

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adnan, Evita dkk. 2016. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Afandi, Rifki. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar". *Jurnal Inovasi Pembelajaran*. Vol. 1. No. 1.
- Ariyanto, Metta. 2016. "Peningkatan Hasil Belajar IPA materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model *Scramble*". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 3. No. 2.
- Budiaji, Weksi. "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (*The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale*)". *Jurnal Ilmu Pertanian dan Perikanan*. Vol. 2. No. 2.
- Burhein, Erick. "Aktivitas Fisik Olahraga Untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD". *Indonesian Journal of Primary Education*. Vol. 1. No. 1.
- Cahyani, Apriyani Dwi dan Putri Rachmadyanti. 2020. "Perkembangan Media Permainan *Jenga* Keragaman Budaya Materi Keragaman Suku

Bangsa dan Budaya untuk Kelas IV SD". *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 8. No. 2.

Desstya, Anatri. "Kedudukan dan Aplikasi Pendidikan Sains di Sekolah Dasar". *Profesi Pendidikan Dasar*. Vol. 1. No. 2.

Edi, Fandi Rosi Sarwo. 2016. *Teori Wawancara Psikodignostik*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.

Fadlillah. 2019. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Fransiska, Della Putri dkk. 2020. "Analisis Penerapan Model Teams Games Tournament Disertai Media Permainan Jenga Pada Materi Volume Bangun Ruang Kelas V SDN Patihan Kota Madiun". *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*. Vol. 2.

Hamid, Mustofa Abi, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.

Ilhami, Rizka Shoumil dan Dino Rimantho. 2017. "Penilaian Kinerja Karyawan dengan Metode AHP dan *Rating Scale*". *Jurnal Optimasi Sistem Industri*. Vol. 16 No. 2.

Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Kudisiah. 2018. "Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018". *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Vol. 4. No. 2.

Kurniawan, Machful Indra. 2015. "Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar". *Journal Pedagogia*. Vol. 4. No. 1.

Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.

Matondang, Zulkifli. "Validitas Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian", *Jurnal Tabularasa*. Vol. 6. No. 1.

MZ, Yumarlin. 2013. "Pengembangan Permainan Ular Tangga untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar". *Jurnal Teknik*. Vo. 3. No. 1.

Ni'matuzahroh dan Susanti Prasetyaningrum. 2018. *Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.

Nugroho, Eko. 2018. *Prinsip-prinsip Menyusun Kuesioner*. Malang: UB Press.

Nurdyansyah dan Luly Riananda, "Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo". *Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology*.

Nurfarhanah. 2012. "Implikasi Teori Perkembangan Kognitif Dalam Kegiatan Belajar". *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. Vol. 12. No. 2.

Prasetyo, Sigit. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Android Untuk Siswa SD/MI". *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*. Vol. 1. No. 1.

Prayogo, Wahyu Aji. 2015. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Jenga Kartu Pintar (Jeng Katar) Untuk Tema "Organ Tubuh Manusia dan Hewan" Kelas V SD*. Skripsi Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.

Pribadi, Benny A. 2014. *Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Prenada Media Group.

\_\_\_\_\_. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.

Ramadhani, Noni. 2019. *Pengembangan Media Permainan "Tang Ting Tung Stacko" Sebagai Pendukung Dalam Menanamkan Konsep Berhitung*

*Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. Skripsi. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.

Saihu. 2020. "Etika Menuntut Ilmu Menurut Kitab Ta'lim Muta'alim". *Jurnal Kajian Ilmu dan Budaya*. Vol. 3. No. 1.

Samsiah. 2018. "Permainan "Catch Me" Menstimulasi Perkembangan Anak". *Education Journal of Indonesia*. Vol. 1. No. 2.

Saputro, Sigit. 2017. "Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-sifat Cahaya Dengan Metode Inquiri Pada Kelas V Semester II SD Negeri Sumogawe 04)", *Jurnal Mitra Pendidikan (JMP Online)*. Vol. 1. No. 9.

Sardjo, Sulastri dkk. 2016. *Implementasi Model Evaluasi Formatif Program Pembangunan Sosial (EFPPS): Partisipasi Multipihak dalam Evaluasi Program*. Jakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UI.

Sumirat, Utami Cahya. 2013. *Efektivitas Teknik Permainan Jenga Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.

Tegeh, I Made dan I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Model Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model". *Jurnal IKA*. Vol. 11. No. 1.

Tim Penyusun Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

