

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 2017. Pengembangan Media Edukasi Multimedia Indonesian Cukture sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian*. 3 (4): 120-131.
- Aliputri, D. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2 (1A): 70-81.
- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darusman, R. 2016. Penerapan Metode Mind Mapping (Peta Pikiran) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematik Siswa SMP. *Infinity Journal*, 3(2), 164.
- Dewa, D. 2020. Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech*. 8 (1): 16-31.
- Dharma, M. 2014. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*. 2 (3): 26-56.
- Istiqomah. 2017. Pengembangan Media Kartu Bergambar pada Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*. 6 (1): 30-36.
- Kamelta, E. 2013. Pemanfaatan Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Jurnal Cived*, 1(2), 142–146.
- Kosasih, N. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: Alfabeta.
- Lisa. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V SDN Kebraon. *Jurnal Edutech*. 3 (1): 121-129.
- Moleong, L. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Nisa. 2016. Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan. *Jurnal Kependidikan*. 2 (3): 231-241.
- Purwati, N., Waluyo, J., & Suratno. 2015. Pengembangan Bahan Ajar Virus Berbasis Pendekatan Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Pancaran*, 4(3), 89–98.
- Rahmah, N. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Rahmaniati, R., & Supramono. 2015. Pembelajaran I-SETS (Islamic, Science, Environment, Technology and Society) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anterior Jurnal*, 14(2), 194–200.

- Retno, I. 2012. Pembelajaran Materi Virus Menggunakan Media Kartu Bergambar di SMA N 2 Wonosobo. *Unnes Journal of Biology Education*. 1 (2): 122-128.
- Riduwan. 2004. *Metode Riset*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sanjaya, W. 2015. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sari, H. V., & Suswanto, H. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008–1016.
- Sarwi, & Rusilowati, A. 2013. *Penelitian Kependidikan Teori dan Aplikasinya*. Semarang: Unnes Press.
- Sudjana, N. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Winda. 2012. Pengaruh Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Jamur. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 2 (9): 1-9.