

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *TEKNO*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Arlina, F. (2020). *Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) pada Subtema Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku Kelas IV SD*. STKIP PGRI Sidoarjo.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Asriyati, A. (2016). *Media Pembelajaran Berbasis Visual*. PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Branchais, S., & Achmadi, H. R. (2019). Validitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Gejala Pemanasan Global Kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 8(2), 43.
- BSNP. (2006). Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah. Jakarta: BSNP
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Boneka Tangan Dengan Metode Bercerita. *Journal Elementary School Education (ELSE)*, 2(1), 43.
- Daryanto, D. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- E, M. (2012). *Modul kuliah pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta : Universitas Gajah Mada.
- Hamzah, H. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research And Development) Uji Coba Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kuantitatif dan Kualitatif*. Literasi Nusantara.
- Hanafy, M. . (2014). KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. : *Lentera Peniikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1).
- Heruman, H. (2013). *Model Pembelajaran Matematika*. PT Remaja Rosdakarya.

- Kunandar, K. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Rajagrafindo Persada.
- L, C. (2016). *Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation*.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTRCH Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(1).
- Preece, W. E. (2015). *ENCYCLOPEDIA BRITANNICA*. Encyclopedica Britannica, Inc.
- Pribadi, B. A. (2014). *DESAIN DAN PENGEMBANGAN PROGRAM PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI : IMPLEMENTASI MODEL ADDIE*. PRENADA MEDIA GROUP.
- Prima, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Sistem Rangka*. Universitas Jambi.
- Purwaningtyas, W. D. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis online dengan program edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 123, 121–129. [journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/8471/4100](http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/download/8471/4100)
- Rahma, L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun Thinkers Book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Elementari Teacher Education Departemen University Of Pahlawan Tuanku Tambusai*, 6.
- Riani, R. P., Huda, K., & Fajriyah, K. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK “FUN THINKERS BOOK” TEMA BERBAGAI PEKERJAAN. *Jurnal Sinetik*, 2.
- Riduwan, R. (2013). *Dasar-dasar Statistika*. Alfabeta.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Sinar Baru Algensindo.
- Salahuddin, S. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016*.
- Saroh, I. (2016). *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik Siswa Kelas II SD N Karangtempel*. UNIVERSITAS PGRI SEMARANG.

- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*. PT Bumi Aksara.
- Suyono, S., & Hariyanto, H. (2015). *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Ulung Ade, N. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA FUN THINKER BOOK PADA TEMA 4 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SEKOLAH DASAR*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Yayuk, Y. (2015). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Zainal, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Peraturan menteri pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 37Tahun 2018 tentang perubahan atas Peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan nomor 24 Tahun 2016 tentang kompetensi Inti dan kompetensi Dasar pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan pendidikan Menengah.
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (2003). No 1-33: 29 pag texts + end notes, appendix, referen.