

DAFTAR RUJUKAN

- Agustiana, I. G. A. T. (2019). IbM untuk guru IPA SD di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng-Bali. *Jurnal Widya Laksana*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jwl.v1i1.9117>
- Agustiana, I.G.A.T., Tika, I. N., & Wibawa, I.M.C. 2020. Pelatihan penggunaan media fun thinkers pada pembelajaran IPA SD untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif. *Proceeding Senadimas Undiksha*. ISBN 987-623-7482-47-5.
- Agustiana, I. G. A. T., Tika, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2023). The OPPEMEI model on creative thinking skills reviewing from self-efficacy of students in science learning. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(2), 298–304. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i2.49438>
- Agustiana, T. I. G. . (2020). Pendidikan IPA Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. Nilacakra.
- Aris, I. E., & Afina, F. (2022). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar kognitif IPA materi siklus air pada siswa kelas v SD Negeri Kebanyakan Kota Serang. *Jurnal Primagraha*, 3(1), 1–14. Retrieved from <https://jurnal.upg.ac.id/index.php/jpc/article/view/208>
- Aulia, R. De, & Rukmana, D. (2023). E-LKPD Berbasis Problem Solving dengan Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi ...*, 6, 636–650. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/66459/28788>
- Dwi Arini, N. K. A., Murda, I. N., & Tri Agustiana, I. G. A. (2020). Korelasi Antara Rasa Ingin Tahu dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 20. doi: 10.23887/mi.v25i1.24472
- 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
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: Strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Psikologi*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hidayat, A., & Fatmawati, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 9(1), 45–52.
- Inayah, C. F., Siagian, T. A., & Irsal, N. A. (2022). Analisis Tingkat Kognitif Soal Pada Pendamping Matematika Materi Spldv Kelas Viii Berdasarkan Taksonomi Bloom Revisi. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 6(2), 226-238 doi: 10.33369/jp2ms.6.2.226-238
- Iverson, D. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Problem based Learning Berbantuan Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 02).

- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 522.
- Kuswandi, S., Rudiya, & Delia Putri, N. (2020). Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Bebas Pada Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 97–109. doi: 10.57171/jt.v2i1.280
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400. doi: 10.38048/jipcb.v10i2.1634
- Mahmudi, A. (2020). *Pengembangan Rencana Pembelajaran*. 1–10.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. doi: 10.58540/jipsi.v1i3.53
- Muhartini, Amril Mansur, & Abu Bakar. (2023). Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning. *Pembelajaran Kontekstual Dan Pembelajaran Problem Based Learning*, 1(1), 66–77.
- Mulyawati, Y. M. (2021). Pentingnya keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.33654/pgsd.v3i2.1317>
- Nababan, D., & Sipayung, C. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nurazizah, S. (2024). Pentingnya media dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Karimah Tauhid*, 3(5), 5666–5670. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i5.13195>
- Nurfaizah, N., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2021). Pengembangan board game untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 122–132. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.122-132>
- Pramiyati, T. (2020). Tinjauan Pustaka Tinjauan Pustaka. *Convention Center Di Kota Tegal*, 938, 6–37.
- Priyandana, I. W. P., Dibia, I. K., & Ujianti, P. R. (2021). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA melalui media pembelajaran mind mapping berbantuan aplikasi Edraw Mindmaster. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 287–294. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36520>
- 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. doi:

- Riantika, U. (2022). Kajian Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMP Negeri 3 Natar Pada Materi Pokok Sistem Ekskresi Pada Manusia Melalui Pendekatan Saintifik Ditinjau Dari Perbedaan Kemampuan Akademik. *8.5.2017*, 2003–2005.
- Sakila, R., Lubis, N. faridah, Saftina, Mutiara, & Asriani, D. (2023). Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 119–123.
- Santika Anjarani, A., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Fun Thikers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik*. 7(4), 100–111. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, November*, 289–302.
- Saputri, D., & Suparman, M. A. (2020). Efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 88–96.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya media dalam pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Ipa Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V Sd Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15. doi: 10.23887/jet.v3i1.17959
- Yulia, Y. (2019). Strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Asosiatif. *Repositori STEI*, (2007), 45–61.
- Yani, L. (2023). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Pada Tema 1 Mata Pelajaran Pkn Menggunakan Pembelajaran Interaktif Dan Menyenangkan Untuk Siswa Kelas 3 Sd Negeri 3 Lendang Nangka. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 206–210. doi: 10.56916/bip.v2i2.541