

BIBLIOGRAPHIE

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2.
- Afidah, M. (2020). THE USE OF BOARD RACE LANGUAGE GAME TO IMPROVE STUDENTS' SPEAKING ABILITY AT SMA NEGERI 9 MAKASSAR.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Anada, Widodo, Rosita. (2019). *Aplikasi Duolingo dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas X SMAN 9 Bandarlampung*. 1.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Carly, Schuna. 2010. The Advantages of Learning Games for Kids. *Essol*, 41. From: <http://www.livestrong.com.v>
- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). Using augmented reality flashcards to learn vocabulary in early childhood education. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7).
- Damayanti, E., Yunus, S. R., & Sudarto, S. (2016). Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya. *SAINSMAT*, (2), 177.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. Kurikulum 2004 pedoman khusus pengembangan silabus dan sistem penilaian mata pelajaran bahasa Prancis. Jakarta: Depdiknas. 1.
- Emzir. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusumawati, Fitri Palupi. (2017). Board Race to Boost Students 'Vocabulary Mastery. Proceedings of the 1st INACELT (International Conference on English Language Teaching), 113-20. <http://digilib.iainpalangkaraya.ac.id/948/1/11.%20Fitri%20Palupi%20Kusumawati%20113-120.pdf>
- Lander, Emma. (2018). 10 FUN ESL GAMES AND ACTIVITIES FOR TEACHING KIDS ENGLISH ABROAD. <https://www.gooverseas.com>.
- Lustyantie, N. (2014). Kedudukan Mata Pelajaran Bahasa Prancis Dalam Kurikulum 2013.. *Jurnal Pendidikan*, 1 - 16.
- Meylantif, Rukmi. (2018). Metode Pembelajaran Sugestopedia : *PENGARUH PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SUGGESTOPEDIA*

TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS NARASI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI DI KECAMATAN GURAH KEDIRI, 6(11), 1959.

- Miarso, Yusufhadi, (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munthe, A. P., & Sitinjak, J. V. (2018). Manfaat serta kendala menerapkan flashcard pada pelajaran membaca permulaan. *Jurnal Dinamika Pendidikan, 11(3)*, 210-228.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Pratiwi, W. R., & Nur, M. A. (2019). THE USE OF BOARD RACE GAME IN IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY AT SECOND GRADE OF TSANAWIYAH BABUL KHAER BULUKUMBA. *KLASIKAL: JOURNAL OF EDUCATION, LANGUAGE TEACHING AND SCIENCE, 1(3)*, 75-86.
- Prihatmojo, Rohmani. (2020). *Journal of Education and Instruction*. Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Literasi Karakter dengan *Game Who I Am*. Vol 14(1).
- Sakila, N. J. (2019). *The Effectiveness of Using Board Race Game to Enhance Students' Vocabulary Mastery in Teaching English Concrete Noun* (Doctoral dissertation, IAIN SALATIGA).
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains, 1(1)*, 35-49.
- Saputro, P. A., & Lumbantoruan, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika Dan Sains, 1(1)*, 38.
- Sara, F. R. (2018). *Improving Students' Vocabulary Through "Board Race" Language Game*.
- Sitepu, V. S. *Developing Contextual Teaching Learning (Ctl) Based On Board Race Game to Improve Students' Vocabulary Achievement*.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan (Kuantitatif, Kualitatif, dan RND)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2011). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Suryono dan Hariyanto, (2014). *Belajar dan Pengajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

- Susilana, R., Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sutarti, T & Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Tagliante, C. (1994). *La Classe De Langue*. Paris: Cle International.
- Tati Lumappa, L. T. (2021). *IMPROVING STUDENTS' VOCABULARY MASTERY BY USING BOARD RACE GAME AT THE SEVENTH GRADE OF SMP NUSA PRIMA LAMASI* (Doctoral dissertation, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO), 34.
- Wati, T. P. (2021). PERAN MEDIA FLASHCARD DALAM MENGENALKAN MENGHITUNG PERMULAAN PADA ANAK USIA DINI. *Seulanga: Jurnal Pendidikan Anak*, 2(2), 76.
- Windura, Sutanto. (2010). *Memory Champion @School, Rahasia Mengingat Materi Pelajaran Apa Saja*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Wong, K. M., Flynn, R. M., & Neuman, S. B. (2021). L2 vocabulary learning from educational media: The influence of screen-based scaffolds on the incidental–intentional continuum. *TESOL Journal*, 12(4), e641.
- Zaenal, A., Qalbi, N., & Setiadi, M. A. (2020). THE EFFECTIVENESS OF BOARD RACE METHOD TO IMPROVE STUDENTS VOCABULARY MASTERY. *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 7(2), 197-210.
- Zaenal, A., Qalbi, N., & Setiadi, MA (2020). EFEKTIVITAS METODE BOARD RACE UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KATA KATA SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran (JKIP)* , 7 (2), 200.

SITOGRAFIE

masteryourfrance.com. (2022, 12 Maret). Donner et demander l'heure en français (avec audio). Diakses pada tanggal 5 Desember 2022, dari <https://www.masteryourfrench.com/fr/comment/donner-demander-l-heure/#:~:text=La%20lettre%20%Dh%20est%20utilis%C3%A9e,heures%20et%20cinquante%2Dcinq%20minutes>

La-vie-en-francais.com. (2021, 12 Mei). Exprimer le temps en français: la date, la saison, l'année. Diakses pada tanggal 5 Desember 2022, dari <https://www.la-vie-en-francais.com/exprimer-le-temps-en-francais-la-date-la-saison-lannee/>

