

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya Development of Visual Media Flash Card at the Matter of Interaction between Living Things and Its Environment. *Jurnal Sainsmat*, V(2), 175–182. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/sainsmat>
- Abd.Kadir, & Asrohah, H. (2015). Pembelajaran Tematik. In A. Kadir, & H. Abidin, dkk. 2017. Pembelajaran Literasi. Jakarta: Bumi Aksara
- Asrohah, Konsep Dasar Pembelajaran Tematik (p. 1). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Akbar Eliyyil. (2020). Metode Belajar Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
- Akbar, Muh. Rijalul. 2022. *Flash Card* sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian. Sukabumi: Haura Utama.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1986). Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta : CV Rajawali.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta. . 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anitah, Sri.(2009).*Media Pembelajaran*.Surakarta: Percetakan UNS (UNS Press) Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Arsyad, Azhar. 2015. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Doman,Glenn dan Janet Doman, How To Teach Your Baby to Read: The Gentle Revolution, (Singapore: GD Baby's Programs (S) Pte Ltd, 2006.
- Darmanto. 2007. Perpustakaan Sekolah Kamus Lengkap InggrisIndonesia, Indonesia-Inggris. Surabaya: Arkola
- Depdiknas. 2017. Undang-undang RI No.3 tahun 2017. Tentang tentang perbukuan Pasal 1 ayat 4
- Depdiknas (2003) Media Pembelajaran. Jakarta : Depdiknas.
- Echols, J. M., & Shadily, H. (1996). Kamus Inggris-Indonesia. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Faisal, 2014. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Membaca Berorientasi Strategi Directed, Reading, Thinkking,Activiti(Drta) Dikelas Viisekolah

Dasar. Tesis, P. 42.

Fitzpatrick, M. (2010). Everything You Need to Know about Teaching Your Baby to Read. BrillKids Inc.

Oemar Hamalik (2003) Media Pendidikan, Cetakan VI, Bandung: PT Citra Aditya BaktiSoeparno (1988). Media Pengajaran Bahasa. Jakarta: PT Inter-Pariwisata.

<https://www.mikirbae.com/2021/12/rangkuman-materi-kelas-iv-tema-9.html>

Kemp, Jerold E. (1977). Instructional Design. Belmont, California: David S. Lake Publishers.

Kemdikbud. (2020). KBBI V (0.4.0 Beta 40). Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan.

Miarso, Yusufhadi. (2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta : Prenada Media.

Okdiansyah, O., Satria, T. G., & Aswarliansyah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD Negeri 4 Srikaton. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(3), 148–154. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i3.1183>

Pradana Rosananda. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 9(3): halaman 577

Prastowo, Andi. (2016). Memahami Metod-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoretis dan Praktis. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Pusat Kurikulum. (2006). Panduan Model Pembelajaran Tematik. Jakarta : Pusat kurikulum, Balitbang Depdiknas.

Rosmawati, F. (2022). Analisis Literasi Abad-21 Baca Tulis Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Na. IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara Tahun 2022. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(3).

Ridwan, 2018. Penelitian Pendidikan. Medan: Tira Smart.

Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media *flashcard* tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>

- 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.
- Sugiyono, 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, ahmad. 2013. Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenademia Group
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.933>
- Ulah, M. (2013). Pengaruh Penggunaan Media *Flash Card* terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. *Paud Teratai: Jurnal Online Program Studi S-1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 1–11.
- Warsita, B. (2008). Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta