

Daftar Rujukan

- Abdillah, Leon A., Arbaul Fauziah, Dedi Sahrupa Napitupulu, dan Dkk. 2021. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Teori dan Penerapannya*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Abdullah, Ramli. 2017. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Mata Pelajaran Kimia Di Madrasah Aliyah." *Lantanida Journal* 5(1):13. doi: 10.22373/lj.v5i1.2056.
- Akbar, Muh. Rijalul. 2022. *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran*. Haura Utama.
- Alfazr, Asep Saiful, Diah Gusrayani, dan Dede Tatang Sunarya. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Menemukan Kalimat Utama Pada Tiap Paragraf." *jurnal Pena Ilmiah* 1(1):111–20.
- Andayani, Komang. 2020. "Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Penguasaan Huruf Hiragana Melalui Team Games Tournament (Tgt) Berbasis Kartu Read and Punishment." *Indonesian Journal of Educational Development* 1(1):52–60. doi: 10.5281/zenodo.3760436.
- Andriani, Wiwin, M. Subandowo, Hari Karyono, dan Wawan Gunawan. 2021. "Learning Loss dalam Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Corona." *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang* (2):485–501.
- Angreany, Femmy, dan Syukur Saud. 2017. "Keefektifan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 9 Makassar." *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra* 1(2):138–46. doi: 10.26858/eralingua.v1i2.4410.
- Arni, Rita, dan Prisyanti Suciaty. 2021. "An Analysis of Students' Hiragana Letters Mastery at Japanese For General Purpose Course of Universitas Negeri Padang ." *Proceedings of the 2nd Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2020)* 563(Psshers 2020):24–29. doi: 10.2991/assehr.k.210618.005.
- Aryanti, Nadifah Meika. 2020. "Persepsi Pembelajaran Bahasa Jepang Terhadap Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Huruf Hiragana Persepsi Pembelajaran Bahasa Jepang Terhadap Penggunaan Media Kartu (Flash Card) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Hu." 132–42.

- Djamaluddin, Ahdar, dan Wardana. 2019. *Belajar Dan Pembelajaran*.
- Fakih, Muhamad, dan Nia Setiawati. 2018. "Efektivitas Media Pembelajaran (Kartu Kanji & Flash Card) Terhadap Kemampuan Membaca Kanji." *Jurnal online mahasiswa* 9(1):47–61.
- Harefa, Darmawan, Murnihati Sarumaha, Amaano Fau, Tatema Telaumbanua, Fatolosa Hulu, Kaminudin Telaumbanua, Indah Permata Sari Lase, Mastawati Ndruru, dan Lies Dian Marsa Ndraha. 2022. "Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa." *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal* 8(1):325. doi: 10.37905/aksara.8.1.325-332.2022.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, dan Dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Helmiati. 2012. *MODEL PEMBELAJARAN*. diedit oleh L. Susanti. pekanbaru: aswaja pressindo.
- Hikmawati, Fenti. 2020. *Metodologi Penelitian*. cetakan ke. Depok: Rajawali Pers.
- Isjoni. 2019. *COOPERATIVE LEARNING Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: ALFABET.
- Johnson, David W., dan Roger T. Johnson. 1999. "Making cooperative learning work." *Theory into Practice* 38(2):67–73. doi: 10.1080/00405849909543834.
- Kahar, Muhammad Syahrul, Zakiyah Anwar, dan Dimas Kurniawan Murpri. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Peningkatan Hasil Belajar." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika* 9(2):279–95. doi: 10.24127/ajpm.v9i2.2704.
- Lubis, Nur Ainun, dan Hasrul Harahap. 2016. "Santoso, Slamet. 2010. Teori-teori Psikologi Sosial. Bandung: Refika Aditama, hal. 111." 1(1):96–102.
- Marera, Alone. 2022. "Dinamika Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19: Kekhawatiran Learning Loss Pada Siswa." *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 6(2):160–72. doi: 10.33369/diklabio.6.2.160-172.
- Maryanto, Rahel Ika Primadini, dan Imanuel Adhitya Wulanata. 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. doi: 10.17509/pdgia.v16i3.12073.
- Munir. 2018. “Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas IX SMPN 1 Prambon Tahun Pelajaran 2016/2017.” *Journal of Materials Processing Technology* 1(1):1–8.
- Nasution, Syahwil, Nana Rahayu, dan Zuli Laili Isnaini. 2017. “The Effectiveness Of Cooperative Learning Method Type Jigsaw on Material Choukai III.” *Universitas Riau* 1:1–13.
- Nurdyansyah, dan Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Inovasi Model Pembelajaran sesuai kurikulum 2013*.
- Pradana, Pascalian Hadi, dan Febrina Gerhni. 2019. “Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak.” *Journal of Education and Instruction (JOEAI)* 2(1):25–31. doi: 10.31539/joeai.v2i1.587.
- Prohatmojo, Agung, dan Rohmani. 2020. *Buku Ajar Pengembangan Model Pembelajaran “Who Am I.”* 1 ed. diedit oleh P. B. Nugroho. Kotabumi: Universitas Muhammadiyah Kotabumi.
- Ramli, Muhammad. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Salim, Isran Rasyid karo Karo, dan Haidir. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Septiani, Nila, Nana Rahayu, Nila Septiani, dan Nana Rahayu. 2019. “Efektivitas Penggunaan Media Flash Card Dalam Pembelajaran Kanji Mahasiswa Tingkat II.” *Kagami Journal* 6(2017):1–13.
- Setiawan, Usep, H. Amit saepul Malik, Irma Megawati, dan Dkk. 2022. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. Bandung: Widina.
- Slavin, Robert E. 1983. *COOPERATIVE LEARNING Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sukendra, I. Komang, dan I. Kadek Surya Atmaja. 2020. *Instrumen Penelitian*. Bali:

Mahameru Press.

Wahyuni, Sri. 2020. “Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema ‘Kegiatanku.’” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 4(1):9. doi: 10.23887/jisd.v4i1.23734.

Wihartanti, Liana Vivin. 2017. “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Studi Masyarakat Indonesia Mahasiswa.” *Pendidikan Ekonomi UM Metro* 5(1):37–46.

Yadi, Nur. 2015. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Pokok Materi Makanan dan Minuman Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Kelas VIII A MTs Asy-Syarifiyah Sarirejo Guntur Demak.” 50–69.

