

### DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, D. K., & Erman. (2019). Kemampuan Siswa Mengklasifikasi Kingdom Animalia Invertebrata: Studi Kasus Di Smp Negeri 1 Jabon. *Jurnal Pendidikan Sains*, 7(3), 361–366.
- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal. *CBIS Journal*, 3(2), 1–13.
- Almarzooq, Z. I., Lopes, M., & Kochar, A. (2020). Virtual Learning During the COVID-19 Pandemic: A Disruptive Technology in Graduate Medical Education. *Journal of the American College of Cardiology*, 75(20), 2635–2638. <https://doi.org/10.1016/j.jacc.2020.04.015>
- Andi Fachruddin. (2012). *Peningkatan Aktivitas Belajar dengan Menggunakan Media Kartu dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 13 Nanga Tayap Kabupaten Ketapang*. 8.5.2017, 2003–2005.
- Artha, S., & Intan, R. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38–47. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.600>
- Destiyani, M. A. I. M. lufti Y. F. P. R. S. N. N. U. S. Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(8.5.2017), 2003–2005.
- Fitriani, F., Wirawan Fadly, & Ulinuha Nur Faizah. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Analitis Siswa pada Tema Pewarisan Sifat. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(1), 55–67. <https://doi.org/10.21154/jtii.v1i1.64>
- Garcia, M. B., City, Q., Hub, T., & Barrientos, R. C. (2023). *What Do Students Think of Mobile Chemistry Games? Implications for Developing Mobile Learning Games in Chemistry Education*. 13(1), 1–25. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.327450>
- Izza, F. R., Retnoningsih, A., & Pukan, K. K. (2018). Pengembangan Kunci Determinasi Tumbuhan Hasil Eksplorasi Hutan Wisata Guci Kabupaten Tegal Untuk Sekolah Menengah Atas. *Indonesian Journal of Conservation*, 7(2), 119–130.
- Jannah, M., & Hasmawati, H. (2017). Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 1(1). <https://doi.org/10.26858/eralingua.v1i1.2985>
- Khasanah, W. (2021). Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam. *Jurnal Riset Agama*, 1(2), 296–307. <https://doi.org/10.15575/jra.v1i2.14568>
- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

- Assure Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(6), 1139–1148.
- Lestari, I. D., Halimatusha'diah, H., & Puji Lestari, F. A. (2018). Penggunaan Media Audio, Visual, Audiovisual, dalam Meningkatkan Pembelajaran kepada Guru-guru. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 55. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2361>
- Mahendra, Y. M., Alfi, L., & Santi, N. N. (2020). Pengembangan Media Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Menghubungkan Siklus Hidup dan Pelestariannya. *Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v5i5.101>
- Mota, D., Reis, L. P., & Carvalho, C. V. de. (2014). Design of Learning Activities – Pedagogy, Technology and Delivery Trends. *ICST Transactions on E-Education and e-Learning*, 1(4), e5. <https://doi.org/10.4108/el.1.4.e5>
- Muis, A., & Minhaji, M. (2018). Otonomi Dan Reformasi Pendidikan. *Edupedia*, 3(1), 23–32. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v3i1.317>
- Musdalifah, S., Pangesthi, L. T., Sulandjari, S., & Purwidiani, N. (2021). Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk Program Keahlian Kuliner. *Jurnal Tata Boga*, 10(1), 35–43. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/article/view/37806>
- Nugroho, I. M., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Riau, U. (2019). PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR Volume 8 Nomor 2 Oktober 2019 TIPE MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Riau , Indonesia Submitted : PRIMARY : JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOL. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(October), 125–138.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., Sifa, U. N., & Tangerang, U. M. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurjanah, Harayanti, N. B., Prabowo, P. ., & Ariyanti, S. (2021). Penggunaan Metode Eksperimen untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Sifat-Sifat Benda pada Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(2), 5–24. <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpds/article/view/98>
- Nurjayanti, D. (2021). Pengembangan E-Modul Materi Klasifikasi Makhluk Hidup Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vii Di Smp Pgrri Tumbrasanom. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 11(5), 1–10.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pradana, M., & Reventiary, A. (2016). PENGARUH ATRIBUT PRODUK

TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN SEPATU MEREK CUSTOMADE (STUDI di MEREK DAGANG CUSTOMADE INDONESIA). *Jurnal Manajemen*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.26460/jm.v6i1.196>

- Prihatmojo, A. (2019). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 4 TANJUNG AMAN Agung Prihatmojo Universitas Muhammadiyah Kotabumi PENDAHULUAN Penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar mendukung pemerintah dalam mensuks. *Pedagogia*, 1(1), 89–100. <https://doi.org/10.28185/pedagogia.v1i1>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Raudhah, J., Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*. 06(01), 2338–2163. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>
- Riyanti, T., Agustina, T. W., & Hadiansah, H. (2021). Pengembangan Kartu Games Make a Match Berbasis Qr Code Untuk Meningkatkan Kognitif Siswa. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v11i1.12195>
- Rusdiyah. (2013). *Penerapan Analytical Thinking Skill Dengan Bantuan Strategi 5W + 1H*. 51–53.
- Santhitiwanich, A., Pasiphol, S., & Tangdhanakanond, K. (2014). The Integration of Indicators of Reading, Analytical Thinking and Writing Abilities with Indicators of Subject Content. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4854–4858. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1037>
- Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 107–117.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Setiawaty, B. T., Sunarno, W., & Sugiyarto, S. (2019). Profil Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Sekolah Menengah Pertama di Surakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 234–238. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snps/article/view/12840>
- Siregar, S. F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Kelas Vii-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif Di Smp Negeri 29 Medan. *Jurnal Biolokus*, 2(2), 217. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i2.539>

- Srikongchan, W., Kaewkuekool, S., & Mejaleurn, S. (2021). Backward Instructional Design based Learning Activities to Developing Students' Creative Thinking with Lateral Thinking Technique. *International Journal of Instruction*, 14(2), 233–252. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14214a>
- Sulastri, Imran, & Firmansyah, A. (2014). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di. *Jurnal Kreatif Online*, 3(1), 90–103. <https://media.neliti.com/media/publications/113571-ID-meningkatkan-hasil-belajar-siswa-melalui.pdf>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar*, II, 43–48.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Urwatul Wutsqa, A., Pendidikan Islam, K., & Anjarsari, P. (2021). Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Tingkat Smp. *Al Urwatul Wutsqa*, 1(2), 13–26. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Yuwono, G. R., Sunarno, W., & Aminah, N. S. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Analitis Pada Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Ranah Pengetahuan. *Edusains*, 12(1), 106–112. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.11659>
- Zaim, M. (2019). Tujuan Pendidikan Islam Perspektif |Al-Quran Dan Hadis. *Muslim Heritage*, 4(2), 239–260.