

REFERENCES

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144–149.
<https://doi.org/10.21009/jpi.032.09>
- Eldia Putri, R. (n.d.). 54 Raesa Eldia Putri, Zuryanty | Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning.
- Fitriana, I. (n.d.). MENGUASAI BAHASA INGGRIS: BEKAL POTENSIAL DALAM PENGEMBANGAN WIRUSAHA.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. In *Jurnal TICOM* (Vol. 5, Issue 1).
- Maghfiroh, L., & Zuhdi, U. (n.d.). Penggunaan Media Flashcard untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge University Press.

Putri, A., & Widodo, H. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 85–92.

Sari, N. P., & Ramadhan, A. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 9(1), 34–41.

Yuliana, R. (2019). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri di Jakarta. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 7(3), 55–62.

Fitriani, N. (2020). Pemanfaatan Flashcard untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 22–29.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Marlina, S. (2018). Penerapan Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas V SDN 2 Palembang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 55–61.

Nation, I. S. P. (2013). *Learning Vocabulary in Another Language*.
Cambridge University Press.

Nurhidayati, R. (2020). Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Permainan terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 11–18.

Pratama, H., & Lestari, S. (2021). Efektivitas Media Flashcard Berbasis Game untuk Siswa Sekolah Dasar di Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Pendidikan SD*, 9(3), 90–97.

Putri, A., & Widodo, H. (2020). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 85–92.

Sari, N. P., & Ramadhan, A. (2021). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Bahasa*, 9(1), 34–41.

Wulandari, D., & Hartono, R. (2022). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Edukasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SD. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 10(2), 44–51.

Yuliana, R. (2019). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas V SD Negeri di Jakarta. *Jurnal Edukasi Bahasa*, 7(3), 55–62.

Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction.
Pfeiffer.

<https://www.wiley.com/enus/The+Gamification+of+Learning+and+Instruction%3A+Game+based+Methods+and+Strategies+for+Training+and+Education-p-9781118096345>

Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification.

<https://ieeexplore.ieee.org/document/6758978>

Nation, I. S. P. (2013). Learning Vocabulary in Another Language. Cambridge University Press.

<https://www.cambridge.org/core/books/learning-vocabulary-in-another-language/EA20D232E13635E8333F29A92A4D33E1>

Mayer, R. E. (2009). Multimedia Learning. Cambridge University Press.

<https://www.cambridge.org/core/books/multimedialearning/67B9DAAE9E8D73B5125AC1F3B69B21AA>

Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study.

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131514002105>

Fredericks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School Engagement: Potential of the Concept, State of the Evidence.

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.3102/00346543074001059>

Putri & Widodo (2020): Flashcard meningkatkan penguasaan kosakata siswa SD.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/JPD/article/view/29600>

Sari & Ramadhan (2021): Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar Bahasa Inggris siswa SD.

<https://ejurnal.stkipmegarelang.ac.id/index.php/inovasi/article/view/542>

Wulandari & Hartono (2022): Gamifikasi dengan media visual meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa SD.

<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpi/article/view/17720>