

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S., Siahaan, D. O., Rahman, N. A., Lumbansiantar, E., & Sihombing, D. H. Media Pohon Pintar Dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa SMP HKBP Sei Mati Kelas VII A Tahun Ajaran 2018/2019.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran matematika SD dengan menggunakan media manipulatif. In *Forum Paedagogik* (Vol. 6, No. 01). IAIN Padangsidimpuan
- Arief, A. (2002). *Pengantar ilmu dan metodologi pendidikan islam*. Ciputat Pers.
- Arikunto, S. (2012). Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi kedua. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Astutik, W. (1995). Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. *Jakarta: Rineka Cipta*, 8-44.
- Batul, R. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*
- Devi, M. S. Pengaruh Media Pohon Pintar Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas VIII SMP Sawasta Al-Manar Tahun Pembelajaran 2017-2018.
- Gunawan, F., & Hastuti, H. B. P. (Eds.). (2018). *Senarai Penelitian Pendidikan, Hukum, dan Ekonomi di Sulawesi Tenggara*. Deepublish.
- Hamid, S. (2011). *Metode Edutainment*. Jogjakarta.
- Hanief, Y. N., & Himawanto, W. (2017). *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Hariwijaya. (2002). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Helmiati, . (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Perssindo
- Indonesia, P. R. (2003). Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.
- Indriana, D. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran.

- Indriana, D. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran.
- Ismail, H. F. (2018). *Statistika untuk penelitian pendidikan dan ilmu-ilmu sosial*. Kencana.
- Khadijah, K., & Sitompul, L. R. (2020). Permainan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam. *Mukadimah: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*.
- Masruroh, A. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Rumah Adat dan Pakaian Adat Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Ekspositori dengan Media Pohon Pintar pada Siswa Kelas IV Semester II MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).
- MUFLIKHAH, N. (2020). *Implementasi Metode Discovery-Inquiry Dengan media Lempar Dadu Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri Ngrawan 02 Kecamatan Geteasan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*
- Mulyasa, E. (2005). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nilsson, P., & Vikström, A. (2015). Making PCK Explicit—Capturing Science Teachers' Pedagogical Content Knowledge (PCK) in the Science Classroom. *International Journal of Science Education*, 37(17), 2836-2857.
- Nata, D. H. A. (2014). *Perspektif Islam tentang strategi pembelajaran*. Kencana.
- Novantoro, A. (2019). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Siswa Kelas VIIIC SMP Negeri 1 Kalibawang*. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 1-10.
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional. *Jurnal pendidikan karakter*, 4(1).
- Patoni, A. (2004). *Metodologi pendidikan agama Islam*. PT. Bina Ilmu.
- Sanjaya, W. (2012). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan.
- Sari, F. F. K. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SD pada Pembelajaran Tematik melalui Penerapan Model Pembelajaran Role Playing. *Satya Widya*,
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

- Sujarweni, V. W. (2015). Metodologi penelitian bisnis & ekonomi.
- Trianto, M. P. (2010). Mengembangkan model pembelajaran tematik. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Wardani, R. Y., & Iriyanto, T. (2014). Pengaruh permainan dadu terhadap kemampuan berhitung penjumlahan anak tunagrahita kelas i slb. *Jurnal Ortopedagogia, 1(3)*, 262-268.
- Widayanti, E. R., & Slameto, S. (2016). Pengaruh penerapan metode teams games tournament berbantuan permainan dadu terhadap hasil belajar IPA. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan, 6(3)*, 182-195.
- Wina Sanjaya;. (2012). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan / Wina Sanjaya . Jakarta : Kencana
- Wiratsiwi, W. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI Al Hadad Singgahan Tuban. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 1(2)*.
- Yanto, A. (2015). Metode bermain peran (Role playing) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas, 1(1)*.
- Yuberti, Y. (2017). Peer Review Pengantar Metodologi Penelitian Pendidikan Matematika dan Sains.