

DAFTAR PUSTAKA

- Alvita., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan *Flashcard* Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan Pada Siswa Kelas 1 Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* , 5 (6), 5712-5721.
- Ameilia, D. R. (2021). Pengembangan Media Topeng Karakter Untuk Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD* , 9 (6), 2710-2719.
- Aminu, Y. (2020). Pengembangan Model *Jerold* Melalui Kartu Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Siswa Kelas V SD. *Syntax Idea*, 2 (2), 98-103.
- Anggreani, C., & Satrio, A. (2021). Pengembangan *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan* , 3 (6), 5126-5135.
- Arianti, L. (2021). Penerapan Strategi *Think Talk Write* untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa. *Pedagogik Jurnal Pendidikan* , 16 (2), 61-71.
- Armandita, P., & dkk. (2017). Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Fisika di Kelas XI MIA 3 SMA Negeri 11 Kota Jambi. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* , 10 (2), 129-135.
- Astawa. (2019). Buku Cerita Fabel Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UMM METRO*, 4 (2), 126-143.
- Attawibulkul, S., Sornsuwonrangsee, N., & Jutharee, W. (2019). *Using Storytelling Robot For Supporting Autistic Children in Theory of Mind. International Journal of Bioscience, Biochemistry and Bioinformatics* , 9 (2), 100-108.
- Batu, R. P., Ardana, I. K., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Melalui Media *E-flashcard Bilingual* Terhadap Kemampuan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *E-Journal PAUD* , 5 (3), 368-377.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Serang Baru: Penerbit Laksita Indonesia.
- Dari, P. W., Hermansyah, & Selegi, S. F. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas IV. *Journal Of Social Science Research* , 2 (1), 79-86.

- Darlis, N., F, F., & Miaz, Y. (2021). Pengembangan design Pembelajaran Model *ASSURE* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 5 (1), 334-342.
- Dirneti., Dewi, T. M., & Muliana, S. T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kolase Berbasis Pemanfaatan Daur Ulang Sampah Pada Pembelajaran Tema 2 Subtema 3 Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Swasta. *Journal Pendidikan MINDA*, 3 (1), 32-42.
- Fatmadiwi, A., dkk. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Konsep *Autentik* Untuk Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4 (1), 266-277.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Journal Kajian Keislaman*, 4 (2), 129-150.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model *ASSURE* Untuk Mengembangkan design Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal Basicedu*, 4(4), 1054-1065.
- Karo-Karo S, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal AXIOM*, 7 (1), 91-96.
- Katoningsih, S. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan. *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (2), 389-396.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Marlina. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Mardhatillah., & Trisdania, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di SD Kelas II Negeri Paya Peunaga Kecamatan Meureubo. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5 (1), 91-102.
- Nurdiniawati. (2020). Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. *Al-afidah*, 4 (1), 35-50.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

- Pakpahan., A, F., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Indonesia: Yayasan Kita Menulis.
- Perdana., I & Misnawati. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Indonesia: Guepedia.
- Putri, F. P., & Setiawan, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Media *E-flashcard* Terhadap Pengetahuan Siswa Mengenai Pencegahan Covid-19 Tahun 2021. *Jurnal Kesehatan Siliwangi* , 2 (1), 153-159.
- Qoyyimah, M., dkk. (2020). Pengaruh Metode *Mind Mapping* Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School* , 7 (2), 233-239.
- Rahmawati, F., Gunayasa, I. B., & Affandi, L. H. (2020). Pengaruh Model Induktif Kata Bergambar Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III SDN di Gugus IV Labuapi Tahun Ajaran 2018/2019. *Primary Education Journal* , 1 (1), 35-43.
- Ramadhani, M., Gafari, M. O., & Marice. (2019). *Development of Interactive Learning Media on Material Writing Short Story Texts Based on Experience. Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal* , 2 (1), 91-102.
- Reandy, B. A., & Purba, R. T. (2017). Peningkatan Keterampilan Bercerita Menggunakan Model *Talking Stick* Berbantuan Komik Pada Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Handayani* , 7 (1), 38-45.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian*. Jambi: PUSAKA.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sipahutar, R. B. (2018). Peningkatan Keterampilan Bercerita Melalui Model Pembelajaran *Mind Map*. *Jurnal Global Edukasi* , 2 (1), 75-81.
- Siyoto, S., & Sodik, M. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : ALFABETA.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Tabelessy, N. (2021). Metode Bercerita Untuk Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 1 (1), 36-42.

- Utami, F., Rukiyah, & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Bintang Laut. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5 (2), 1720-1722.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku". *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* , 4 (1), 9-16.
- Wangi, I. D., & Agung, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *E-flashcard* Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha* , 9 (1), 150-159.
- Yuniastuti., Miftakhuddin., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Yunianti, V. D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Kehidupan Bermasyarakat. *Journal Of Education, Psychology and Counseling* , 3 (1), 107-112.
- Zein, R., & Puspita, V. (2021). Model Bercerita Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak dan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 5 (2), 1199-1208.