

DAFTAR RUJUKAN

- Adelisa. 2021. Penerapan Permainan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa Kelas II SD Negeri 72 Bontoloe Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. <http://eprints.unm.ac.id/19591/>
- Agung, A. A. Gede. (2018). Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: FIP Undiksha.
- Anggraeni, dkk. 2019. Media Kartu Bergambar Sebagai Media Pengajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Kelompok Belajar B Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Bali Kiddy. <https://erepo.unud.ac.id/id/eprint/32170/>
- Ariaten, K. R., Feladi, V., Dedy, R., & Budiman, A. (2019). Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 1(1).
- Arikunto, S, supardjo, & Supardi. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Bumi Aksara.
- Asih. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik *Make A Match* Untuk Kelas I SD. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index>
- Budiarti, W.N. 2018. Pengembangan *flash Card* untuk Meningkatkan keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode Sas (Struktural Analitik Sintesis) Siswa Sd Kelas I. Diunduh pada: <https://123dok.com/document/yeoll6eq-pengembangan-meningkatkan-keterampilan-membaca-permulaan-struktural-analitik-sintesis.html>
- Damayanti, E. dkk. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungannya. *Jurnal Sainsmat*, 5(2), 175–182.
- Diana, P. K, dkk, Cita-Citaku Tema 6 Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 edisi revisi 2017, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Hanida, T, dkk. 2015. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Tematik Di Kelas Ii Sekolah Dasar. Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pontianak
- Hartati. 2017. Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pembelajaran IPA.: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj>
- Hayati, L. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. Diunduh pada: <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JPPI>
- Hermaliza, H., Efendi, J., & Gistituati, N. (2019). The Effect of Learning Model Project Based Learning on The Activities and Study Results of IPA Graders VI. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 178 1st International Conference of Innovation in Education (ICoIE 2018) The, 178*(ICoIE 2018). <https://doi.org/10.2991/icoie-18.2019.27>
- Isdayanti, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Adobe Flash* Pada Materi Daur Hidup Hewan. Diunduh pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/27320>

- Kertiari. 2020. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Berbantuan Media Kartu Gambar Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar IPA.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/view/26982>
- Linda, P dan Forum Guru Menulis Indonesia (FGMI), Buku Master SD/MI 5 in 1 Kelas 4, 5, 6, (Jakarta: Pusindo, 2015).
- Maryanto, dkk. 2017. Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Matapelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Abc Manado.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IGSJ/article/view/39081>
- Mirza. 2020. Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan. Diunduh pada:
<http://ojs.uho.ac.id/index.php/RGAP/article/view/14176>
- Moeslichatoen, R. (1999). Metode pengajaran di taman kanak-kanak. Jakarta: Rineka Cipta
- Monica, dkk. 2019. Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan. Diunduh pada:
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Musdalifah, dkk. 2021. Penerapan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK Program Keahlian Kuliner. Diunduh pada:
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-tata-boga/>
- Nida. 2020. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Nurhasnah. 2021. Permainan Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Keberhasilan Membaca Pada Siswa SDN 32 Sungai Jaring. <https://sosains.greenvest.co.id>
- Novita, dkk. 2020. Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Subtema Organ Gerak Hewan. Diunduh pada:
<http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Nuryasintia, I., & Wibowo, L. A. (2019). Learning Activeness through Learning Media and Class Management. 65(Icebef 2018), 145–148.
<https://doi.org/10.2991/icebef-18.2019.35>
- Octaviani, S.W. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Berbasis *Scientific Approach* Padapembelajaran IPA di Kelas IV Sekolah Dasar. Diunduh pada:
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/etj/article/view/14377>
- Oemar, H. 2010. Proses Belajar Mengajar. Jakarta : PT Bumi Aksara Pangestika, I , (2017). Keaktifan Metode Permainan Media Kartu Bergambar dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Aksornpada PAUD Ban Klong – To di Thailand. Semarang. Universitas Negeri Semarang.

- Putri, dkk. 2020. Peningkatan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri Dayuharjo. Diunduh pada: <http://eprints.uad.ac.id/21487/>
- Putri, dkk. 2021. Pengembangan Media Flash Card Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. Diunduh pada: <https://journal.actual-insight.com/index.php/pelita>
- Praherdhiono, dkk. 2019. Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Gaya Kela IV di SDN Ukoiber 1 Jombang. Diunduh pada: <http://journal2.um.ac.id/index.php/jinotep/index>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1097/1/012123>
- Priyaningsih, dkk. 2020. Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Siswa SMP. Diunduh pada: <https://jurnal.unsur.ac.id/prisma> (Tanggal 25 Nopember 2021).
- Safitri, dkk. 2018. Pengembangan Media Flashcard Tematik Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Sub Tema Lingkungan Tempat Tinggalku. Diunduh pada: <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Sadiyyah, R., Gustiana, M., Panuluh, S. D., & Sugiarni, R. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (Lks) dengan Pendekatan Inkuiri Terbimbing Berbasis Mobile Learning untuk Mengoptimalkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis. *PRISMA*, 8(1), 80. <https://doi.org/10.35194/jp.v8i1.616>
- Sakinah, N. (2020). The Relationship between Association and Moral Development of Student Learning Activities. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities and Social Sciences*, 3. <https://doi.org/10.33258/birci.v3i1.780>
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing
- Tegeh, I Made. dan I Made Kirna. 2010. Metodologi Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Tisrin, dkk. 2020. Pengaruh Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar Dan Metode Konvesional Terhadap Hasil Belajar Kemampuan Membaca Siswa Pada Kelas II Di SDS 016 Muhammadiyah Karimun Tahun Ajaran 2019/2020.
<https://ejournal.universitaskarimun.ac.id/index.php/mindafkip/article/view/120>
- Wahyuni, S. 2020. Penerapan Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Volume 4, Number 1 Tahun 2020, pp. 9-16 P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174 Open Access: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>
- Wilis, R. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Materi Daur Hidup Hewan Dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SDN 012

Simangambat Kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal. Diunduh pada:
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jgkp/article/view/9408>

Zubaidah, E. (2004). Perkembangan bahasa anak usia dini dan teknik pengembangan di sekolah. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 23(3), 459–479.

