

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar: Kajian Hipotetik. *Jurnal Pedadidaktika*, 7(4), 100–111.
- Aryanti, I., Rezkita, S., & Murniningsih, M. (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), 272–279. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.15658>
- Buana Rosnata, N. P. F. M., Agustiana, I. G. A. T., & Dibia, I. K. (2021). Innovative Learning through Fun Thinkers Media Based on Fill the Blank Question. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 416. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i3.37407>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Erwani, M., & Yetti, R. (2020). Pelaksanaan pembelajaran sains anak usia dini di Taman Kanak-kanak Islam Shabrina Nanggalo Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1288–1293.
- Firdaus, M., & Chairunisa, F. (2021). *Belajar Sambil Bekerja dan Bekerja Sambil Belajar*. Deepublish.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD Kelas*

IV. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Fitroh, A. (2020). Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) Pada Subtema Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD. *Doctoral Dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo*. <https://repository.stkipgri-sidoarjo.ac.id/id/eprint/1023>

Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>

Haryadi, R., Vita, M., Utami, I. S., Ihsanudin, I., Setiani, Y., & Suherman, A. (2019). Briquettes production as teaching aids physics for improving science process skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1157/3/032006>

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.

Husein, H. (2020). Media Pembelajaran Efektif - Google Books. In *Fatawa Publishing*. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran_Efektif/pBgJEAAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=video+pembelajaran&pg=PA166&printsec=frontcover

Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91–100. <https://doi.org/10.33373/pythagoras.v10i1.2934>

- Iriani, T., & Ramadhan, M. A. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Kencana.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish Publisher.
- Mustikah, S., Oktavia, M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Card Match Circle pada IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 6359–6367.
- Nizar, M. (2023). Fun Thinkers Book and Science Textbook: Which is More Effective in Improving Elementary School Students' Comprehension. *Jurnal Premiere Educandum*, 13(2). <https://repository.ummat.ac.id/id/eprint/8824>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak.
- 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>
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 173. <https://doi.org/10.33061/js.v2i2.3330>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suryaman, & Ni'mah, L. (2022). Pengembangan Media Fun Thinkers Busy Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 123–136. <https://doi.org/10.33369/pgsd.15.2.123-136>

- Susanti, A. I. (2021). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. PT. Nasya Expanding Management.
- Triluqman, H., & Sutimin, L. A. (2018). *TEKNODIKA Pengembangan Model Aplikasi Simulator Kamera Video Berbasis Android Untuk Mata Kuliah*. 16(02), 7–16. <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/teknodika>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wati, R. S., Retta, A. M., & Ayurachmawati, P. (2023). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Wijaya, I. H., Ermiana, I., & Khair, B. N. (2021). the Influence of Fun Thinkers Book Media Towards Science Concepts Understanding of 5Th Grade Student on Min 3 Central Lombok in 2020/2021 Academic Year. *Progres Pendidikan*, 2(2), 81–88. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i2.128>
- Zamili, U. (2020). Peranan Guru Dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal Pionir*, 6(2).