

DAFTAR PUSTAKA

- Abdika, Muhammad dan Harisnal Hadi. (2021). *Pembelajaran Bernyanyi Secara Daring Di Kelas VIII A SMP Negeri 8 Kota Padang*. Jurnal Sendratasik Vol. 10 No. 2. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/sendratasik/article/view/112353/105014>
- Afrom, Ichyatul, dkk. (2020). *Efektivitas Penggunaan Video Pembelajaran Secara Online Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Materi Menyanyi Solo*. Jurnal Tambuleng Vol. 01 No. 07. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/tambuleng/article/view/2048/1981>
- Agus Suprijono. (2010). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aidah, Siti Nur. (2021). *Cara Efektif Penerapan Metode dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: KBM Indonesia.
- Alfianti, Rizky Yunita. (2016). *Skripsi: Strategi Fun Teaching Pada Materi Perkalian Kelas II Di SDN Pekoren 1 Kecamatan Rembang Pasuruan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Amalina, Erika Nur. (2014). *Penerapan Metode Permainan Dengan Media Kartu Domino Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Anjani, Kurnia Dewi. (2016). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen Dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan, Vol. 1, No. 9. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6812/2994>
- Apriliana, Nur Millati Aska Sekha. (2020). *Problematika Pembelajaran Daring Pada Siswa Kelas IV MI Bustanul Mubtadin Kecamatan Suruh Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Arifin, Zainal. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astrian D., Hadisaputro, S. & Nurhayati, S. (2013). *Pengaruh Model Pembelajaran Joyfull Learning Berbantuan Media Dox-Card Pada Materi Pokok Redoks*. Jurnal Chemistry in Education 2(1). 149-153.
- Azizeh, Nur Siti. (2021). *Metode Kisah Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Bercerita Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah*. Al-Insyiroh: Jurnal Studi Keislaman Vol. 7, No. 1. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <http://ejournal.kopertais4.or.id/madura/index.php/alinsyiroh/article/view/4237/3076>

- Azmi, Sri Rezki Maulina. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bercerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Journal Of Science And Social Research Vol 2 No. 1. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR/article/view/325/273>
- Bilfaqih, Y dan Qomarudin, M.N. (2015). *Esensi Penyusunan Materi Daring untuk Pendidikan dan Pelatihan*. Yogyakarta: Dee Publish.
- Budiarti, Siti Nur Indah. (2020). *Penerapan Permainan Tebak Gambar dan Huruf untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Kelompok A1 TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar*. Jurnal Pendidikan Riset dan Konseptual, Vol. 04 No. 02. Diakses tanggal 30 Oktober 2021 dari: http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/217
- Charisma, Yoga Dwi. (2020). *Strategi Pembelajaran Joyful Learning dengan Humor dan Implementasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung.
- Cintiasih, Tiara. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas III SD PTQ Annida Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Salatiga.
- Danial A. R., Endang dan Nana Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium UPI.
- Darmansyah. (2011). *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dewi, Rosdiana. (2013). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Sisipan Humor Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 3 Kecamatan Senapelan Kota Pekanbaru-Riau*. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru.
- Dianawati, Eko Puji. (2019). *Pengaruh Media Tebak Gambar Dan Talking Stick Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Ilmiah WUNY, Vol. 01 No. 01. Diakses tanggal 30 Oktober 2021 dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/26855>
- Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruq, Dukan Jauhari. (2019). *Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Kartu Bilangan Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan*. Jurnal Auladuna, Vol. 01 No. 02. Diakses tanggal 23 Agustus 2021 dari: <http://ejournal.inaifas.ac.id/index.php/auladuna/article/view/234/207>
- Febriani, Corry. (2017). *Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Prima Edukasia, Vol. 5 No. 1. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <https://core.ac.uk/download/pdf/193343115.pdf>

- Fitri AS, Rahayu. (2020). *Penerapan Metode Fun Teaching Pada Pembelajaran Tematik Online di SDN 5 Metro Pusat*. Metro: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Fitrianti. (2021). *Pengaruh Penerapan Metode Fun Teaching Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Pada Pembelajaran Tematik Online Kelas IV Di SD Negeri 66 Kota Bengkulu*. Bengkulu: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.
- Gea, Sidiwima. (2021). *Penggunaan Media Kartu Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika Siswa Kelas I SD Negeri 078014 Safusi*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar, Vol. 04 No. 01. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/juridikdasunib/article/download/15550/7567>
- Hadisi, dan Muna. (2015). *Pengelolaan Teknologi Informasi Dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (E-Learning)*. Jurnal Al-Ta'dib, 08, 01. Diakses tanggal 13 April 2021 dari: <https://media.neliti.com/media/publications/235740pengelolaanteknologi-informasi-dalam-me-6a8ef01a.pdf>
- Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, Moh Soleh. (2011). *Metode EDU Tainment Menjadikan Siswa Kreatif dan Nyaman di Kelas*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hartanti. (2008). *Apakah Selera Humor Menurunkan Stres? Sebuah Meta-analisis*. Anima, Indonesian Psychological Journal, Vol. 24, No. 1, 38-55. Diakses tanggal 24 Agustus 2021 dari: http://repository.ubaya.ac.id/37453/6/Hartanti_Selera%20Humor.pdf
- Haryani, Rini. (2014). *Pengaruh Penggunaan Metode Ceramah Yang Disisipkan Humor Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fikih Di Madrasah Tsanawiyah Negeri Dumai Kota Dumai*. Skripsi. Riau: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Haryanti, Ferdinni. (2020). *Pengaruh Metode Bernyanyi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III A Pada Pembelajaran Matematika (Perkalian) Di MI Al-Mursyidiyyah*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Hasan, M. Iqbal. (2002). *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Herawati, Eti. (2017). *Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Matematika Pada Materi Pangkat Tak Sebenarnya Dan Bentuk Akar Kelas Ix Smp Negeri Unggulan Sindang Kabupaten Indramayu*. JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika) Vol. 1, No. 1. Diakses tanggal 24 Januari 2022 dari: <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/JNPM/article/view/254>
- Imam, Musbikin. (2007). *Mendidik Anak Kreatif Ala Eisastein*. Yogyakarta: PT Mitra Pustaka.

- Indriantoro, Nur dan Bambang Supono. (2013). *Metodologi Penelitian Bisnis untuk Akuntansi dan Manajemen*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta.
- Iskandar, Agung. (2012). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru*. Jakarta: Bestari Buana Murni.
- Istyasiwi, Maria Erica.Yetty Auliaty dan Dudung Amir Sholeh. (2021). *Pengembangan Media Digital Kartu Domino Rantai Makanan (Dorama) Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 2 Nomor 2, Diakses tanggal 24 Januari 2022 dari: <http://www.uniflor.ac.id/ejournal/index.php/JPM/article/view/1115>
- Iwantara, I Wayan, dkk. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube Dalam Pembelajaran IPA Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia, Vol. 4 No. 1. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: https://ejournal-pasca.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_ipa/article/view/1081
- Kasiram, Moh. (2010). *Metodologi Penelitian (Refleksi Pengembangan Pemahaman dan Penguasaan Metodologi Penelitian)*. Malang: UIN Maliki.
- Khoirunnisa. (2020). *Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid19 Sebagai Strategi Pembelajaran Dan Capaian Hasil Belajar Pada Siswa Kelas III B Mi Al-Ittihaad Citrosono Kecamatan Grabag Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2019/2020*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Kismoro, Marsudi Wahyudi. (2016). *Revolusi Mengajar*. Jakarta: Asik Generation.
- Komalasari, Kokom. (2011). *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Kuntarto, Eko dan Asyhar, R. (2017). *Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Pada Aspek Learning Design dengan Platform Media Sosial Online Sebagai Pendukung Perkuliahan Mahasiswa*. Diakses tanggal 18 Februari 2021 dari: <https://repository.unja.ac.id/626/1/Artike%20JurnalBlended%20Learning.pdf>
- Moh. Jauhar dan Wardati. (2011). *Implementasi Bimbingan dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Peustakarya.
- Moloeng, Lexy J. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moloeng, Lexy J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhaemin. (2011). *Skripsi: Pengaruh Penggunaan Metode "Fun Teaching" Terhadap Hasil Belajar Matematika (Studi Eksperimen Di MI Nurul Hidayah Pamulang)*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Munawaroh, Mufidatul dan Syarifudin. (2020). *Pengaruh Metode Tebak Kata Terhadap Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Arab Di Madrasah Diniyah Al-Hidayah Gempol Pasuruan*. Jurnal Studi Arab. 11 (2). Diakses tanggal 28 Juni 2021 dari: <https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/studi-arab/article/view/2474>
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., dan Sayekti, L. (2019). *Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi*. Journal of Information Technology, 01, 154. Diakses tanggal 13 April 2021 dari: <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jit/article/view/4067/2299>
- Muthoharoh, Atikah dan Tety Nur Cholifah. (2020). *Pengembangan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol. 06 No. 02. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <http://repo.uniramalang.ac.id/238/1/8.PENGEMBANGAN%20MEDIA%20KARTU%20DOMINO%20UNTUK%20MENINGKATKAN%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA%20KELAS%20IV%20SD.pdf>
- Nasih, Ahmad Munjin, dkk. (2009). *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Nurani, Atika dan Nise Samudra Sasanti. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Secara Daring Melalui Permainan Tebak Kata Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang*. Hikari: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya Vol 4, No 2. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <https://jurnal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/35621/31681>
- Nurhidayah. (2016). *Pengaruh Metode Diskusi Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Social Universitas Negeri Makassar*. Makassar: Skripsi. FIS.UNM.
- Oktavia, Herlina. (2017). *Penggunaan Metode Fun Teaching Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran IPS Di SDN 1 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*. Metro: Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.
- Prastowo, Andi. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-ruzzmedia.
- Qisti, Nur. (2020). *Pengaruh Media Kartu Bilangan Teratur Terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 10 Botto Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan*. Makassar: Universitas Bosowa.
- Rahmanadji, Didik. (2007). *Sejarah, Teori, Jenis, dan Fungsi Humor*. Jurnal Bahasa dan Seni. Vol 1. No 2. Diakses tanggal 28 Juni 2021 dari: <http://sastra.um.ac.id/wp-content/uploads/2009/10/Sejarah-Teori-Jenis-dan-Fungsi-Humor.pdf>

- Rangkuti, Ikha Putri. (2019). Skripsi: *Pengaruh Media Tebak Gambar Terhadap Kecerdasan Visual-Spasial Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Al-Musthafawiyah*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Ratnasari, Septia. (2017). *Penerapan Metode Bercerita Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Ribawati, Eko. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Candrasangkala, Vol. 1 No. 1. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/view/756/600>
- Ridwan, dan Indra Bangsawan. (2021). *Seni Bercerita, Bermain dan Bernyanyi*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rudiana. (2012). *Genius Teaching 9 Karakter Guru Menyenangkan Berbasis Ramah Otak*. Bandung: CV. Smile's Indonesia Institute
- Sadiman, AS, dkk (2002). *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, Jakarta: Pustekom Dikbud dan PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Salma, Dewi. (2008). *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardi, Ni Nengah, dkk. (2014). *Pengaruh Pembelajaran Dengan Teknik Bercerita Dongeng Terhadap Kemampuan Berbahasa Dan Motivasi Anak Kelompok B Tk Kunti li Dalung*. Jurnal Pendidikan Dasar Ganesha. Diakses tanggal 24 Januari 2022 dari: <https://www.neliti.com/publications/123948/pengaruh-pembelajaran-dengan-teknik-bercerita-dongeng-terhadap-kemampuan-berbaha>
- Seno, dan Zainal, A. E. (2019). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan ELearning Dalam Mata Kuliah Manajemen Sistem Informasi*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 02, 183. Diakses tanggal 13 April 2021 dari: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/8212>
- Setiawan, Alan Tresno. (2012). *Efektivitas Media Puzzle untuk Mengembangkan Kemampuan Kognitif dan Keaktifan Bagi Cerebral Palsy*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. 1(3). 27-36. Diakses tanggal 28 Juni 2021 dari: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/760/627>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Sugiarto. (2017). *Metodologi Penelitian Bisnis*. Yogyakarta: ANDI.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sundi, Venni Herli, dkk. (2020) *Pemanfaatan Boneka Tangan untuk Media Pembelajaran Daring dan Ekonomi Masyarakat Selama Covid 19*. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/8073/4834>
- Suprihatin, Siti. (2015). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Promosi: Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro. Vol. 3 No.1. diakses tanggal 24 September 2021 dari: <http://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/viewFile/144/155>
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sutopo, H.B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Dasar Teori dan Terapannya Dalam Penelitian)*. Surakarta: Sebelas Maret Press.
- Sutrisno, Hadi. (1989). *Metode Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sutrisno, Seftri. (2013). *Hubungan Antara Persepsi Terhadap Sense Of Humor Guru Dengan Motivasi Belajar*. Surabaya: Skripsi Tidak Diterbitkan,
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmidia Buana Pustaka.
- Tim Panduan Penulisan KTI Mahasiswa FKIP Unpas. (2021). *Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Mahasiswa*. Bandung: FKIP Unpas.
- Umam, Khaerul. (2012). *Manajemen Organisasi*. Bandung: Pustaka Setia.
- Umar, Husein. (2013). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Uno, Hamzah B. (2011). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Usman, Husaini. (2013). *Manajemen, Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utami, Alya Wina. (2020). *Skripsi: Pengaruh Penerapan Metode Fun Teaching Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Math Anxiety Siswa (Penelitian Kuasi Eksperimen)*. Bandung: UIN SGD.
- Wahyuni, Tri. (2014). *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Kooperatif Teknik Tebak Kata Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan. Volume 3, No, 11. Diakses tanggal 27 Agustus 2021 dari: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/7651>

- Warti, Elis. (2016). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta*. Jurnal Mosharafa, Vol. 5 No. 2. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa/article/download/mv5n2_15/278
- Widiyasanti, Margareta dan Yulia Ayriza. (2018). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII No. 1. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/21489/11390>
- Widyastuti, Luki. (2015). *Skripsi: Pengaruh Model Pembelajaran Joyful Learning Berbantuan Chempuzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Materi Koloid Siswa Sman 2 Kendal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Wuarlela, Mouren. (2020). *Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Daring Untuk Mengakomodasi Modalitas Belajar*. Jurnal Arbitrer Vol. 2 No. 2. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/arbitrer/article/view/2201/2009>
- Wuryanti, Umi dan Badrun Kartowagiran. (2016). *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VI, Nomor 2. Diakses tanggal 24 September 2021 dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/12055/8602>
- Yanti, Ira. (2019). *Penerapan Metode Bercerita Dan Media Wayang Kardus Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah*. Jambi: Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Yolandasari, Mega Berliana. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda Tumang Cepogo Boyolali Tahun Pelajaran 2019/2020*. Salatiga: Institut Agama Islam Negeri Salatiga.