

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. dan I. N. J. (2021). *Statistika Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. 2019.
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301>
- Ambarwati, R. D., Istianah, F., & Shiyam, N. (2023). *Penggunaan Media Kartu Gambar ( Flash Card ) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I SD Negeri Pangreh 1 Jabon , Sidoarjo*. 3, 5341–5350.
- Arsyaf, F., Usman, H., Aunurrahim, M., Yulianingsih, S., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., Jakarta, U. N., & Jakarta, U. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Daily Spin Board Berbasis Website untuk Pembelajaran IPA SD*. 2(3), 349–357.
- Astari, A. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Pada Materi Geometri Kelas Xi Mia Sma Negeri 3 Takalar*. 1–14.
- Cleveresty, T. B., & Afrina, U. (2022). Pengenalan Bahasa Mandarin Dengan Media E- Flashcard Quizlet Di Pondok Pesantren Tamaddun Jatiningor. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 522. <https://doi.org/10.24198/kumawula.v5i3.38207>
- Dalam, K., Bahasa, B., Dan, I., Ayu, I. G., Dian, A., & Warmadewa, U. (2021). *Mengatasinya*. 1(2), 64–70.
- Dwi Anggraini, R., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>
- Dwita Dewi Jesika, Luh Ayu Tirtayani, & Didith Pramunditya Ambara. (2022). Daily Spin Board Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 335–343. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48765>
- Gitajayanti, N. L. D., Satwika, I. P., & Paramitha, A. A. I. I. (2021). Evaluasi Sistem Informasi Skripsi dan Tugas Akhir STMIK Primakara (PRISKA) Menggunakan Metode Usability Testing. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 59.

<https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31770>

- Gusmayanti, E. (2021). *Analisis Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Perkembangan Nilai Moral Anak Usia Dini*. 6(2), 903–917. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1062>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- I Made, I Nyoman Jampel, dan K. P. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. 1, 1–14.
- Januar, dkk, Ayu, I., Ratna, P., & Dewi, N. (2020). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(3), 4.
- Jati, P., & Pass, B. (2022). *Kata Kunci : Aktivitas Pembelajaran Anak Usia Dini pada Tema “Diriku.”* 3(2), 122–134.
- Leo, K., Ahmad, N., & Suhartini, A. (2022). *JPKD : Volume 4 Nomor 2 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education Pendidikan Multikultural Berdasarkan Perspektif Teologi Islam*. 4(8), 460–469.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi*. 3, 312–325.
- Maronta, Y., Sutarto, J., & Isdaryanti, B. (2023). Pengaruh Media Flashcard Berbasis Digital terhadap Kemampuan Membaca Awal Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 1142–1161. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4152>
- Maydiantoro, A. (2020). Model Penelitian Pengembangan. *Chemistry Education Review (CER)*, 3(2), 185.
- Menrisal, M., & Utami, N. R. (2019). Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X Smkn 7 Kerinci). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80–86.
- Mohamad Ainul Churri, & Yudha Anggana Agung. (2013). Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 803–809.

- Ningsih, I. W., Mayasari, A., & Ruswandi, U. (2022). Konsep Pendidikan Multikultural di Indonesia. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1083–1091. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3391>
- Nuraniyah, K. (2023). No Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Flashcard Pada Kemampuan Membaca Permulaan Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isAllowed=y%0Ahttps://repositorio.ufsc.m.br/bitstream/handle/1/8314/LOEBLEIN%2C>
- Oktaviani, E. (2019). Penggunaan Media *Flashcard* Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Bangsa Penantian Ulubelu Tanggamus. *E-Tech*, 2(2), 241787.
- Potensia, J. I. (2023). *Accepted: January 19*. 8(1), 114–120.
- Rafiq, A. (2020). *dilengkapi dengan fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi semakin beraneka macam, mulai dari*. 18–29.
- Romdani, & Andriyani, L. (2021). Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis *Daily Spin Board Quizlet* Untuk Pembelajaran Al-Mufradat. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab Vii*, 730–742.
- Ruliah, R., Bahar, B., & Pratiwi, A. S. (2021). Pengembangan Desain Pembelajaran Sistem Basis Data. *Instruksional*, 2(2), 7. <https://doi.org/10.24853/instruksional.2.2.7-17>
- Septia, D. (2021). *Media Flashcard Dalam Mengembangkan Kemampuan mencapai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan*. 3.
- Sondakh, D. C., & Sya, M. F. (2022). Kesulitan Pembelajaran Kosakata Bahasa
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sulistiyawati, W., Wahyudi, & Trinuryono, S. (2022). Analisis (Deskriptif Kuantitatif) Motivasi Belajar Siswa Dengan Model Blended Learning Di Masa Pandemi Covid19. *Kadikma*, 13, No. 1, 68–73.
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4D Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21262>

- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). *Teacher Friendly E-Flashcard: a Development of Bilingual Learning Media for Young Learners*. *Journal of Education Technology*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080>
- V.A.R.Barao, R.C.Coata, J.A.Shibli, M.Bertolini, & J.G.S.Souza. (2022). Pengembangan *Daily Spin Board* Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X Skripsi. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Wati, I. K., & Oka, I. . (2021). Penggunaan *Flash Card* dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>
- Yunisa Putri, F., Yeni J, F., Syafril, S., & Zuliarni, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Daily Spin Board* pada Tema “Makanan Sehat” Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Family Education*, 3(1), 19–22. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.90>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp Pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22. <https://doi.org/10.33369/joll.4.1.15-22>

