

## DFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD Era Digital (Pendekatan, Media, Inovasi)*. Semarang: Pilar Nusantara
- Aini, A. N., & Sunarti, S. (2017). Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3(2).
- Anditasari, R., Martutik, & Kusubakti Andajani. 2018. Pengembangan Media
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azadirachta, F. L. & Sri Sumarmi. 2017. Pendidikan Gizi Menggunakan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Jurnal PGSD Indonesia*. 3(2): 1.
- Buku Saku Meningkatkan Pengetahuan dan Praktik Konsumsi Sayur dan Buah pada Siswa Sekolah Dasar. *Media Gizi Indonesia*. 12(2): 107.
- Fembriani, F. (2021). Pengembangan Buku Saku IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 3(01), 70-77.
- Islamiyah, T. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 4(1), 37-47.
- Jalaliyah, Kafihatul, Muhammad Hanif, dan Khoirul Asfiya. 2019. *Penerapan Media Buku saku berbasis permainan edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Penjumlahan Bilangan Pada Tema “ Benda, Hewan dan Tanaman di Sekitarku” Kelas 1 MI Nurul Yaqin Gading Probolinggo. JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. Volume 1 Nomor 3 Juli 2019. 11-16.
- Kabha, Robin. 2019. Cognitive, Affective, Social and Cultural Aspects of Teaching and Learning in Media Studies. *European Journal of Educational Research*.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2014. Panduan Membuat Bahan Ajar (Buku Teks
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor:Ghalia Indonesia

- Kustandi, Cecep, dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kusumaningtyas, Niken., Nas Haryati Setyaningsih dan Sumartini. 2018. Keefektifan Media Foto Jurnalistik dan Kartu Bergambar dalam Pembelajaran Menulis Puisi dengan Pendekatan Berbasis Teks. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia*. Vol. 7 No. 1: 40-47.
- Lestari, Karunia Eka. & Yudhanegara, Mokhamamad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Utama
- Lestari, Kurnia Eka, Yudhanegara, dan Mohammad Ridwan. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika (Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, dan Laporan Penelitian dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Disertasi dengan Model Pembelajaran dan Kemampuan Matematis)*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2020). Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1), 51-59.
- Masruri, M. B. (2020). *Implementasi media momon untuk meningkatkan hasil belajar matematika berbasis tematik integratif di sd negeri tegalsari 01 semarang*. Tesis. Universitas Negeri Semarang).
- Melero, J., Leo, H., & Davinia. (2014). A Model for the Design of Puzzle-Based Games Including Virtual and Physical Objects. *International Forum of Educational Technology & Society* Vol 17 (3):192—207.
- Murdianti, D. & Desi Wulandari. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku IPA Materi Gerak Benda Kelas III. *Joyful Learning Journal*. 6(2): 97.
- Nugroho, Nova wahid., Dadan Rosana. 2018. Pengembangan Pembelajaran IPA Menggunakan Buku Saku Mobile-Learning QR-Code Berbasis Problem Based Learning Materi MakhluK Hidup dan Lingkungan Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Pada Siswa Kelas VII SMP N 2 Playen. *Jurnal Pendidikan IPA*. Vol 7. No.2 : 69-78.
- Nurdjanah, Ade., Sumardi, Akhmad Nugraha. 2018. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5 No. 2: 326-334.
- Nurpratiwiningsih, L & Didik Tri Setiyoko. 2018. *Development of Education Games Map Material as a Learning Media for Elementary School Students*. *Journal of Primary Education* 8 (3)(2018) :249–257.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang KI dan KD Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Permendiknas Nomor 64 Tahun 2013 tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York.
- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pujiadi. (2014). *Pengembangan Game Edukasi untuk Media Bantu Pembelajaran*. <http://lpmpjateng.go.id>
- Santoso, Erik. 2017. Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman IPS Siswa Sekolah Dasar (Studi pada siswa kelas V SDN Sukarasa II Kecamatan Samarang Kabupaten Garut Tahun pelajaran 2014-2015 ). *Jurnal Cakrawala Pendas*. Vol. 3 No.1 Januari 2017. 16-29.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Jakarta: Rosda.
- Sari, M. A. (2016). *Pengembangan media pembelajaran buku saku berbasis mind mapping materi sistem pemerintahan tingkat pusat untuk meningkatkan hasil belajar PKn KELAS IV SDN TAMBAKAJI 02*. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Sugiyono. 2015a. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015b. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan: Research and Development*. Bandung: Alfabeta. Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Rosda.
- Susanto, Ahmad. 2016a. *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Susanto, Ahmad. 2016b. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Syarif, Irman., Syaparuddin. 2017. Implementasi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Edumaspul*. Vol.1 No.1: 48-60.