

Daftar Pustaka

- A. Y. Wang, & R. Tahir. (2020). The Effectiveness of Spaced Repetition Learning: A Meta-Analysis.
- Agnesia Dinda. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK TATA RIAS WAJAH PENGANTIN BERBASIS CANVA [Skripsi]. Universitas Negeri Jakarta.
- Anggraeni, A. A. Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Digital Berbasis Quizlet pada Materi Ikatan Kimia (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Aribowo, E. K., & Purwanto, A. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Memanfaatkan Aplikasi Quizlet, Quizizz, dan Perangkat Lunak EclipseCrossword. *Journal of Language and Literature*, 6(4).
- Arief Miftah. M dan Sofyarani H. (2022). Media dan teknologi Pembelajaran. PT. Literasi Nusantara Abadi Group,s
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>
- Boroughani, T., Behshad, N., & Xodabande, I. (2023). Mobile-assisted academic vocabulary learning with digital flashcards: Exploring the impacts on university students' self-regulatory capacity. *Frontiers in Psychology*, 14.
- Daryanto. (2016). Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran / penulis, Daryanto. In Yogyakarta ; Gava Media.
- Dewi, S. G. M., & Gunawan, H. (2019). Pengaruh metode pembelajaran kelompok kecil menggunakan media flash card terhadap hasil belajar siswa di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(2), 202-214.
- Duludu. (2017). Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS (Rahmadhani Herlambang & Candrawinata Invalindiant, Eds.). DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Fauzia, H. D. (2022). Pengembangan E-Flashcard Koleksi Tumbuhan Tua Kebun Raya Bogor Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Dunia Tumbuhan Kelas X. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, 8.5.2017.
- H. Y. Kim, & J. Lee. (2021). The Role of Digital Flashcards in Language Learning and Retention.
- Hasanudin, C. (2017). Media pembelajaran : kajian teoretis dan kemanfaatan. In Yogyakarta : Deepublish 2017.

- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Kustandi, Cecep, Darmawan, Daddy. (2020). Pengembangan Media. Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran.
- Landong Ahmad (2024). Media Pembelajaran. Jejak Pustaka.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). Respository LPPM Unila, 10.
- Martinis1960 (2014). Martinis1960's Blog. Onlie at <https://martinis1960.wordpress.com/2014/05/17/paradigma-penelitian-desain-dan-pengembangan/>
- A. Miftah. M., & Sofyarani. H. (2022). MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN (Abdullah Rosid Aminol, Ed.; Vol. Cetakan1). CV. Literasi Nusantara Abadi.
- M.Pd. Akbar Muh Rijalul. (2022). Flashcard Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian.
- Mouliana, M., Nurasih, N., & Kamza, M. (2022). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa MAN 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 7(3), 121-128.
- Mulyorini, & Hariani, S. (2014). Penggunaan Media Flashcard dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKn Kelas V SDN Ngagel Rejo I/396 Surabaya. Jpgsd, 02(02).
- Nana, (2021). Inovasi Pembelajaran. Klaten: Lakeisha.
- Noor Muhammad, (2010). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Multi Kreasi Satudelapan.
- Nurfadhillah, S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar. (2021). Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat. In CV Jejak Anggota IKAPI.
- Putra, R. S., & Ayuningsih, W. (2020). Pembelajaran Digital Menggunakan Quizlet. Prosiding Samasta.
- Rayanto. Y. H. & Sugianti, (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2 : TEORI DAN PRAKTEK. In Pasuruan : Lembaga Academic & Research Insitut.
- Sari, D. E. (2019). Quizlet: aplikasi pembelajaran berbasis smartphone era generasi milenial. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 29(1), 9-15.
- Schmitt, N., & Schmitt, D. (2020). Vocabulary in Language Teaching. In Vocabulary in Language Teaching. <https://doi.org/10.1017/9781108569057>

- Setyosari, P. (2016). Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan. In Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.
- Suardi. Moh. (2015). Belajar & Pembelajaran. In Yogyakarta : Deepublish.
- Suartama. Kadek I dan Tastara Kade Dewa I (2014). E-Learning Berbasis Moodle. In Yogyakarta:Graha Ilmu, 2014
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and DeSugiyono. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1016/j.drudis.2010.11.005velopment/R&D>. In Alfabeta.
- Suhartono, (2019). Handphone Sebagai Media Pembelajaran : Sejarah Penemuan Handphone, Dampak Positif dan Negatif Handphoe, Handphone Sebagai Media Pembelajaran. Indocamp
- Suryadi, A. (2020). Belajar dan Pembelajaran. In CV Jejak (Issue Jilid 1).
- Suryani Nunuk (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Remaja Rosdakarya PT.
- Susilana. R. & Riyana. C., (2018). Media Pembelajaran. In Bandung : Wacana Prima CV.
- Syaifuddin. (2011). Anatomi Fisiologi Kurikulum Berbasis Kompetensi Untuk Keperawatan & Kebidan, ed. 4. In Buku Kedokteran ECG.
- Tetha M.A.R.E (2024). Pengembangan Video Tutorial “*Fresh Makeup look*’ Pengantin Pria Pada Mata Kuliah Tata Rias Pengantin Internasional. Repository.unj.ac.id.
- What are the advantages and disadvantages of ADDIE and Dick and Carey models? (2024, February). LinkedIn.
- Yani, B. S. H. (2022). PENGGUNAAN CRAM DIGITAL FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PROVERB SISWA KELAS X. Jurnal Ilmiah WUNY, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v4i1.26864>
- Yolanda. N., Guslina. E., Puspitasari. T., & Musihudin. M., (2023). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. Penerbit Adab.
- Yusoff, N., Hamzah, M. I. M., & Embong, A. M. (2020). Digital Flashcards for Active Learning: A Review of Literature.