

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman. (2024). Metode Research and Development dalam pendidikan islam. *Jurnal Pendidikan Dan Peradaban Islami*, 4(1), 26-41.
- Agustira & Rahmi, R., S. (2022). Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tingkat SD. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926-935. <https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran model ADDIE menggunakan software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Model Pembelajaran Desain Grafis. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Anggraini, Y. (2021). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2415-2422. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1241>
- Ardiansyah & Jailani, M. S., R. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Aziz Alfianti, R., Hudaifah, H., & Sonia., I. (2023). Pentingnya Agama, Bahasa dan Matematika Dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Cahaya Fauziah, N., Ferazona, S., & Hidayati, N., N. (2024). Lembar Praktikalitas: Instrumen yang Digunakan untuk Menilai Produk yang Dikembangkan pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 4(1), 48-68.
- Elan, E., Gandana, G., & Fauziah, D. E., E. (2023). Analisis penggunaan flashcard berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak usia dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 63-80.
- Fadilah Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U., A. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Firdaus, F., Pathoni, H., & Alrizal, A. (2023). Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Sebagai Acuan Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan STEM pada Materi Pengukuran. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(3), 790-796.

- Fitriyani P. Z., E. & Nulanda. (2017). Efektivitas media flash cards dalam meningkatkan kosakata bahasa inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*.4(2), 167-182.
- Giffary, K. A. (2021). Need analysis Analisis Kebutuhan untuk Peningkatan Kompetensi Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru di Program Sekolah Universal Service Obligation: Analisis Kebutuhan. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 30-34.
- Gustina, Z., Husnayayin, A., & Dewi, D. E. C. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian Research and Development (Borg & Gall) dalam pendidikan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 490-501.
- Handayani & Haryati, T., F. A. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran QR-Code sebagai upaya implementasi pendidikan sesuai kodrat zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 635-641.
- Harpiani AM, M. I., Ampy, E. S., Setiawan, A., & Sridelia, P., S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Digital sebagai Upaya Mengatasi Problematika Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 553-565.
- Hermansyah, S., Usman, M., & Hanafi, M., S. (2023). Penggunaan Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, e-ISSN: 3025-5392, 1(1), 1-10.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-38.
- Jarir & Jasiah, J., M. (2025). Pengembangan Media Flashcard Digital Interaktif Pada Pelajaran Fiqih Materi Thaharah Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Madrasah Tsanawiyah. *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(4), 1595-1602.
- Judijanto, L. dkk. (2024). Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD. *Jambi: PT.Sonpedia Publishing Indonesia*.
- Juhaeni, S., Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep dasar media pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 38-46.
- Khoirudin, M., Sukoriyanto, S., & Dewi, R. S. I., M. (2024). Inovasi Pembelajaran Berbasis Media Qr Code Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Di SD Negeri Birowo 02 Binangun Blitar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 9(4), 893-902.
- Kusumaningrum, N. I., Wicaksana, P. D., & Matsuri, M., N. I. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Teams Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran Matematika Kelas VA di SDICT Al Abidin Surakarta. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3).

- La sule, S., Wondal, R., & Mahmud, N., S. (2021). Pemanfaatan Media Pohon Angka Untuk Mengenal Konsep Bilangan pada Anak Usia Dini. *Cahaya Paud Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1).
- Latif & Wahab, A., J. (2024). Pembelajaran Bilangan Cacah pada Mahasiswa Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Kesehatan*, 7(1), 26-32.
- Lestari, A., Indriani, P., Wati, L., & Wulandari, A. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 139-151.
- Maesaroh, I., Miladia, U. A., Fithriyan, M., & Nulhakim, L. (2025). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 315-325.
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.
- Maritsa Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A., A. (2021). Pengaruh teknologi dalam dunia pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Mustafiah Dewi, E. P., April, N. D. R., Winata, B. P., & Muhammad, A. F. N., I. (2025). MEMAHAMI DASAR-DASAR BILANGAN: JENIS, NILAI TEMPAT, DAN OPERASI HITUNG. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2), 382-395.
- Muthma'innah, M. I. (2022). Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan. *TA'DIBAN: Journal of Islamic Education*, 3(1), 73-83.
- Nengsih & Pujiastuti, H., G. A. (2021). Analisis kesulitan dalam menyelesaikan soal materi operasi bilangan cacah siswa sekolah dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(2), 293.
- Nurfadhillah Azhar, C. R., Aini, D. N., Apriansyah, F., & Setiani, R., S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri Pinang 1. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153-163.
- Nurhalisa Aeni, J., Afifa, E. L. N., & Malik, M. S. M., S. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Modul Materi Bilangan Cacah Kelas 2 SD/MI. *TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 26-36.
- Nurhidayati Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E., V. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106.
- Peramudita, I., Hermita, N., & Alim, J. A., L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bilangan dan Berhitung Pada Siswa Kelas I SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 463-478.
- Pradana & Santosa, A. B., R. A. (2020). Studi literatur media pembelajaran flash card dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran perekayasaan

- sistem radio dan televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(03), 575-583.
- Prathivi, R. (2018). Analisa Sistem Qr Code Untuk Identifikasi Buku Perpustakaan. *Jurnal Pengembangan Rekayasa Dan Teknologi*, 2(2), 37-40. <https://doi.org/10.26623/jprt.v2i2.1235>.
- Pratiwi & Indana, S., M. K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkan kemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457-468. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>.
- Pujiharti, S., & Isnaini, U., E. (2025). Instrumen dan pengumpulan data dalam meningkatkan kualitas data pada penelitian pendidikan. *An Nahdliyyah, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1).
- Putri, A., Arrasuli, B. A., & Adelia, R. P., A. (2022). Media pembelajaran audio visual berbasis canva. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(1).
- Rachma, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 506-516.
- Rachmawati & Fadhilawati, D., D. L. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Kartu Flashcard Digital dan Aplikasi Quizlet. *Innovative Journal of Community Engagement*, 1(1), 22-28.
- Rakhman Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E., P. A. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615-622.
- Rosdianwinata Rifa'i, R., Sutihat, S., & Suryani, N., E. (2022). Efektifitas Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Berbantu QR Code Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 58-65. <https://doi.org/10.30653/003.202281.213>.
- Rozie & Pratikno, A. S., F. (2023). Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Rena Cipta Mandiri*.
- Sahetapy, M. A., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T., M. A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara dalam Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(19), 926-935.
- Shintawati, E. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Di SDN 262 Panyileukan. *Jurnal PGSD Uniga*, 2(1), 148-157.
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi pengembangan model ADDIE pada dunia pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85-100.

- Supriani Cahyono, H. N., Pratami, I. N., & Ardiansyah, A., I. (2023). Landasan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran Based Teknologi. *Social Science Academic*, 1(2), 167-172.
- Susanti, Y. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Edisi Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 435-448.
- Susantini & Kristiantari, M. G. R., N. L. P. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan ASSURE dalam pengembangan media pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 256-268.
- Syahputra, R., Prayoga, T., & Chandra, Z. (2024). Media Pembelajaran Berbasis IT. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(2), 47-55.
- Ulumudin Fatih, M., & Alfi, C., M. I. (2024). Pengembangan Flashcard Matematika Pada Materi Bangun Ruang Untuk Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 114-1024.
- Winarni, D. F. (2023). Pengembangan Handout Berbasis Qr Code. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 661-670. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i3.350>.
- Yuliani & Banjarnahor, N., W. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *QUANTA: Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 5(3), 111-118.