

DAFTAR RUJUKAN

- Anderson, L. W. & Krathwohl, D. R., 2010. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Bloom*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Aribowo, E. K., 2014. Media Pembelajaran DIY: Membuat Flash Card dan Teka-Teki Silang Mandiri.. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa untuk Meningkatkan Kualitas Manusia Indonesia yang Berkarakter dalam Era Mondial*, pp. 140-150.
- Arsyad, A., 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizah, U. & Suprayitno, 2014. Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *JPGSD* , 2(3), pp. 1-7.
- Dahar, R. W., 2011. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Depdiknas, 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamalik, O., 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hotimah, E., 2010. Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(1), pp. 10-18.
- Idris, M. & Marno, 2008. *Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Ikhwati, H., Sudarmin & Parmin, 2014. Pengembangan Media Flashcard IPA Terpadu Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Students Achievement Divisions (STAD) Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*, 3(2), pp. 481-486.
- Indonesia, D. P. d. P. M. K. P. K. R., 2018. *Petunjuk Permainan Sahabat Pemberani Kwartet*. [Online] Tersedia pada: <https://aclc.kpk.go.id/wp-content/uploads/2018/06/panduan-kuartet-Sahabat-Pemberani.pdf> [Zugriff am 3 Januari 2020].
- Istianah, Sudarmin & Wardani, S., 2015. Pengembangan Media Flashcard Berpendekatan PRAMEK Tema Energi pada Makhluk Hidup untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal* , 4(1), pp. 747-755.

- Kusumawati, R., Mariono, A., 2016. Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Asemjajar-Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), pp. 24-32.
- Lestari, A., Widiyatmoko, A., Alimah, S. & Juliyani, I., 2015. Sounds Learning Using Teams Games Tournament with Flash Card as Media at The Junior High School of Magelang. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 4(2), pp. 177-184.
- Lilisari, Supriyanti, S. & Hana, M. N., 2016. Students Creative Thinking Enhancement Using Interactive Multimedia of Redox Reaction. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 21(1), pp. 30-34.
- Lismawati, 2010. *Penyusunan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani
- Mahnun, N., 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), pp. 27-34.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- OECD, 2019. *PISA 2018 Result in Focus*. [Online] Tersedia pada: https://www.oecd.org/pisa/Combined_Executive_Summaries_PISA_2018.pdf [Diakses 6 Januari 2020].
- Palmer, D. H., 2009. Student Interest Generated During an Inquiry Skills Lesson. *Journal of Research in Science Teaching*, 46(2): 147- 165.
- PP. 2005. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Ramdhani, I. M., 2015. Pengembangan Media Flash Card Sistem Periodik Unsur untuk Meningkatkan Retensi Daya Ingat Peserta Didik Disabilitas Pendengaran di SMA. *Journal Of Disability Studies (INKLUSI)*, 2(2), pp. 244-257.
- Rasmianti, P., 2016. Hambatan Guru dalam Pembelajaran IPA di SMP sederajat Kecamatan Rambah Samo. *Jurnal Mahasiswa FKIP Universitas Pasir Pangarai*, 2(1), pp. 1-21.
- Riduwan, 2014. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian (untuk Mahasiswa S-1, S-2, dan S-3)*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, Edi. 2013. Pengembangan Media Pembelajaran dan Latihan “Kartu Pintar Bermain Sepakbola” dalam Memperkenalkan Teknik dalam Permainan

- Sepakbola untuk Anak Usia Dini. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sardiman A.M, 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Setiyorini, I. & Abdullah, M. H., 2013. Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet pada Mata Palajaran IPS untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 01(02), pp. 0-216.
- Siahaan, S. M., 2012. *Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran Fisika*. Palembang, s.n., p. 2.
- Sofyan, H. & Uno, H. B., 2012. *Teori Motivasi dan Penerapannya dalam Penelitian*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, N., 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N. & Pudjawan, K., 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tirtayani, L. A., Magta, M. & Iestari, N., 2017. Teacher Friendly E-Flashcard: A Development Of Bilingual Learning Media For Young Learners. *Journal of Education Technology*, 1(1), pp. 18-29.
- Ulah, M., 2012. Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Kelompok A RA Roudlotul Islamiyah Sidoarjo. *Paud Teratai*;, 2(1), pp. 1-11.
- Umiyati, T. & Zuhdi, U., 2014. Pemanfaatan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Tema Lingkungan pada Siswa Di Sekolah Dasar. *JPGSD* , 2(3), pp. 1-7.
- Wardiah, D. & Lepiana, L. J., 2018. The Influence of Flash Card Learning Media toward Students' Writing Skill of Explanatory Text. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science*, 23(10), pp. 32-35.