

DAFTAR RUJUKAN

- Aba, L. (2019). Flashcard As A Media in Teaching Vocabulary. *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal) IAIN Sultan Amai Gorontalo*, 5, 170–179. <https://www.journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/al/article/view/865> (diakses pada 20 Juli 2022)
- Agung, A. A. G. (2012). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Agung, A. A. G. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan (2022nd ed.)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Putrini Mahadewi, L. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245> (diakses pada 18 Juli 2022)
- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 284. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301> (diakses pada 30 Juni 2022)
- Alfianti, & Wahyu, H. (2021). Pelita : Pengembangan Media Flashcard Berbantuan Metode Silaba Pada Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 1(1), 15–19. (diakses pada 05 Juli 2022)
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcards untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686> (diakses pada 30 Juni 2022)
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran (Revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP (Vol. 2, No. 1, Pp. 586-595)*, 2(1), 589–590. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/download/5665/4066> (diakses pada 14 Desember 2022)
- Budiarti, W. N. (2018). Pengembangan Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Dengan Metode SAS (Struktural Analitik Sintesis). *Jurnal Tawadhu*, 2(1), 5–24. <https://ejournal.iaii.ac.id/index.php/TWD/article/view/7> (diakses pada 05 Juli 2022)

- Churri, M. A., & Agung, Y. A. (2013). Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video untuk Smk Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 2(2), 803–809. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknik-elektro/article/view/4198> (diakses pada 16 Desember 2022)
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Dewangga, V., Rizaldi, T., & Purnomo, F. E. (2017). Implementasi Aplikasi Multimedia Flashcard untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris bagi Siswa SD Negeri Rejoagung. *Seminar Nasional Hasil Penelitian 2017*, 108–112. <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/view/766> (diakses pada 22 Juni 2022)
- Erviana, V. Y., & Andriani, R. (2019). *The Flashcard Media to Reduce Reading Difficulties of First-Grade Elementary School Students*. 349(Iccd), 592–595. <https://doi.org/10.2991/iccd-19.2019.155> (diakses pada 30 Juli 2022)
- Eva Betty Simanjutak, Gustini Siburian, M. F. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *Analisis Standar Pelayanan Minimal Pada Instalasi Rawat Jalan Di RSUD Kota Semarang*, 5(2), 70–76. (diakses pada 22 Juni 2022)
- Fidiyanti, L. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Untuk Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Dengan Materi Narrative Text. *Journal of Education Action Research*, 4(1), 42. <https://doi.org/10.23887/jear.v4i1.23437> (diakses pada 10 Juli 2022)
- Fitri Rahmawati, B. (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60–67. <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135> (diakses pada 11 November 2022)
- Fitriana, R. O., Hadi, M. S., & Izzah, L. (2021). Improve Students' English Vocabulary Skills With Flashcard Media. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 521. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.39029> (diakses pada 30 Juli 2022)
- Fuadatus Sholihah, A., Agung Gede Agung, A., Komang Sudarma, I., Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, P., & dan Bimbingan, P. (2019). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Pada Pembelajaran Tematik Kelas 2 Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganessa*, 7(2), 36–47. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/21830> (diakses pada 3 Desember 2022)
- Hamer, W., Rohimajaya, N. A., Nuryani, N., Fadloeli, O., Erviana, V. Y., Andriani, R., Marnisa, P., & Syafe'i, A. F. R. (2018). Using Flashcard as Instructional Media to Enrich the Students' Vocabulary Mastery in Learning English. *Journal of English Language Studies*, 4(2), 167. <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p156-162> (diakses pada 30 Juli 2022)
- Hayati, L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/1012> (diakses pada 05 Juli 2022)

- Hotimah, E. (2019). Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v3i2.302> (diakses pada 17 Desember 2022)
- Jesika, D. D., Tirtayani, L. A., & Ambara, D. P. (2022). *E-Flashcard Berbasis Video Animasi pada Tema Binatang Untuk Menstimulasi Perkembangan Bahasa Anak*. 10, 335–343. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i2.48765> (diakses pada 06 Januari 2023)
- Kusuma, C. S. D. (2019). Integrasi Bahasa Inggris dalam Proses Pembelajaran. *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 43–50. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24493> (diakses pada 22 Juni 2022)
- Mahdi, M. I. (2022). *Kecakapan Bahasa Inggris di Indonesia Peringkat Kelima Asean*. Tersedia pada <https://dataindonesia.id/ragam/detail/kecakapan-bahasa-inggris-di-indonesia-peringkat-kelima-asean> (diakses pada 22 Juni 2022)
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah ABC Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073> (diakses pada 20 Juli 2022)
- Miarso, Y. H. (2016). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kedua). PRENADAMEDIA GROUP.
- Nasution, K. (2020). Pengemasan Materi Pembelajaran Tari Wira Pertiwi Berbasis Powerpoint Stand Alone Untuk Sekolah Menengah Atas. *Gesture: Jurnal Seni Tari*, 9(2), 185. <https://doi.org/10.24114/senitari.v9i2.20359> (diakses pada 18 November 2022)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171> (diakses pada 20 Juli 2022)
- Nuryani, N., & Fadloeli, O. (2021). The Utilization of Flashcards in Teaching English To Young Learners. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 4(2), 156. <https://doi.org/10.22460/project.v4i2.p156-162> (diakses pada 30 Juli 2022)
- 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> (diakses pada 05 Juli 2022)
- Rahmayanti, Luardini, M., & Asi, N. (2018). Teaching Vocabulary by Using Flashcard Media at The Fifth Grade Elementary School. *Journal of English Language Teaching*, 8(2), 127–131. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/101775> (diakses pada 30 Juli 2022)
- Riyana, C. (2012). *Komponen Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Rosana Tima, N., Ita, E., Tantiana Ngura, E., Studi PG-PAUD, P., & Citra Bakti Ngada, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Untuk*

- Meningkatkan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini Di Tkk Ade Irma Mataloko. 1, 431–444. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/index> (diakses pada 22 Juni 2022)*
- 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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2258> (diakses pada 05 Juli 2022)
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran. *Ubiquitous Learning Environment Based on Moodle Learning Management System, January 2016, 1–17. <https://www.researchgate.net/publication/335541585%0AEvaluasi> (diakses pada 18 Juli 2022)*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Sumerjaya, I. G. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Materi Parts of Body Melalui Media Lagu Pada Siswa Kelas IVD SD Widiatmika Tahun Pelajaran 2021/2022. 2, 493–501. (diakses pada 22 Juni 2022)
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 9*(3), 439. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606> (diakses pada 30 Juni 2022)
- Susyulowati, E. (2015). *Bahasa Inggris bagi Pemula*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan (Cetakan Pertama)*. Graha Ilmu.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.*
- Tirtayani, L. A., Magta, M., & Lestari, N. G. A. M. Y. (2017). Teacher Friendly E-Flashcard: a Development of Bilingual Learning Media for Young Learners. *Journal of Education Technology, 1*(1), 18. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10080> (diakses pada 06 Januari 2023)
- Uno, H. H. B., Lamatenggo, Nina, Satria, & koni. (2010). Desain Pembelajaran. *DESAIN PEMBELAJARAN, 64*.
- 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> (diakses pada 05 Juli 2022)
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 4*(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734> (diakses pada 20 Juli 2022)
- Wati, I. K., & Oka, I. . (2021). Penggunaan Flashcard dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal, 1*(2), 41. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081> (diakses pada 05 Juli 2022)

- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735> (diakses pada 14 Agustus 2022)
- Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kemampuan Listening Siswa Kelas VI UPT SD Negeri 217 Gresik. *JPGSD*, 11(1), 1–11. (diakses pada 05 Juli 2022)

