

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jalarta : Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawaali Pers.
- Fanny, A. M. (2019, March). Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum. In *International Conference on Bussiness Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Use of Flash Card Media to Improve Elementary Schools ' Student Learning Outcomes. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 3(2), 108–116
- Hasan, M., Khasanah, B. A., Patriyani, R. E. H., Nahriana, Hidayati, H. T., Zaifatur Ridha, Umami, R., Rahmatullah, Rahmah, N., Nurmitasari, Inanna, Masdiana, Mainuddin, Astuti, R., Harahap, T. K., & Mulati, T. S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M. Hasan (ed.); 1st ed.). Tahta Media Group.
- Hotimah, E. (2010). Penggunaan Media Flashcard Dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 4(2), 108. <https://journal.uniga.ac.id/index.php/JP/article/view/30>
- Irma, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Di Madrasah Ibtidaiyah. In *skirpsi*. <http://www.nber.org/papers/w16019>
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Khofifah, U. zuhdi. (2022). Pengembangan Media Flashcard Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas Ii Saat Pembelajaran Daring. *J.PGSD*, 10(1), 1–10.

- Oktavia Triami Putri. (2016). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Menggunakan Media Flashcard Di SD Negeri Surokarsan 2. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(5), 355–36
- Mariana Hesti, R., & Nuryanti, L. (2022). Efektivitas Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intervensi Psikologi (JIP)*, 14(1), 69–80. <https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss1.art7>
- Miftahul Jannah, U. J. (2022). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Melalui Media Flash Card Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 11172–11176.
- Putri, A., & Febriani, M. (2023). Tantangan Berbicara Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 2(2), 510–516.
- Rokhman, N., & Ahmadi, F. (2020). Pengembangan Game Edukasi si Gelis Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa. *Edukasi*, 14(2), 166–175. <https://doi.org/10.15294/edukasi.v14i2.27477>
- Satria Bagus Wicaksana, Y. A. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard Pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *IT-EDU*, 5(1), 121–131.
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Safitri, H., Al-Baroroh, A., Antika, R., & Astuti, P. P. (2023). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini dengan Variasi. *Acitya Bhakti*, 2(2), 128. <https://doi.org/10.32493/acb.v2i2.18854>
- 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>
- Sucandra, S., Budiman, M. A., & Fajriyah, K. (2022). Analisis Kesulitan Penguasaan Kosakata Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Plus Latansa Kabupaten Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 71–80. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9664>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitaif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Cv. Alfabeta

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* . Yogyakarta: Pedagogia.

Wakana, J. (2018). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Alphabet Game Pada Siswa Kelas Iv Di Madrasah Ibtidaiyah Azzahidin Pekanbaru. In *Skripsi*.

Wati, I. K., & Oka, I.G, Padmadewi, N. . (2021). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41–49. <https://doi.org/10.23887/igsj.v1i2.39081>

Wardah. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Penggunaan Model Make a Match. *LANGUAGE : Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(2), 138–146. <https://doi.org/10.51878/language.v2i2.1217>

