

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Djamaluddin and Wardana, *Belajar Dan Pembelajaran*. 2019. (diakses Juli 30, 2022)
- [2] B. Supriyadi, “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa,” 2021. [Online]. Available: <https://jatengpos.co.id/pengaruh-media-pembelajaran-terhadap-keberhasilan-belajar-siswa/arif/>. (diakses Nov 10, 2021)
- [3] M. Ramli, “Media Teknologi Pembelajaran,” *IAIN Antasari Press*, pp. 1–3, 2012. (diakses Nov 10, 2021)
- [4] T. Tafonao, “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa,” *J. Komun. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, p. 103, 2018. (diakses Nov 15, 2021)
- [5] K. A. Setiawan, T. A. S. Prasida, and J. Prestiliano, “Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Pancasila Untuk Kelas 3 Sd Menggunakan Mekanik Co-Operative Play,” *ANDHARUPA J. Desain Komun. Vis. Multimed.*, vol. 5, no. 02, pp. 226–239, 2019. (diakses Nov 16, 2021)
- [6] T. P. Wibowo, “Perancangan Permainan Kartu Edukatif untuk Memperkenalkan Sejarah dan Pahlawan Kemerdekaan Abstrak Pendahuluan,” *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 4, 2014. (diakses Januari 28, 2021) (diakses Nov 16, 2021)
- [7] N. M. Dwijayani, “Development of circle learning media to improve student learning outcomes,” *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1321, no. 2, pp. 171–187, 2019. (diakses Nov 16, 2021)
- [8] D. Made and A. Andhika, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali,” vol. 8, pp. 16–31, 2020. (diakses Okt 3, 2021)
- [9] D. Repository, R. Universitas, and U. Jember, *Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember*, no. September 2019. 2021. (diakses Okt 3, 2021)
- [10] Siska Destiani, “Penerapan Media Pembelajaran Kartu Angka Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Di Tk Citra Darma Lampung Barat,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, p. 35, 2018. (diakses Okt 3, 2021)
- [11] S. Rupa, K. Desain, K. Visual, and T. M. Yudidamar, “Perancangan Visual Identity Dan Pengaplikasian Media Promosi Delacour Decoration Kendal Proyek Studi,” 2019. (diakses Mei 14, 2022)
- [12] Y. Suryani, “Perancangan Kartu Permainan Augmented Reality Bertema Fashion Hijab,” pp. 53–74. (diakses Mei 14, 2022)
- [13] D. E. Valentino and P. L. P. I. K. K. Pekanbaru, “Pengantar Tipografi Dion Eko Valentino Politeknik LP3I Kampus K. Pekanbaru Email:,” vol. 6, no. 2, 2019. (diakses Mei 14, 2022)
- [14] G. Feinberg and J. Sucher, *Two-photon-exchange force between charged systems: Spinless particles*, vol. 38, no. 12. 1988.

- [15] Ahmad Mustaqim, “Media Komunikasi Visual sebagai Penunjang Promosi Nasyid Zukhruf,” pp. 1–55, 2006. (diakses Juni 2, 2022)
- [16] Yesserie, “Pengembangan media kartu bergambar wayang pandawa untuk pembelajaran bahasa jawa di kelas IV SD Wonosari IV, vol. 151, pp. 10–17, 2015. (diakses Juni 2, 2022)
- [17] M. R. Fadli, “Memahami desain metode penelitian kualitatif,” *Humanika*, vol. 21, no. 1, pp. 33–54, 2021. (diakses Juni 2, 2022)
- [18] Paulo, “Penerapan media kartu kata bergambar untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak di taman kanak-kanak al-kautsar Bandar Lampung”, vol. 9, no. 2, pp. 1–9, 2019. (diakses Juni 2, 2022)
- [19] N. I. Pratiwi, “Penggunaan Media Video Call dalam Teknologi Komunikasi,”*J. Ilm. Din. Sos.*, vol. 1, no. 2, p. 212, 2017.
- [20] Agus, “Informan Dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif,” *Sist. Inf. Akunt. Esensi dan Apl.*, no. December, p. 14, 2015.
- [21] D. T. Astarina, “Little Boo Daycare and Preschool,” *J. Tingkat Sarj. Bid. Senirupa dan Desain*, p. 1, 2012.