

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- BNSP. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan:Kerangka Dasar*. Pusat Kurikulum.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550.
- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fun Thinkers Book Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV DI SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1), 36–45.
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)*, 15(2), 197–208.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. PT. Diva Press.
- Janah, N. M. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Keterampilan Menulis Berbasis Self Regulated Strategy Development untuk Anak Autis di Sekolah Khusus. *Thesis, Program Pascasarjana*.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard Dalam Pembelajaran IPA di Kelas V Min 5 Kota Banda Aceh. *Skripsi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Nugraheni, T. D. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen. *Skripsi. Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan*.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *EKSPOSE: Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811–819.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati di SMK PGRI Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid 19*. Widina Bhakti Persada.

- 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.
- Silaen, E. R. U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Prezi Pada Tema 6 Subtema 1 Di Kelas V. *Skripsi. Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Sudaryono, Gaguk, M., & Wardani, R. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2019a). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JUMIA)*, 2(1), 102–118.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2il.24>