

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ghazali. 2007. *Ihya Ulumuddin*. Pustaka Amani.
- Angkowo & Kosasih, 2007; dan Nilawati & Bimo, Aminah, S. (2016). *Inovasi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam: Efektivitas Penggunaan Fun Card sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar, Keaktifan Diri, dan Hasil Belajar Peserta Didik*. *Mimbar Pendidikan*, 1(2).
- Anwar, M.K., & Pratama, D.S. (2025). *Survei Minat Belajar terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMK N 3 Semarang*. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*.
- Arikunto, Suharsimi. 1993. *Manajemen Pengajaran secara Manusiawi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011), hlm. 3
- Buzan, T. 2002 hlm. 4 T. Buzan, *Use Your Perfect Memory* (Yogyakarta: Ikon Teralitera, 2002), hlm. 4.
- Dewi, N.K.A.R.S. 2025. *Implementasi Literasi Digital di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tabanan*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2002. *Rahasia Sukses Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmiah, R. 2020. *Pengaruh Media Pembelajaran Fun Card pada Mata Pelajaran Matematika*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 28-37.
- Gagne, R. M., & Driscoll, M. P. 1988. *Essentials of Learning for Instruction*. Prentice-Hall, Inc.
- Hasanah, S. 2019 Hasanah, S. 2019. *Implementasi Media Pembelajaran Fun Card dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 67-76.
- Kompri. 2015. *Manajemen Pendidikan: Komponen-komponen Elementer Kemajuan Sekolah*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Lestari, A. 2020. *Fun Learning with Flashcard using Augmented Reality for Learning Daily Prayers in Early Childhood Education*. *International Conference on Informatics, Multimedia, Cyber and Information System (ICIMCIS)*.
- Likert, R. 1932. *A Technique for the Measurement of Attitudes*. *Archives of Psychology*, 140, 1-55.
- Mayer, R. E. 2001. *Multimedia Learning*. Cambridge University Press

- Punaji Setyosari. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Qohar, Mas'ud Abdul. 1998. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Bintang Pelajar.
- S, Minarti. 2013. *Ilmu Pendidikan Islam, Fakta Teoritis-Filosofis dan Aplikatif Normatif*
- Saroh, I. 2016. *Pengembangan Media Flash Card Fun Thinkers Tematik sebagai Pendukung Pembelajaran Saintifik pada Siswa Kelas II SD N Karangtempel*. Skripsi. Universitas PGRI Semarang.
- Slameto. 2016. *Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa.*" Jurnal pendidikan manajemen perkantoran.
- Smith, P.L., & Ragan, T.J. 1999. *Design (2nd ed.)*. John Wiley & Sons. Achsin, 2006.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- W, Sanjaya. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana