

DAFTAR PUSTAKA

- Alvita, & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5712-5721.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis Persiapan Guru dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 2415-2422.
- Anggraini, L. (2021). Pembelajaran kuantum dalam matematika. GUEPEDIA.
- Anisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 72-79.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 586 - 595.
- Diah, I. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Karangan. Diah Intan.
- Eduka, t. g. (2018). *99% Sukses Menghadapi Ulangan Harian SD/MI Kelas 5*. Bmedia.
- Febriyanti, U., Rukiyah, & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini ISSN:*, 1718-1728.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha: Arabic Language Education Journal*, 63 - 77.
- Geni, K. H., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 1-16.
- Handayani, M. (2019). *Metodologi Penelitian Akuntansi (Bagi Pendidikan Vokasi)*. Banjarmasin: POLIBAN PRESS.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI) 15*, 197-208.

- Hendriyani, Y., Effendi, Y., Novaliendry, D., & Efendi, H. (2019). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 63 - 67.
- Irawan, A., & Hakim, M. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika Pada. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 91-100.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan. *Journal of Computer and Information Technology*, 68-75.
- Kurnia, et al. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D Pageflip. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*
- Kustyamegasari, A., & Setyawan, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Muatan Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 SDN Banyuwajuh 6 Kamal. 582-589.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard Dalam. 1-93.
- Lestari, N. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Lakeisha.
- Lestari, S. (2021). Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 141-155.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat Serta Kendala Menerapkan Flashcard Pada Pelajaran Membaca Permulaan. 210-228.
- Mustikawati, E. F. (2019). Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. 99 - 104.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3928-3939.
- Ningtyas, T. W., Setyosari, P., & Praherdiono, H. (2019). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Mata Pelajaran IPA BAB Siklus Air Dan Peristiwa. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 115-120.
- Norma, S. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. 9 - 16.

- Nurhayati, Afrizawati, & Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal AS-SAID*, 52-58.
- Nurhayati, Afrizawati, & Safitri, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal AS-SAID*, 52-59.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 171 - 187.
- Pakpahan, F. A., Ardiana, D. P., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simamarta, J., Mansyur, M. Z., et al. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Permatasari, K. G. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 68-84.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Iskandar, A., Febrianty, Bachtiar, E., et al. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. yayasan kita menulis.
- Rahmawati, B., Badarudin, & hadi, m. s. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *fajar historia*, 60 - 67.
- Ramdani, P. (2021). *Media Pembelajaran Animasi*. Rinda Fauzian.
- Regina, a. d. (2020). *belajar dan pembelajaran*. guepedia.
- Rosada, S., Triwoelandari, R., & Supriatna, I. (2019). Kelayakan Lembar Kegiatan Siswa Terintegrasi. *Al-Ta'dib*, 134-145.
- Sandri, M. (2018). Pengaruh Media Lagu Terhadap Hasil. *JNPM*, 1-8.
- Sari, T. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash di SD Negeri 4 Metro Barat . 1-105.
- Setyawan, P., & Ibrahim, M. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Pictorial R Iddlepada Materi Plantae Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Pemahaman Konsep Siswa. 260-269.

- Shafa, I., Zulham, S., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 2754-2761.
- Suganda, V. A., Toybah, M., & Hawa, S. (2021). *Buku Ajar Berbasis Hots*.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: alfabeta.
- Suradi, M. (2018). *belajar dan pembelajaran*. yogyakarta: deepublish.
- Susantini, N. P., & Kristiantari, M. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *jurnal pendidikan anak usia dini undiksha*, 440 - 448.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “ Kegiatanku ”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9-16.
- Wiratama, N. A. (2023). Pengembangan Media Misca (Flashcard Misteri) Berbasis. *Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan*, 46-57.