

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, D. M., & Purwanti, K. Y. (2022). Keefektifan PBL Berbantuan Fun Thinkers Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa 3 Sekolah Dasar. *JANACITTA : Journal of Primary and Children's Education*, 5, 49.
- Angga, Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889.
- Anjarani, A. S., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Fun Thinkers sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar : Kajian Hipotetik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 108–109.
- Ardianti, S. D., Fathurohman, I., & Satria, E. P. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games Tournament dan Media Scrapbook. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Armidi, N. L. S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 214–220.
- Arsyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penjajahan Untuk Kelas V SDN 66 Payakumbuh. Riau: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Islam Riau.
- Artinta, S. V., & Fauziyah, H. N. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Rasa Ingin Tahu dan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Mata Pelajaran IPA SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 210–218.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 673–680.
- Damanik, R. (2021). *Keterampilan dasar Mengajar Guru*. Medan: Umsu Press.
- Fakhiroh, A. (2018). Pengaruh Percaya Diri Terhadap Keterampilan Berbicara. *EL-IBTIKAR: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 7(1), 36.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 91.
- Fathurohman, I., Purbasari, I., & Nisa, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa

- SDN 5 Gondoharum Kudus Melalui Model TGT dan Media Daper. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 6(3), 264–274.
- Fauzi, M. R., Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2023). Penerapan Model Jigsaw Berbantuan Media Barung (Bangun Ruang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3), 192.
- Hamdayama, J. (2019). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdi, S., Triatna, C., & Nurdin. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pedagogik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 7(1), 10–17.
- Harmika, A. T. A. B., Riswari, L. A., & Fardani, M. A. (2023). Penerapan Model Student Teams Achievement Division Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SDN 8 Kedungsari. *Elementary School*, 10(2), 215.
- Hamdayama, J. (2019). *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Khotimah, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII MTs Ashri Tahun Pelajaran 2020/2021. In *Skripsi*. Institut Agama Islam Negeri Jember.
- Kosasih. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Kunandar. (2015). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Kurniawan, A. (2022). *Dasar - Dasar Ilmu Pendidikan*. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi.
- Kurniawati, E. sri. (2017). Pengaruh Media Fun Thinkers Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Tunarungu Kelas VII SMPLB-B Di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman. *Jurnal Widia Ortodidaktika*, 6(7), 656.
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marisa, S. (2019). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Taushiah FAI-UISU*, 9(2), 22.
- Megawati, N. K. S. (2021). Penerapan Metode Penugasan Berbantuan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Kelompok A. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian*, 1(1), 164–171.
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Humanika, 21(2), 168.

- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pramesti, A. H. D., Masfuah, S., & Suad. (2023). Penerapan Model Teams Game Tournament Dalam Peningkatan Hasil Pretest Dan Posttest Disposisi Matematika Siswa Kelas III SD Unggulan Muslimat NU Kudus. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(3), 1163.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Perbaikan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Pemilihan Model Pembelajaran Dan Pemanfaatan Media Ajar Di Sekolah Dasar Wilayah Perbatasan. *Publikan: Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(2), 126.
- Rahayu, T. P. (2019). *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Semarang: Alprin.
- Rahmawati. (2021). Pengembangan Media Fun Thinkers Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Tema 4 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. In *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Mataram.
- Riani, R. P., Huda, C., & Fajriyah, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik “Fun Thinkers Book” Tema Berbagai Pekerjaan. *Jurnal Sinetik*, 2(2), 179.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.
- Salsabilla, T. M., Darmiany, D., & Setiawan, H. (2022). Keterampilan Mengajar Guru Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Dalam Pembelajaran di SDN 3 Labuhan Lombok Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1812.
- Sani, R. A. (2019). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudaryono, Margono, G., & Rahayu, W. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistyowati, P., & Yasa, A. D. (2017). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Malang: Penerbit Ediide Infografika.

- Sumadayo, S. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 44.
- Susanto, A. (2015). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2017). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Tiro, Y., & Marjohan. (2022). Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(3), 99.
- Uno, H. B., Lamatenggo, N., Satria, & Koni. (2014). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami, S. A., Muliadi, & Amin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Turnament Berbantuan Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Iv Sdn 133 Lamakkaraseng. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 279–288.