

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2016). *Statistik dasar untuk pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A. A. G. (2018). *Buku ajar metodologi penelitian kuantitatif: Perspektif*.
- Agung, A. A. G. (2020). *Buku ajar evaluasi pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). *Statistika inferensial untuk pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Afiah, N., Purwati, R., & Casta. (2021). *Optimalisasi Flashcard untuk Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan di Pendidikan Dasar*. 11, 232–251.
- Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5, 996–1006.
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Andriani, S., Iskandar, A., Awal, S., Kharisma, G. N., & Kamur, N. (2025). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sma Negeri Pada Mata Pelajaran Geografi. *Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(1), 376–384. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i1.555>
- Arita Dewi, K. D., Ananda Citra, I. P., & Wesnawa, I. G. A. (2024). Tingkatkan Aktivitas Belajar Geografi: Implementasi Model *Project- Based Learning* dengan Media Aplikasi Canva di Kelas X SMA N 1 Seririt. *Journal on Education*, 6(4), 18338–18346. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5780>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Aziza, O. M., & Yulia, C. (2022). Efektifitas Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Pemahaman Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 6003–6014. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3635>
- Azizah, A. N., & Alfiah, H. Y. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Flashcard Multimedia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(4), 4590–4592.
- Budiarta, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Cuaca, Iklim, Dan Musim (Cim) Untuk Siswa Kelas Iii Di Sd Muhammadiyah Purwodiningratan 2. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi ...*, 86(Cim). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/fiftp/article/view/17531>
- Darmawan, R. A., Logayah, D. S., & Salira, A. B. (2025). History in Your Hands: The Impact of AR Media on Developing Historical Thinking Skills in Social Studies Learning. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 34(1), 13–28. <https://doi.org/10.17509/jpis.v32i1.55969>
- Desi Kusumaningtyas, A., & Mukminan. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Geografi dengan Materi Litosfer dan Pedosfer untuk SMA Kelas X. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 11(1), 1–15. <https://doi.org/10.21831/socia.v11i1.5284>

- Devanti, D., Muftiana, W., & Mukmin. (2023). Tranformasi Guru Profesional Penerapan Pendekatan Student Centered Learning (SCL). *Azkiya*, 6(2), 15–29. <https://doi.org/10.53640/azkiya.v6i2.1434>
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadilah, A. N., Syamsuri, A. S., & Adam, A. (2025). Analisis Penggunaan Media *Flashcard* Dalam Meningkatkan Motivasi Membaca Permulaan Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas I UPT SD Negeri 24 Binamu Kabupaten Jeneponto. *Jurnal Riset Dan Evalusasi Pendidikan*, 2(2), 473–479.
- Febriany, N., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* berbasis Augmented Reality (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SDN Ngaliyan 01. *FONDATIA*, 9(3), 548–565. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5820>
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Musyarofah, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Terbuka dan Jarak Jauh di Universitas Pendidikan Indonesia. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 1(2), 99–108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v1i2.21667>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41.
- Jannah, D. M., Hidayat, M. T., Ibrahim, M., & Kasiyun, S. (2022). Pengaruh Kebiasaan Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3736–3746. <https://journal.uin.ac.id/ajie/article/view/971>
- Juhrocin, U. (2022). Teori kondisi pengajaran Robert Gagne. *Academia.edu*.
- Kurniawan, A. (2017). Efektivitas Media Interaktif dalam Pembelajaran Geografi Materi Litosfer. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 22(2), pp.115–124. Available at: <https://doi.org/10.23887/jpg.v22i2.11745>
- Kusumaningtyas, A. D., & Mukminan. (2013). Pengembangan multimedia pembelajaran geografi materi litosfer dan pedosfer untuk SMA kelas X. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial (SOCIA)*, 11(1), xxx–xxx. Diakses dari repository UNY
- Lengari, E. M. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Pengaruh model pembelajaran Group Investigation berbantuan media *Flashcard* terhadap kompetensi pengetahuan IPA. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 65–74. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/25032>
- Lestari, N.P. & Widodo, S.A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis Aplikasi Mobile pada Materi IPA. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), pp.55–64. Available at: <https://doi.org/10.26740/jtpp.v10n1.p55-64>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan augmented reality melalui metode *Flashcard* sebagai media pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1). DOI: 10.31004/basicedu.v7i1.4419
- Manu, M. D., Anam, F., & Juwairiyah, S. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Media *Flashcard* pada Materi Aku dan Kebutuhanku di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 2(1), 64–70. <https://doi.org/10.62354/jese.v2i1.37>

- Minson, J. (2024). Meningkatkan Pemahaman Materi Bioma Melalui Ilustrasi 2D: Pendekatan Visual dalam Pembelajaran Geografi. *Journal of Computer Science and Visual*, 9, pp.491–504. Available at: <https://journal.unusida.ac.id/index.php/jik/article/view/1208>
- Ningsih, K., & Sylvia, I. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 8 Padang dengan Berbantuan Flipchart dan *Flashcard*. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(2), 126–135. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i2.141>
- Nugrahani, R., & Rupa, J. S. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 35–44.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Pratiwi, A. S. E. (2024). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Kelas Xii Ips 2 Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Media *Flashcard* Pada Materi Karakteristik Negara Maju Dan Negara Berkembang Di Sman 7 Malang. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(4), 238–244. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i4.2638>
- Putra, M.A. & Arini, D. (2020). Media Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Iklim di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 8(2), pp.102–110. Available at: <https://doi.org/10.23887/jpg.v8i2.29345>
- Putra Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19. <https://doi.org/10.24036/invotek.v19vi1.409>
- Purwaningrat, K., Antara, P., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 128. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.33225>
- Rachmawan, M. R., Suryana, D., & Mahendra, H. H. (2025). Penggunaan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Minat Belajar Aksara Sunda Siswa Kelas V SDN Bantargedang. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 38–47.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Rahmawati, N. (2018). Pengembangan *Flashcard* dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI. *Jurnal Biotek*, 6(2), pp.140–148. Available at: <https://doi.org/10.23887/biotek.v6i2.11980>
- Rawa, C. G. (2022). Pengembangan media pembelajaran geografi berbasis aplikasi Android pada materi dinamika atmosfer siswa SMA/MA. Repository Universitas Jember.
- Sari, D. P., Sujarwo, S., & Masripah, M. (2023). Pengaruh Pemanfaatan *Flashcard* terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Kosakata pada Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(5), 6376–6385. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i5.5234>
- Saida, L. N., Wijoyo, S. H., & Wicaksono, S. A. (2019). Pengaruh Penggunaan

- Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar , Kebiasaan Belajar , dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang. *Jurnal Pengembangan Teknologi Ilformasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8695–8705.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational Psychology* (5th ed.). New York, NY: McGraw Hill.
- Sapan, G. N., Stanikzai, A. N., Sanjar, S., & Anwari, G. (2022). International Journal of Social Science Research and Review. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(1), 113–128. <http://dx.doi.org/10.47814/ijssrr.v6i11.642%0AAbstract>
- Sinaga, N. S., & Simanjuntak, E. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema 8 Kelas IV SDN 010100 Bangun Sari TA 2022/2023. *Journal on Education*, 06(01), 4375–4382. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3577%0Ahttps://jonedu.org/index.php/joe/article/download/3577/2967>
- Siregar, E. (2021). Pengaruh Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 7(1), pp.55–63. Available at: <https://doi.org/10.26858/jtp.v7i1.19534>
- Siregar, T. M., Nasution, A. K., Hutajulu, T. A. A., & Sitingjak, S. N. C. B. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam meningkatkan Hasil Belajar Matematika kelas VII SMP Negeri 1 Padangsidempuan. *AR-RUMMAN: Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 737–742. <https://doi.org/10.57235/arrumman.v1i2.4416>
- Sirih, M., Sabilu, M., Selfi, R., & Sudirman, R. S. P. (2023). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Materi Animalia Kelas X Ipa Di Sma Negeri 8 Kendari the Effect of *Flashcard* Media on Cognitive Learning Outcomes of Students in Class X Science Animalia At Sma Negeri 8 Kendari. *AMPIBI: Jurnal Alumni Pendidikan Biologi*, 8(2), 134–139. <http://dx.doi.org/10.36709/ampibi.v8i2.34>
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan media *Flashcard* materi Pahlawanku untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754–2761. Diakses dari jbasic.org jbasic.org+1Jurnal Ilmiah Citra Bakti+1
- Soraya, R., Hadiani, F., Andriany, L., Pohan, L. A., Kartika, R., & Amalia, N. (2025). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Pelatihan Flash Card 3D Interaktif Berbasis Teknologi di SMA Negeri 2 Medan. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 343–349. <https://doi.org/10.59431/ajad.v5i2.588>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*, Sinar Baru Algensindo: Bandung, cet. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, N. (2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (hal. 407). Bandung: Alfabeta.
- Sukmawati, R. (2022). Pengembangan Media *Flashcard* Digital Berbasis Gambar untuk Pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), pp.44–51. Available at: <https://doi.org/10.15294/jip.v11i1.32569>

- Susanto, A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suwarno. (2016). Geografi Fisik: Litosfer, Atmosfer, Hidrosfer, dan Biosfer. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I. M., & Jampel, I. N. (2017). Model penelitian pengembangan (ed. 2014). Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>
- Utami, N.W. & Sari, L.P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Materi Geografi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 3(1), pp.12–19. Available at: <https://doi.org/10.23887/jppg.v3i1.12345>
- Vania, H., & Hananto. (2024). Menggunakan *Flashcards* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca pada Siswa TK A Methodist Jakarta. *Indonesian Research Journal on Education*, 4, 1110–1115.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media *Flashcard* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan media *Flashcard* untuk meningkatkan hasil belajar tema “Kegiatanku”. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, R. A., & Dewi, K. (2018). Di Wilayah Indonesia Terkait Protokol Montreal Analysis Of Stratospheric Ozone And Ozone Depletion Substances Variability In Quality Of Uv Index Over Indonesia Related To Montreal Protocol dan Driejana (2017), data satelit digunakan sebagai data utama d. *Jurnal Teknik Lingkungan*, 24, 15–28.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Yuliana, D. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* ntuk Meningkatkan Literasi Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Geografi*, 9(1), pp.32–40. Available at: <https://doi.org/10.23887/jpkg.v9i1.31222>
- Yulianti, E., Idin Adhar, Y., Yusnarti, M., & Wahyuni, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Zahroh, F., & Mariatun, I. L. (2024). Pengembangan *Flashcard* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Bustanul Ulum. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(3), 718–730. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i3-8>
- Zarkasih Noer, M., Maruli Tua Tobing, V. L., Teknologi Pendidikan, M., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Soetomo, U. (2024). Pengaruh Media *Flashcard* Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris

Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2024(5), 964–969.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10780539>

