

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan. Singaraja: Undiksha.
- Agung, A. A. G. 2016. *Statistika Dasar untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Agung, A. A. G. 2017. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: FIP Undiksha.
- Ainin, M. 2013. "Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". *Jurnal Guru Besar Fakultas Sastra Vol. 2 No 8, November 2013*. Terdapat pada: <http://ejournal.stainpamekasan.ac.id/index.php/okara/article/download/449/435> (diakses pada 4 Oktober 2020).
- Anggarianti, N. K. M. S., dkk. 2018" Pengembangan Media Kartu "Rensou Kaado" Berbasis Metode Mnemonic Untuk Pembelajaran Kanji Pada Siswa Kelas XI Dan XII Di Sman 1 Sukasada". *Jurnal Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Vol. 4, No. 1, Februari, 2018*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPBJ/article/view/15203/13859>. (Diakses pada 1 September 2020).
- Arief S, S. 2003. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Cangara, H. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Chandra, R. D. A., 2017. "Pengembangan Media Visual Kartu Angkaefektif Untuk Mengenalkan Huruf Vokal A, I, U, E, O Pada Anak Usia Dini 3-4 Tahun Paud Labschool Jember". *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal Vol. 2 No.1, Maret 2017*. Terdapat pada: <http://journal.umpo.ac.id/index.php/indria/article/view/44> (Diakses pada 2 September 2020).
- Gharini, Reza. dkk. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik Smp Kelas VI". *Jurnal jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Vol. 7 No. 2*,

November 2018. Terdapat pada: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24715> (diakses pada 28 september 2020).

Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan". *Jurnal Kajian Keislaman Vol. 4 No. 2, Juli 2017*. Terdapat pada: <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/download/1204/953/>. (diakses pada 3 Oktober 2020).

Haryanti, A. S. 2018. "Penggunaan Media Gambar Dan Media Radiopada Pembelajaran Menulis Deskripsis siswa Kelas X Sma Tunas Harapan Balaraja-Tangerang". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Vol. 1 No 2, April 2018*. Terdapat pada: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/article/view/2108/0> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2020).

Hasbullah. 2005. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Hasratuddin. 2014. "Pembelajaran Matematika Sekarang dan yang akan Datang Berbasis Karakter". *Jurnal Didaktik Matematika. Vol. 1 No. September 2014*. Terdapat pada: <http://jurnal.unsyiah.ac.id/DM/article/download/20752029> (diakses pada 20 September 2020).

Hendrifiana, Y. Dkk. 2017. *Dirik buku guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Hendrifiana, Y. Dkk. 2017. *Dirik buku siswa Tematik Terpadu Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Imron, F. 2018. "Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Assure Terhadap Motivasi Belajar Pjok Siswa". *Jurnal Ilmiah Penjas. Vol. 4 No 3, Juli 2018*. Terdapat pada: <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/download/738/520520595> (diakses pada 28 September 2020).

Isnayani. 2012. "Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Angka Menggunakan Permainan Computer Tutor". *Jurnal Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 1 No 1, September 2015*. Terdapat pada: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/paud/article/view/> 1686 (Diakses pada tanggal 10 Oktober 2020).

Jannah, M. Dkk. 2017. "Penggunaan Media Kartu Bergambar Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Segerikabupaten Pangkep". *Jurnal Fakultas Bahasa dan Sastra Vol. 1 No 1, Maret 2017*. Terdapat pada:

<https://ojs.unm.ac.id/eralingua/article/view/2985> (diakses pada 5 Oktober 2020).

KBBI. Terdapat pada <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kartu>. (diakses pada 4 Oktober 2020).

Khairunnisak. 2015. “Penggunaan Media Kartu Sebagai Strategi Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan : Studi Kasus Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Rukoh, Banda Aceh”. *Jurnal Pencerahan Vol. 9 No 2, September 2015*. Terdapat pada: <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/JPP/article/view/2877> (diakses pada 4 Oktober 2020).

Komariah. 2013. “Memperkenalkan Bilangan Pada Anak Usia Dini”. *Jurnal Cakrawala Dini Vol. 4 No. 2. November 2013*. Terdapat pada: <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10388> (diakses pada 4 Oktober 2020).

Koyan, I. W. 2012. *Statistik Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.

Mahnun, N. 2012. “Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)”. *Jurnal Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Vol. 37 No 1, Januari 2012*. Terdapat pada: <http://ejournal.uinsuska.ac.id/index.php/Anida/article/download/310/293>(diakses pada 5 Oktober 2020).

Moreno, Roxane. 2010. *Educational Psychology*. University of New Mexico.

Mardati, A., dkk. 2015. “Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas I Sd”. *Jurnal Prima Edukasia Vol. 3, No 2, Juli 2015*. Terdapat pada: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/index> (Diakses pada 1 September 2020).

Martianingtiyas, Estri. Dwi. 2019. “Research and Development(R&D): Inovasi Produk dalam Pembelajaran”. Terdapat pada: [https:// www.researchgate.net /publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran](https://www.researchgate.net/publication/335227473_Research_and_Development_RD_Inovasi_Produk_dalam_Pembelajaran) (Diakses pada: 3 Oktober 2020).

Mediawati, E. 2011. “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1, April 2011*. Terdapat pada: [http:// jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati1.pdf) (diakses pada 5 September 2020).

- Nida, D. M. A. A., dkk. 2020. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali". *Jurnal Program Studi Teknologi Pendidikan Vol. 8, No. 1, Juni 2020*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>. (Diakses pada 1 September 2020).
- Parmiti, D.P. 2014. Pengembangan Bahan Ajar. Singaraja: Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Putri, N. L. W. S. dkk. 2016. "Penerapan Bermain Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Kelompok A Tk Kumara Wiyata Manukaya". *Jurnal Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 4 No. 2, 2016*. Terdapat pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/7808> (diakses pada tanggal 10 Oktober 2020).
- Sadidah, S., 2013. "Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Mengenal Konsep Bilangan Dan Lambang Bilangan 1-10 Pada Siswa Kelompok A Tk Krisnamurti III Surabaya". *Jurnal Program Studi PG-PAUD Vol. 2, No 2, Oktober 2013*. Terdapat pada: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/paudteratai/article/view/2204> (Diakses pada 2 September 2020).
- Siagian, M. D. 2016. "Kemampuan Koneksi Matematikdalam Pembelajaran Matematika". *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika. Vol. 2 No, 1 Oktober 2016*. Terdapat pada: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/mesuisu/article/view/117> (Diakses pada tanggal 12 Oktober 2020).
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russell. 2014. *Instructional Technology and media for learning Tenth Edition*. USA: Pearson Education.
- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha.
- Sukardi, 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sukri, Y. F. dkk. 2017. "Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Think Pair Share Pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Di Palopo". *Jurnal Program Studi PGSD Vol. 7 No 3, Oktober 2017*. Terdapat pada: <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/3760> (diakses pada 25 September 2020).

- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa" *Jurnal Program Studi Pendidikan Agama Kristen Vol. 2 No. 2, Juli 2018*. Terdapat pada: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/download/11/101> (Diakses pada 2 September).
- Tegeh, I. M., & Kirna. I.M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Buleleng. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tegeh, I. M., dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tim Puslitjaknov. (2008). *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Puslitjaknov Balitbang Depdiknas.
- Triyasmonah, P. 2015. "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Melalui Media Kartu Angka Pada Anak Kelompok A Di Tk Dharma Wanita Bululawang Kecamatan Bakung Kabupaten Blitar". Skripsi. Terdapat pada: http://simki.unpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2016/11.1.01.11.0583.pdf. (Diakses pada tanggal 19 September 2019).
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Terdapat pada: https://kelembagaan.ristekdikti.go.id/wpcontent/uploads/2016/08/UU_no_20_th_2003.pdf. (diakses pada tanggal 20 September 2020).
- Wiyani, N. A. 2013. *Desain Pembelajaran Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Wijayanto. 2008. Analisis Korelasi Product Moment Pearson. Tersedia pada http://eprints.undip.ac.id/6608/1/Korelasi_Product_Moment.pdf. (diakses pada 20 September 2020).