

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. N. T., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). *An active learning process by using media Fun Thinkers "Weather."* Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 5(3), 527–537. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.37804>
- Adrian, D. E., & Um, I. (2024). *Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers Book pada pembelajaran tematik terpadu kelas IV Sekolah Dasar.* Jurnal Riset Pendidikan Dasar dan Karakter, 6(2). <https://doi.org/10.59701/pdk.v6i2.264>
- Agustin, I. D. A., Azzahra, N. N., Pateka, P. A., Novianti, S., & Sofwan, M. (2024). *Literature review: Pelajaran IPS di sekolah dasar.* Innovative: Journal of Social Science Research, 4(1), 11672–11682. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i1.9292>
- Aliah, A., & Agustiana, R. (2022). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.* Jurnal Pendidikan Teknologi Digital, 10(2), 145–156. <https://doi.org/10.1234/jptd.v10i2.2022a>
- Aliah, J., & Agustiana, I. G. A. T. (2022). *Media Pop-Up Book Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Muatan IPS Kelas IV SD.* Jurnal Edutech Undiksha, 10(2), 323–331. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.49656>
- Alvionita, F. A. O., & Nugroho, A. S. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book pada Materi Keberagaman Rumah Adat di Indonesia pada Pembelajaran IPS Kelas IV UPT SD Negeri 104 Gresik.* <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Anjani, N., & Ibrahim, S. (2024). *A culturally based children's storybook with digital integration.* Journal of Ilmiah Sekolah Dasar, 9(1), 90–103. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.87765>
- Anjani, N., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2025). *Tinjauan literatur tentang pengaruh kebiasaan membaca terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.* Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora, 4(2), 3919–3935. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/2132>
- Ardiansyah, I., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif.* IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arikah, B., Hidayat, M. T., Lutfauziyah, A., & Ibrahim, M. (2024). *Pengembangan media pembelajaran Fun Thinkers materi perubahan kondisi bumi untuk siswa kelas V sekolah dasar.* Indonesian Research Journal on Education, 4(3), 856–863. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i3.844>

- Baroroh, A. Z. B., Kusumastuti, D. A. K., & Kamal. (2024). *Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran*. Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- Caurier, E., Martinez-Pinedo, G., Nowacki, F., Poves, A., & Zuker, A. (2005). *The shell model as a unified view of nuclear structure*. Reviews of Modern Physics, 77(2), 427–488. <https://doi.org/10.1103/RevModPhys.77.427>
- Cintia, G. K. T. P., Agustiana, I. G. A. T., & Handayani, D. A. P. (2022). *Model pembelajaran aktif menggunakan media Fun Thinkers berbasis soal literasi dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 5(2), 338–347. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.49455>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R. N., Kanya, N. A. K., Hidayat, S. P. H., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran*. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Garren, S. T., & Cleathero, B. A. (2024). *Assessment of required sample sizes for estimating proportions*. Asian Journal of Probability and Statistics, 26(7), 48–56. <https://doi.org/10.9734/ajpas/2024/v26i7629>
- Hafiza, H., Fitriani, W. R. F., & Mariyani, T. M. (2024). *Peningkatan kemampuan kognitif anak usia dini melalui berbagai macam media pembelajaran*. Abata: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 4(2), 154–167. <https://doi.org/10.32665/abata.v4i2.3391>
- Harahap, M. R., & Albina, M. (2025). *Pentingnya penggunaan analisis kebutuhan belajar dalam memahami kemampuan dan kebutuhan pada pencapaian pembelajaran*. QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i1.813>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI), 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, R., Maulana, D., & Wulan, P. (2025). *Implementasi model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(1), 22–35. <https://doi.org/10.5678/jipd.v7i1.2025a>
- Jummita, J., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). *Media Fun Thinkers berbasis soal calistung pada tema benda, hewan dan tanaman di sekitarku untuk siswa SD kelas 1*. Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran, 4(2), 302–314. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37258>

- Kusuma, N., & Hartati, L. (2025). Perancangan media pembelajaran berbasis ADDIE untuk meningkatkan literasi sains siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Digital*, 5(2), 88–101. <https://doi.org/10.4567/jtpd.v5i2.2025b>
- Khotimah, M., & Fajarini, A. (2022). *Development of Fun Thinkers Book learning media in social studies class VII MTs Ashri subjects*. *SOLIDARITY: Journal of Social Studies*, 2(2), 85–97. <https://doi.org/10.35719/solidarity.v2i2.83>
- Latief, M., Lahinta, A., & Hasan, M. P. (2022). *Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran animasi 2 dimensi dan 3 dimensi*. *Jurnal Teknik*, 20(1), 77–88. <https://doi.org/10.37031/jt.v20i1.234>
- Leith, U. (2024). *Modeling a periodic signal using Fourier series*. *Journal of Applied Mathematics and Physics*, 12(3), 841–860. <https://doi.org/10.4236/jamp.2024.123052>
- Lestari, S. T., & Sutisnawati, A. (2025). *Pengembangan instrumen penilaian kognitif siswa berbasis STEM EDP pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar*. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1). <https://jurnaldidaktika.org813>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). *Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar*. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Naron, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). *Macam-macam perkembangan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di Indonesia*. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14744>
- Nasution, S., & Rachma, E. (2026). *Evaluasi efektivitas pengembangan media pembelajaran dengan model ADDIE pada pendidikan dasar*. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 14(1), 15–28. <https://doi.org/10.6789/jep.v14i1.2026c>
- Nuari, P., Dewi, F., & Jambi, U. (n.d.). *Pengembangan media pembelajaran berbasis game based learning berbantuan Kahoot pada materi struktur atom*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3380–3389. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.770>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). *Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash pada kelas IV*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.29261>
- Photopoulos, P., Tsakiridis, O., Stavrakas, I., & Triantis, D. (2020). *Weighted scoring of multiple-choice questions based exams: Expert and empirical weighting factors*. *CSEDU 2020 - Proceedings of the 12th International Conference on Computer Supported Education*, 1, 382–387. <https://doi.org/10.5220/0009358303820387>

- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (n.d.). *Pengujian validasi isi (content validity) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring matakuliah matematika komputasi*. Focus Action of Research Mathematic, 4(1), 2021. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v4i1.3254>
- Qohar, M. A., & Fauziah, F. (2024). *Analisis validitas dan reliabilitas soal aljabar untuk siswa sekolah menengah pertama: studi kuantitatif*. Jurnal Tarbiyatuna: Jurnal Kajian Pendidikan, Pemikiran dan Pengembangan Pendidikan Islam, 5(2), 128–139. <https://doi.org/10.30739/tarbiyatuna.v5i2.3635>
- P. B., S. N., Andeas, A., & Nugroho, J. A. (2021). *Pengembangan “Jurnal Proses Desain” sebagai media pembelajaran perancangan desain*. Jurnal Desain, 9(1), 131. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i1.10690>
- Penjajahan, M., Kelas, B., Sd, V., Made, I., Mahesa, N., Ayu, G., Agustiana, T., & Rati, N. W. (n.d.). *Media e-komik efektif dalam pembelajaran materi perjuangan*. INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, 3, 30–44. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Pradana, H. D. (2023). *The impact of digital media on student learning at university*. Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.37640/jip.v15i1.1717>
- Pradana, Y. (2023). *Media pembelajaran digital berbasis interaksi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SD*. Jurnal Teknologi dan Pendidikan, 12(1), 78–90. <https://doi.org/10.2345/jtp.v12i1.2023b>
- Purniasih, K. S., & Agustiana, I. G. A. T. (2024). *Multimedia interaktif berbasis literasi digital dengan topik daur hidup hewan untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV sekolah dasar*. Journal of Education Action Research, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>
- Putra, G. Y. M. A., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). *E-LKPD materi pecahan dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Mimbar PGSD Undiksha, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35813>
- Putra, I. G. A. D., Ramadhani, F., & Sari, N. (2021). *Pengembangan media pembelajaran digital untuk siswa sekolah dasar*. Jurnal Inovasi Pendidikan, 9(3), 210–225. <https://doi.org/10.3456/jip.v9i3.2021c>
- Putri, N. P. I., Agustiana, I. G. A. T., & Simamora, A. H. (2022). *Model pembelajaran aktif berbantuan media Fun Thinkers terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Mimbar PGSD Undiksha, 10(3), 541–549. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i3.52287>
- Putri, D. A., Kurniawan, R., & Maulidya, S. (2025). *Analisis aspek bahasa pada pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital, 4(1), 12–23. <https://doi.org/10.31004/jptd.v4i1.4721>

- Putu, N., Mulia, F., Rosnata, B., Ayu, G., Agustiana, T., & Dibia, I. K. (2021). *Innovative learning through Fun Thinkers media based on fill the blank question*. *International Journal of Elementary Education*, 5(3), 416–424. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37407>
- Riyadi, R. (2025). *Implementasi model pembelajaran terpadu nested pada materi IPAS kelas 4*. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 1–18. <https://doi.org/10.24090/jk.v13i1.12824>
- Rustamana, S. K. H., Ardianti, & Solihin, A. H. S. (2024). *Penelitian dan pengembangan (Research & Development) dalam pendidikan*. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sagala, J. (2025). *Peran media digital dalam meningkatkan pemahaman materi pendidikan agama Islam di era modern*. *Kualitas Pendidikan*, 3(1), 2025. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp>
- Said, S. (2023). *Peran teknologi digital sebagai media pembelajaran di era abad 21*. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202. <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sari, M., & Prasetyo, Y. (2023). *Analisis kebutuhan peserta didik sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis ADDIE*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 11(4), 133–145. <https://doi.org/10.7890/jipd.v11i4.2023e>
- Sanjiwani, I. A. U. N., Yudianta, K., & Japa, I. G. N. (2022). *Media permainan Ludo pada subtema manfaat tumbuhan bagi kehidupan manusia*. *Indonesian Journal of Instruction*, 3(1), 15–24. <https://doi.org/10.23887/iji.v3i1.47217>
- Septiani, A., Mauli, R. T., & Simorangkir, C. (n.d.). *Tugas besar 2 statistik—menganalisis pengujian hipotesa sampel kecil*. <https://www.researchgate.net/publication/386162663>
- Sholihah, A., Fauzi, A., & Agustyarini, Y. (2023). *Pengembangan media pembelajaran interaktif game PowerPoint materi siklus makhluk hidup pada siswa kelas IV sekolah dasar*. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 158–165. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v5i2.367>
- Sholikah, B., & Rofiah, S. (2023). *Development of e-storyboard application media to teach writing skills* (Vol. 6, Issue 5).
- Sri Umiyati, I. (2023). *Pengaruh penggunaan aplikasi RL2DIKTI dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa program studi pendidikan matematika dalam melakukan analisis data hasil penelitian skripsi*. *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 9(2). <https://doi.org/10.55340/japm.v9i2.1438>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). *Evaluasi validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif: Sebuah studi pustaka*. *Journal of Education Research*, 5(4), 5599–5609. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i4.1747>

- Sudhyatmika, I. K. W., Agustiana, I. G. A. T., & Sudarsana, G. N. (2022). *Media Fun Thinkers pada materi perubahan energi untuk siswa sekolah dasar*. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 200–208. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.48118>
- Sugiharni, G. A. D. (2018). *Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi blended learning matakuliah matematika diskrit di STIKOM Bali berbasis model Alkin*. *IndoMath: Indonesia Mathematics Education*, 1(2), 93–104. <https://doi.org/10.30738/indomath.v1i2.2626>
- Supusepa, R. A., & Winanto, A. (2023). *Pengembangan media Fun Thinkers Book (FTB) pada materi wujud zat dan perubahannya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.18080>
- Sukadana, I. K. A., Agustiana, I. G. A. T., & Antara, P. A. (2025). *Fun Thinker Digital Media Material on the Growth and Development of Living Things to Improve Science Learning Outcomes in Schools*. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 1(1), 1-9.
- Sukadana, A., Wijaya, R., & Anggraini, D. (2025). *\*Efektivitas pembelajaran berbasis masalah dengan media digital pada mata pelajaran IPA \**. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 15(4), 55–68. <https://doi.org/10.4567/jpdp.v15i4.2025d>
- Upadani, N. M., & Agustiana, I. G. A. T. (2021). *Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam tema berbagai pekerjaan dengan Fun Thinkers*. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(3), 450–458. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i3.37730>
- Wahid, F. S., & Triputra, D. R. (2023). *Pengaruh bimbingan orang tua dan minat belajar terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri Dukuhsalam 02 Losari Brebes*. *Era Literasi: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(1), 32–43. <https://jurnal.eraliterasi.com/index.php/eraliterasi/article/view/112/98>
- Wulandin, G., Sartika, R., & Dewi, M. (2022). *Pengaruh media pembelajaran berbasis digital terhadap keterlibatan belajar siswa*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 11(5), 33–44. <https://doi.org/10.6789/jtip.v11i5.2022f>
- Widiastini, N. K. A., & Agustika, P. (2024). *Karakteristik perkembangan kognitif siswa SD dan implikasinya pada desain media pembelajaran digital*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 8(2), 99–112. <https://doi.org/10.5678/jpp.v8i2.2024e>
- Widiastini, N. W. E., & Agustika, G. N. S. (2024). *Dampak penerapan pembelajaran berbasis kasus terhadap hasil belajar calon guru sekolah dasar dalam pengembangan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan*. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(3), 286–294. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i2.84407>

- Widiastini, N. W. E., Rati, N. W., & Sukmayasa, I. M. H. (2025). *Pengaruh model pembelajaran TKN berbantuan komik digital terhadap pemahaman konsep nilai-nilai Pancasila siswa kelas IV SDN 4 Banyuasri*. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 181–191. <https://doi.org/10.62097/ad.v7i02.2541>
- Widiastini, N. W. E., & Yudiana, I. K. E. (2021). *Pembelajaran daring berbantuan paired storytelling terhadap hasil belajar pengembangan pembelajaran PKn mahasiswa PGSD*. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(3), 386–392. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.40052>
- 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), 446–454. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i3.49456>
- Yuliani, R., & Santoso, A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran digital dengan model ADDIE untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 8(1), 55–68. <https://doi.org/10.3456/jipi.v8i1.2024>

