

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. (2020). Media pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Aditya Muhammad, "Genially, Platform untuk Membuat Kegiatan Belajar Mengajar Lebih Menyenangkan dan Interaktif,"HTT.ID, Oktober 28,2021, <https://hightechteacher.id/genially-platform-untuk-membuat-kegiatan-belajar-mengajar-lebih-menyenangkan>
- Alvian Chairil Bachtiar. 2022 "Pengembangan media pembelajaran berbasis Web-based Learning kelas V madrasah Ibtidaiyah Naba'ul Ilmi", Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Perpustakaan Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro. hal. 124
- Anshori Muslich, Iiswati Sri. (2017). Metodologi Penelitian Kuantitatif,. Surabaya: Airlangga
- Aribowo, E. K. (2015). Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning.
- Azmi Rafli, "Genially aplikasi terbaik untuk bikin presentasi secara interaktif," RBG.ID, Mei 15, 2023, <https://www.rbg.id/teknologi/9448790875/genially-aplikasi-terbaik-untuk-bikin-presentasi-secara-interaktif>
- Elementary School.,Jurnal Pendidikan.
- Fauzia, H. D. (2022). Pengembangan E-flashcard Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor sebagai Media Pembelajaran Materi Dunia Tumbuhan Kelas X (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Fauzia, H. D. (2022). Pengembangan E-flashcard Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor sebagai Media Pembelajaran Materi Dunia Tumbuhan Kelas X (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 3(2), 108-116.
- Idham,"Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Asing Kutubkhanah", JurnalPenelitian sosial keagamaan, Vol.17, No.1,(Januari-Juni 2014), h. 16
- Kurniawati, D. (2014). Keefektifan pengajaran kosakata bahasa Inggris pada anak Sekolah Dasar dengan menggunakan Flash Card. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 1(1), 57-64.

Kusuma, S. (2018). Pengembangan Media English Vocabulary Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

Li, J. T., & Tong, F. (2019). Multimedia-assisted self-learning materials: the benefits of E-flashcards for vocabulary learning in Chinese as a foreign language. *Reading and Writing*, 32, 1175-1195.

menulis.

Milennia, R. B., & Arini, N. W. (2022). Pengembangan Media Vebo (Verb Board) Untuk Meningkatkan Kosakata Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 623-630.

Nuha, U. (2016). Ragam metodologi & media pembelajaran bahasa Arab. Diva press.

Nurmaningsih, N., Jekti, D. S. D., & Jamaluddin, J. (2013). Pengembangan Media Animasi Biologi dan Efektivitasnya Terhadap Peningkatan Minat serta Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 7 Mataram. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 1(1), 91-100.

Rahmat Hidayat, Abdillah. (2019). Ilmu Pendidikan. Medan: Penerbit Buku Umum dan Perguruan Tinggi.

Ramen A. Purba, dkk. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Medan : Yayasan kita

Rohman, M. A. (2015). Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VI SDN Tanamera I (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

Rudi Samiharsono. (2018). Media Pembelajaran, Jember : Pustaka Abadi.

Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15.

Sari, D. E. (2019). Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 9-15.

Saudi Arabia Kementrian Agama. (1971) Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahannya. Jakarta : Komplek Percetakan Al Qur'anul Karim Kepunyaan Raja Fahd

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sukmadinata, N. S. (2020). Pengembangan kurikulum teori dan praktik. Rosda.

Ummah, R., & Nuraida, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Games Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma Kelas X Pada Materi Keanekaragaman Hayati. *Prosiding Snasppm*, 6(1), 586-590.

University.

Vinda Puspita Sari. (2016). Teaching Vocabulary By Using Ball Toss Review Strategy At

Yanggah, M. E., & Gunawan, M. (2022). Efektivitas Penggunaan Web Quizlet Terhadap Pembelajaran Kosakata Bahasa Mandarin Secara Daring Di Kelas 5 SD Katolik Santo Xaverius. *Journal International Lingua Mandarin (JILIN)*, 2(1), 35-41.

Yasin Yusuf dan Umi Auliya. (2011). Sirkuit Pintar Meleitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga. Jakarta: Visi Media

Yaumi, M. (2018). Media dan teknologi pembelajaran. Prenada Media.

