Progo. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), Pp. 272-279.
- Apriliani, S. P. & Radia, E. H., 2020. Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Pp. 994-1003.
- Azhar, (2020). Media Pembelajaran: Edisi Revisi. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Chai & Lim, (2020). Enhancing Foreign Language Learning Through Interactive Apps Developed With Smart Apps Creator 3. *Language Learning Journal*, 4(48), Pp. 395-407.
- 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*, 2(3), pp. 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).
- Dasi, N. L. K., & Putra, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Perubahan Wujud Benda Muatan IPA Kelas V SD. *Al-Irsyad*, 4(3), 354. Retrieved from <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- 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), Pp. 233-242.
- 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), Pp. 233-242.
- Diane, E., Papalia, Old, S. W. & Feldman, R. D., (2008). *Psikologi Perkembangan*. 1 Ed. Jakarta: Kencana.
- Dian & Noersanti, (2020). Pengaruh Komunikasi, Disiplin, Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi Pt. Extrupack Bekasi Barat.. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, Issue 3, Pp. 1-25.
- Dimiyati & Mudjiono, (2006). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A. & Wardana, (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Awal Syaddad ed. Parepare: CV. Kaaffah Learning Center.
- Effendi, R., (2020). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(1), Pp. 72-78.
- Heinich, Molenda, Russell & Smaldino, (2021). *Instructional Media And Technologies For Learning*. S.L.:Prentice Hall.
- 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), p. 302. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>
- Kristanto, (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

- Li & Tsai, (2020). The Impact Of E-Fun Thinkers On Students' Cognitive And Creative Skills. *Journal Of Educational Technology Development And Exchange*, 2(13), Pp. 112-130.
- Liu, Wang & Cheng, (2020). Enhancing Student Engagement Through Interactive Applications: Insights From Smart Apps Creator 3. *Computers & Education*, Pp. 149.
- Majid, (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT: Remaja Rosdakarya.
- Matt, J., (2011). *Teori-Teori Psikologi*. 10 Ed. Bandung: Nusa Media.
- Mayer, (2017). *Multimedia Learning*. S.L.:Cambridge University Press.
- Miarso, (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Montessori, M., (2019). *The Child And The Environment*. S.L.:Montessori Education Publications.
- Munir, (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. S.L.:Alfabeta.
- Nugroho, (2022). Penggunaan Media Berbasis Internet Dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(24), Pp. 45-57.
- Nurfadilla, S. et al., 2021. Pengembangan media pembelajaran berbasis microsoft power point di sdn sarakan II tangerang. *Pandawa*, 3(2), Pp. 368-385.
- Nurhakim, A., 2023. *Kriteria Ketuntasan Minimal pada Kurikulum Merdeka: Fungsi, Prinsip dan Contoh*. [Online] Available at: https://www.quipper.com/id/blog/info-guru/kriteria-ketuntasan-minimal/?utm_source=chatgpt.com
- Nurrita, T., 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), Pp. 171-187.
- Permadi, C. & Dkk, (2018). Penerapan Model Turnamen Dengan Fun Frame In Physics Pada Pembelajaran Tentang Hukum Induksi Elektromagnetik Faraday. *RADIASI: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 11(1), Pp. 1-10.
- Prasetia, I., 2022. *Metodologi Penelitian Pendekatan Teori dan Praktik*. s.l.:Umsu Press.
- Purwanto, M. N., (2002). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- 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*, 12(2), Pp. 93-105.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S. & Sulistyo, U., 2023. Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), Pp. 603-611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahmawati, (2021). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar*. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Riani, R. P., Huda, C. & Fajriyah, K., (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), Pp. 173-184.
- 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*, 4(1), Pp. 263-277.
- Sadiman, Rahardjo, Haryono & Rahardjito, (2020). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanaky, (2013). *Media Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, (2019). *Media Komunikasi Pembelajaran*. S.L.:Kencana.
- Sapendi, (2008). Perkembangan Sosialemosional Anak Usia Dini. *Stain Pontianak*, Volume 3, Pp. 1-13.
- Simpson, E., (1972). The Classification Of Educational Objectives In The Psychomotor Domain. *The Psychomotor Domain*, Volume 3, Pp. 43-56.
- Sintyawati, P. Y. M., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Komik Pada Muatan Ipa Materi Sifat Benda Dan Perubahannya Siswa Kelas V Sd Negeri 3 Tamanbali. Singaraja, S.N.
- Siregar & Harahap, (2020). Efektivitas Media E-Fun Thinkers Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(8), Pp. 135-145.
- Sukmadinata, Syaodih & Nana, (2009). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

- Surya, (2003). *Psikologi Pembelajaran Dan Pengajaran*. 2 Ed. Bandung: Yayasan Bhakti Winaya.
- Susanti, (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Melalui Media E-Fun Thinkers. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(11), Pp. 87-98.
- u-Smart Technology Co., Ltd. (2022). Smart Apps Creator. (<https://smartappscreator.com/>).
- Wang, Liu & Zhang, (2021). The Impact Of Using Smart Apps Creator 3 On Students' Science Learning. *Journal Of Educational Technology & Society*, 3(24), Pp. 67-80.
- Wati, I. I., Rosalina, E. & Mandasari, N., (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran Ips Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora (KAGANGA)*, 6(2), Pp. 857-867.
- Wicaksana, A., (2016). Metode Penelitian. [Online] Available At: <https://Medium.Com/@Arifwicaksanaa/Pengertian-Use-Case-A7e576e1b6bf> [Accessed 2024].
- Wright, (2011). Student-Centered Learning In Higher Education. *International Journal Of Teaching And Learning In Higher Education*, Volume 23(3), Pp. 93.
- Wulandari, (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Busy Book Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Al-Munawwarah Kota Jambi*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifudin Jambi.
- Wulandini, N. P. W., Agustiana, I. G. A. T. & Jayanta, I. N. L., (2022). Model Pembelajaran Aktif Berbantuan Fun Thinkers Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Cuaca. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(3), Pp. 446-454.
- Yulia, (2019). *Strategi Yang Digunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Strategi Asosiatif*. S.L.:Repositori STEI.
- Zawacki, Marin, Bond & Gouverneur, (2019). Systematic Review Of Research On Artificial Intelligence Applications In Higher Education – Where Are The Educators?. *International Journal Of Educational Technology In Higher Education*, 1(16), Pp. 39.