

DAFTAR PUSTAKA

- Af'idayani, N., Setiadi, I., & Fahmi, F. (2018). *The effect of inquiry model on science process skills and learning outcomes. European Journal of Education Studies.*
- Afrianti, Y., & Wirman, A. (2020). Penggunaan Media Busy Book Untuk Menstimulasi Kemampuan Membaca Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1156-1163.
- Akbar. 2015 "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Materi Sistem Koloid." *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 6.1
- Amalia Fitri, dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. Kementerian Pendidikan.
- Amalia, Rizkia, Siti Nurbayani, and Elly Malihah (2023). "Inovasi pendidikan karakter dalam mengatasi learning loss pada masa transisi pandemi covid-19." *Jurnal Paedagogy* 10.1 : 53-63.
- Amelia, M., & Sugiono, S. (2012). Analisis Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Siswa dalam Mengikuti Kursus di Lembaga Bimbingan Belajar (Studi pada Siswa SMA Lembaga Bimbingan Belajar IPIEMS Cabang Banyumanik Semarang) (Doctoral dissertation, Fakultas Ekonomika dan Bisnis).
- Andriah, A., & Amir, M. F. (2021). Mobile learning based on procedural and conceptual knowledge on fractional for elementary school. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(4), 567-578.
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

- Arsyad, M. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Dengan Disiplin Praktikum Servis Poros Penggerak Pada Siswa Kelas Xi Semester Iv Teknik Otomotif Smk Muhammadiyah 2 Borobudur Magelang. *Auto Tech: Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Muhammadiyah Purworejo*, 6(2).
- Ayu, R. R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Journal of Millennial Education*, 3(1), 01-10.
- Azami, Tomi. (2021)"Kontraradikalisme: Perspektif Kurikulum Pai." *Jurnal PROGRESS: Wahana Kreativitas Dan Intelektualitas* 9.1 .
- Azizah . P., Iriansyah, H. S., & Barkah, A. S. (2021). Pengembangan Media Rolling Ball pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III* (pp. 794-799).
- Bambang Sudaryana, D. E. A., Ak, M., Agusiady, H. R., & SE, M. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Deepublish.
- Dady Mukti Prabowo. 2017. "pengembangan media diorama 3 dimensi" skripsi UNNES
- Daryanto, J. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Media Edutainment. *Didaktika Dwija Indria*, 4(3).
- Dimiyati, E.. (2018). Pemanfaatan website sekolah sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran mempersiapkan dan mengoperasikan peralatan transaksi di lokasi penjualan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 699-702.

- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*.
- Hendro, D., & Kaligis, J. R. (1992). *Pendidikan IPA II*. Depdikbudkri, Jakarta.
- Huwaida. (2021). Peran teknologi informasi dalam meningkatkan efisiensi manajemen sekolah dan mutu pembelajaran. *Didaktikum*, 21(1).
- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan media pembelajaran fisika berbasis android. *Information Management For Educators And Professionals: Journal of Information Management*, 5(1), 15-24.
- Kirna, I. M., Sudria, I. B. N., & Tegeh, I. M. (2015). Apa Respons dan Harapan Siswa Sma Tentang Blended Learning?. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48(1-3).
- Kristiana, I., Nurwahyunani, A., & Dewi, E. R. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas VIII MTs N 1 Semarang. *Bioma: Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2).
- Luthfiyatin, L., Suprijono, A., & Yani, M. T. (2020). Perubahan Perilaku Seksual Anak Terpapar Pornografi Usia Sekolah Dasar dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus pada Siswa Sekolah Dasar di Surabaya). *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 52-65.
- Mulyasa, E. (2007). *Menjadi kepala sekolah profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi. Pressman, Roger S.

- Putri, W. D., & Rukun, K. (2019). Efektifitas Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 332-338.
- Putriani, D., & Rahayu, C. (2018). The effect of discovery learning model using sunflowers in circles on mathematics learning outcomes. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 1(1), 22-25.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. Kementrian Agama Republik Indonesia.
- Sanaky, H. A. (2013). Media pembelajaran interaktif-inovatif. *Yogyakarta: Kaukaba Dipantara*, 3.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta (Kadir & Asronah, 2015) (Munadi & Yudhi, 2013) (Daryanto, 2013) (rudi & cepi, 2008)
- Sugiyono, P. D. (2018). Quantitative, qualitative, and R&D research methods. *Bandung:(Alfabeta, Ed.)*.
- Swasono, Agus. 2013. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Website Untuk Siswa SMP Kelas VIII Pokok Bahasan Pengendalian Sosial". *Jurnal Lumbung Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta*. 54-55.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu*. (Jakarta: PT Bumi Aksara).
- Wardani, S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dinamika Informatika*, 6(1), 21-41.
- Widiana, I. W., Parera, N. P. G., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2019). Media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV

pada kompetensi pengetahuan IPA. *Journal of Education Technology*, 3(4), 314-321.

Wijayanti, P. S. (2018). Pengembangan bahan ajar digital bahasa inggris matematika dengan bantuan videoscribe melalui e-learning. *Union*, 6(2), 356794.

Wulandari, W. D., & Nurwati, D. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngadisanan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 666-676.