

DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, S. D., Negeri, P. M., November, M. P., Inggris, P. B., Indonesia, D., & Wahyudi, S. (2012). *Pembelajaran model games untuk meningkatkan kemampuan kosakata bahasa inggris siswa*. November. <https://sumsel.kemenag.go.id/files/sumsel/file/file/TULISAN/dzmg1353830080.pdf>
- Asmariyani, A. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.108>
- Azizah, N., Butar, B. B., & Wahyuni, I. T. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Dasar Bahasa Inggris Pada Tk an-Nuruddin Depok. *ICIT Journal*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.33050/icit.v4i1.76>
- Faroqi, A., & Maula, B. (2014). Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Membaca ,Menulis, Berhitung (Calistung). *Jurnal Kajian Islam, Sains Dan Teknologi*, VIII(2), 229–245. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/230/245>
- Firdaus, M., & Muryanti, E. (2020). *Games Edukasi Bahasa Inggris untuk Pengembangan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini*. 4, 1216–1227. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.588>
- Fitrianda, M. I. (2013). *Digital Digital Repository Repository Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Jember*.
- Fitriani, W. N., Widodo, S., Inggris, S. B., & Flashcard, M. V. (2015). *Pengembangan Media Visual Flashcard Materi Pokok Kosa Kata Benda-Benda Di Ruang Makan Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas Ii Mi Nurul*. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/13030%0A%0A>
- Hidayat, R., & Nurhayati, E. (2014). Pengembangan Program Multimedia Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Vii Smp Di Banjarbaru. *LingTera*, 1(1), 76. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i1.2471>
- Hidayati, N. N. (2017). Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini dengan Kartu Bergambar. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 67–86. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v1i1.6>
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 04(01), 10–18. www.journal.uniga.ac.id

- Jazuly, A. (2016). Peran Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 6(1), 33–40. <https://jurnal.makmalpendidikan.net/index.php/JPD/article/view/89>
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan Media Flashcard Tema Binatang untuk Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Asemjajar-Surabaya. *Teknologi Pendidikan*, 4(1), 24–32. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jtp/article/view/3901>
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Lindawati, N. P. (2019). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar Dengan Menggunakan Flash Card. *Jurnal Manajemen Pelayanan Hotel*, 2(2), 59. https://doi.org/10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40
- Mizwar, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas Jambi*, 1–14. http://repository.unja.ac.id/3143/1/ARTIKEL_ILMIAH_A1D113005.pdf
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Munir. (2012). *Multimedia konsep aplikasi & dalam pendidikan*. ALFABETA, CV.
- Mursid, M. A. (2017). *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nida, & Dkk. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha.*, 8(1), 16–31. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/25393/15846>
- Putra, N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA FLASHCARD UNTUK PEMBINA SINGARAJA Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*. 6, 30–39. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20260%0A%0A>
- Riyana, C. dan R. S. (2009). *Media Pembelajaran*. Wacana Prima.
- Suartama, I. ketut. (2016). *Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*.
https://www.academia.edu/40369272/Evaluasi_dan_Kriteria_Kualitas_Multimedia_Pembelajaran
- Sugiono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. ALFABETA, CV.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interkatif konsep dan pengembangan* (yogyakarta). UNY Press.
- Sutarti, H. T., & Irawan, E. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. cv budi utama.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Trisnawati, N. N. L., Suarni, N. K., & Agung, A. A. G. (2014). Penerapan Metode Picture and Picture Dengan Media Cerita Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/download/3149/2617>
- Wulandari, I. G. A. A., Dantes, N., & Tika, N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(3), 1–10. <https://www.neliti.com/publications/123793/pengaruh-model-pembelajaran-generatif-terhadap-minat-dan-hasil-belajar-ipa-pad>
- Yusuf, P. D. S., & Sugandi, D. N. M. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. PT Raja Grafindo Persada.

