



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN *FLASH CARD* BHIKNEKA TERHADAP MINAT BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Shova Anggriani¹, Yulina Ismiyanti²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Islam Sultan Agung, Semarang^{1,2}

Surel: anggrianishova@gmail.com

ABSTRACT

This research is focused on examining the extent to which the application of the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by Bhinneka Flash Card media influences the interest in learning science in grade IV elementary school students. This study employed a quantitative pre-experimental One Group Pretest Posttest method. The population consisted of 28 students, with a saturated sampling technique, using the entire population as the sample. Data collection included a learning interest questionnaire. Based on the pretest and posttest normality tests the average student interest in learning (pretest) was 47.86, and after treatment, the average posttest score was 60.18. the results showed a paired sample t-test with a Sig. (2-tailed) of 0.000 < 0.005. This indicates that H_0 is rejected and H_1 is accepted. It can be concluded that the implementation of the TGT model, using Bhinneka Flash Cards, can influence the interest in learning science in fourth-grade elementary school students.

Keywords: Teams Games Tournament, Bhinneka Flash Cards, Learning Interest

ABSTRAK

Penelitian ini difokuskan untuk mengkaji sejauh mana penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media Flash Card Bhinneka berpengaruh terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif pre-eksperimental jenis One Group Pretest Posttests. Populasi berjumlah 28 siswa dengan teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh yaitu seluruh populasi digunakan sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah berupa angket minat belajar. Berdasarkan uji normalitas pretest dan posttest, diperoleh rata-rata minat belajar siswa (pretest) sebesar 47,68 dan setelah dilakukan treatment, hasil nilai rata-rata (posttests) sebesar 60,18. Hasil penelitian menunjukkan dengan uji paired sample t-test menghasilkan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,005. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh penerapan model TGT berbantuan Flash Card Bhinneka dapat memengaruhi minat belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Flash Card Bhinneka, Minat Belajar

Copyright (c) 2026 Shova Anggriani¹, Yulina Ismiyanti²

✉ Corresponding author:

Email : anggrianishova@gmail.com

HP : 081911297435

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 23 March 2026, Accepted 01 May 2026, Published 04 May 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar utama membentuk seseorang dalam berkarakter, berpengetahuan, dan mampu beradaptasi terhadap perkembangan zaman. Pendidikan pada hakikatnya merupakan proses pembentukan intelektual dan emosional manusia yang secara sadar dan terencana (Faiz et al., 2022). Pendidikan berperan penting dalam membentuk serta mengarahkan masa depan dan perjalanan hidup seseorang. Pendidikan dapat diartikan sebagai langkah pembelajaran yang berfokus pada pengembangan potensi individu secara optimal (Azzahra et al., 2024).

Dalam dunia pendidikan, terdapat unsur utama yang tidak dapat dipisahkan karena menjadi inti dari tercapainya tujuan pendidikan yaitu proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang melibatkan berbagai komponen yang saling terikat, dimana guru perlu mengoptimalkan setiap elemen dalam pelaksanaannya agar tujuan yang direncanakan dapat tercapai (Darsyah, 2023). Ketepatan dalam menetapkan metode mengajar yang sesuai tuntutan materi, tujuan kurikuler, dan karakteristik siswa memegang peran vital (Awaliyah et al., 2025). Proses pembelajaran yang berkualitas memberikan kesempatan untuk terlibat dalam berbagai kegiatan pembelajaran dan mendorong kemandirian dalam proses belajar siswa. Proses pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan minat siswa terhadap materi yang dipelajari.

Sikap yang ditandai dengan adanya ketertarikan terhadap sesuatu hal adalah minat (Fatimah et al., 2022). Terdapat indikator minat belajar yaitu sebagai berikut (Febrianti et al., 2023): 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan, 3) Perhatian, 4) Keterlibatan

siswa. Keterkaitan, perhatian, dan keinginan individu untuk terlibat dalam proses pembelajaran adalah minat belajar (Muzfirah et al., 2025). Dorongan tersebut muncul dari dalam diri individu bukan karena suatu paksaan. Tingginya minat belajar akan membuat siswa memberikan atensi yang lebih besar terhadap proses pembelajaran. Keterlibatan aktif siswa menjadikan proses pembelajaran lebih berkesan dan bermakna sehingga materi ajar bertahan lebih lama dalam ingatan (Ahsan et al., 2023).

Meskipun demikian, fakta menunjukkan bahwa beberapa sekolah menghadapi persoalan siswa dengan minat belajar yang kurang khususnya pembelajaran IPAS (Nurjannah & Arief, 2024). IPAS merupakan bidang keilmuan yang menelaah tentang makhluk hidup beserta interaksi yang terjadi antara makhluk hidup dengan lingkungan alam secara komperhensif (Meylovvia & Julianto, 2023). Meskipun IPAS adalah mata pelajaran umum di sekolah dasar, tidak semua siswa minat dan paham terhadap pembelajaran IPAS. Keterbatasan interaksi belajar siswa, minimnya penggunaan media pembelajaran, serta dominasi peran guru menjadi beberapa masalah yang menyebabkan lemahnya pembelajaran termasuk IPAS pada dunia pendidikan saat ini. Pembelajaran dengan metode ini menimbulkan kejenuhan dan kelelahan mental, sehingga keterampilan yang diperoleh siswa cenderung sebatas pada akumulasi fakta dan pemahaman yang bersifat abstrak (Wardhani & Tamba, 2025).

Salah satu model pembelajaran yang cocok meningkatkan minat belajar adalah *Teams Games Tournament*. Model pembelajaran TGT termasuk dalam pendekatan konstruktivisme yang menitikberatkan pada proses pembentukan

pengetahuan oleh siswa, dalam penerapannya model ini mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi serta menemukan informasi esensial dari materi yang sedang dipelajari. (Meylovvia & Julianto, 2023). Penggunaan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk saling kerja sama sekaligus menguatkan semangat belajar.

Selain menerapkan model pembelajaran, pendidik turut menggunakan media pembelajaran sebagai sarana pendukung agar terciptanya kegiatan belajar yang lebih bermakna dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dimanfaatkan adalah *Flash Card* Bhinneka. *Flash Card* termasuk media yang memiliki karakter khusus, yaitu memadukan gambar dan teks yang relevan dengan materi pembelajaran serta memiliki ukuran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Zarkasih Noer et al., 2024). Dalam teori Bruner, J Bruner berpendapat anak-anak mengkonstruksi pengetahuannya melalui tiga mode, yaitu: 1) enaktif (tindakan, kata nyata); 2) ikonik (gambar dan gambar); 3) simbolik (kata dan simbol) (Rahmania et al., 2025). Hal tersebut sesuai dengan media pembelajaran *Flash Card* Bhinneka yang dalam penyajiannya menggunakan visualisasi, simbol dan kata.

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui wawancara dan pengamatan pendahuluan yang dilaksanakan di SDN Gebangsari 03 pada bulan Oktober 2025, teridentifikasi adanya kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPAS. Permasalahan tersebut muncul karena guru belum optimal dalam mengembangkan serta menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam praktiknya, kegiatan pembelajaran IPAS masih cenderung menggunakan pendekatan tradisional yang berpusat pada penjelasan

lisan, yaitu metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami materi dan kurangnya minat dalam belajar. Disamping itu, diperoleh data minat belajar IPAS siswa di kelas IV pada masih rendah, terlihat dari wawancara dengan guru kelas memaparkan bahwa 50% dari 28 siswa memiliki tingkat minat belajar yang kurang. Kondisi tersebut diperkuat dengan hampir sebagian siswa kelas IV yang belum mencapai KKTP pada pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan yang ada, dibutuhkan inovasi pembelajar yang dapat menumbuhkan minat belajar IPAS siswa. Merujuk pada kondisi tersebut, model pembelajaran *Teams Games Tournament* dipilih sebagai solusi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model *Teams Games Tournament* Berbantuan *Flash Card* Bhinneka terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Eksperimental Design* dengan tipe desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN Gebangsari 3 yang berjumlah 28 siswa. Sampel penelitian menggunakan teknik sampel *Nonprobability Sampling* dengan jenis *Sampling Jenuh* yang dimana semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Penelitian dilakukan di SD Negeri Gebangsari 03 yang berlokasi di Jl. Widuri Krajan, Kelurahan Gebangsari, Kecamatan Genuk, Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan selama tahun ajaran semester genap 2025/2026. Pelaksanaan penelitian dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan di bulan Maret 2026.

Teknik pengumpulan data pada

penelitian menggunakan metode angket. Angket dalam penelitian ini digunakan sebagai *pre-test* dan *post-test*. Angket menggunakan 20 pernyataan yang disusun dengan indikator minat belajar meliputi: 1) Perasaan senang, 2) Ketertarikan, 3) Perhatian, 4) Keterlibatan siswa. Angket menggunakan skala likert 1-4.

Sebelum digunakan, instrumen angket di uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan uji validitas isi dan konstruk. Uji validitas isi dilakukan oleh 2 ahli dan validitas konstruk menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*. Uji reliabilitas dengan Rumus *Cronbach's Alpha* (α). Hasil uji menunjukkan instrumen memiliki realibilitas dengan kategori tinggi yaitu 0,913.

Analisis data pada penelitian menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif difungsikan untuk menjelaskan hasil dari skor *pretest* dan *posttest* siswa. Sedangkan untuk uji inferensial menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Uji normalitas berfungsi sebagai penilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak (Wahjusaputri & Purwanto, 2022). Selanjutnya dilakukan uji hipotesis Pired Sample t-test dengan taraf signifikan 0,05.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Temuan riset meunjukkan adanya peningkatan minat belajar usai perlakuan menggunakan model *Teams Games Turnamanet* berbantuan *flash card* bhinneka. Temuan ini dilihat dari hasil skor angket minat belajar IPAS siswa. Hal itu ditunjukkan

dengan hasil nilai *pretest* siswa sebelum perlakuan dengan nilai *posttest* setelah adanya perlakuan.

Berdasarkan hasil statistik deskriptif meyajikan informasi adanya kenaikan pada nilai rata-rata *pretest* dan *posttes*. Kenaikan nilai rata-rata tersebut sebesar 12,32. Nilai rata-rata *pretest* siswa sebelum adanya perlakuan adalah 47,86 dengan nilai minimal 28, dan nilai maksimal 70. Setelah dilakukannya perlakuan model *Teams Games Turnament* berbantuan *flash card* bhinneka, nilai postets siswa meningkat. Dengan nilai rata-rata 60,18, nilai minimal 36, serta nilai maksimal 76.

Tabel 1. Kategori Skor *Pretest* Minat Belajar IPAS

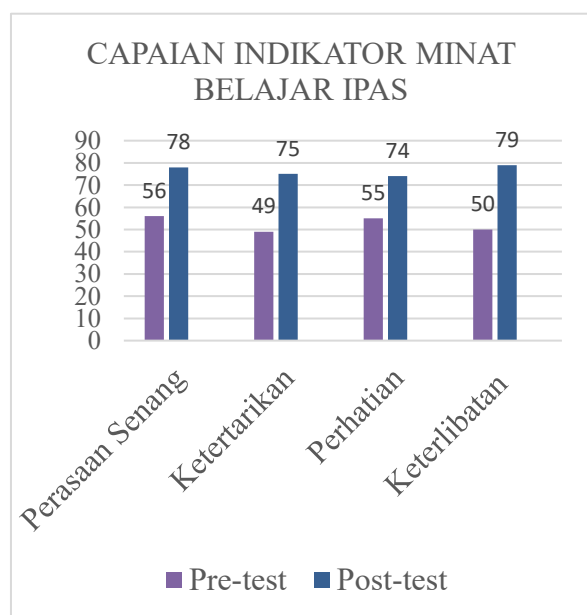
Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	> 65	4	14
Tinggi	51 - 65	9	32
Rendah	35 - 50	10	36
Sangat Rendah	< 35	5	18
Total		28	100

Hasil analisis pada tabel 1 memperlihatkan banyaknya kategori sangat tinggi pada minat belajar IPAS sebanyak 4 siswa (14%), lalu pada ketegori tinggi dengan jumlah frekuensi sebanyak 9 siswa (32%), kemudian untuk kategori rendah sebanyak 10 siswa (36%), dan untuk ketegori sangat rendah memperoleh sebanyak 5 siswa (18%). Dari keempat kategori tersebut, kategori rendah paling tinggi presentasinya dibandingkan dengan yang lain yaitu 36%. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat belajar IPAS siswa kelas IV sebelum adanya perlakuan termasuk dalam kategori rendah.

Tabel 2. Kategori Skor *Posttest* Minat Belajar IPAS

Kategori	Interval	f	%
Sangat Tinggi	> 65	11	39
Tinggi	51 - 65	13	46
Rendah	35 - 50	4	14
Sangat Rendah	< 35	-	-
Total		28	100

Berdasarkan penyajian pada tabel 2 di atas menunjukkan banyaknya kategori sangat tinggi pada minat belajar IPAS siswa adalah sebanyak 11 siswa (39%), lalu pada kategori tinggi memperoleh sebanyak 13 siswa (46%), kemudian untuk kategori rendah dengan jumlah frekuensi sebanyak 4 siswa (14%), dan untuk kategori sangat rendah 0 siswa (0%). Dengan kata lain tidak ada siswa yang masuk ke dalam kategori sangat rendah. Dari keempat kategori tersebut, kategori tinggi paling tinggi persentasenya dibandingkan dengan yang lain yaitu 46%. Maka minat belajar IPAS siswa kelas IV setelah adanya perlakuan termasuk dalam kategori tinggi.



Gambar 1. Capaian Indikator Minat Belajar IPAS

Dilihat pada Gambar 1 capaian indikator minat belajar IPAS *pretest* dan *posttest* juga naik secara signifikan. Pada indikator perasaan senang, nilai rata-rata meningkat dari 56 menjadi 78. Pada indikator ketertarikan, nilai meningkat dari 49 menjadi 75. Indikator perhatian, nilai meningkat dari 55 menjadi 74, dan indikator keterlibatan siswa nilai meningkat dari 50 menjadi 79.

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk melihat hasil nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,083 dan *posttest* 0,082. Nilai keduanya lebih besar dari 0,05, artinya data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji Paired Sample t-Test yang menunjukkan t_{hitung} sebesar 4,752 selanjutnya t_{tabel} dengan $(n-1)$ maka $df = 27$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,052. Nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan kata lain, terdapat pengaruh model pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan *Flash Card* Bhinneka terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Gebangsari 03 tepatnya di kelas IV dengan jumlah sampel 28 siswa. Penelitian berlangsung selama 2 kali pertemuan pada tanggal 10 & 11 Maret 2026. Berdasarkan hasil uji hipotesis, terdapat pengaruh signifikan penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnament* berbantuan *Flash Card* Bhinneka terhadap minat belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

Kondisi awal sebelum diimplementasiukannya model pembelajaran TGT berbantuan berbantuan *Flash Card* Bhinneka masih berada pada tingkat yang kurang maksimal. Rendahnya minat belajar tersebut tampak dari sikap siswa selama

pembelajaran yang belum memperlihatkan rasa senang pada materi IPAS, minimnya keaktifan dalam mengikuti kegiatan belajar, rendahnya keterlibatan dalam kegiatan belajar, serta kurangnya fokus siswa saat guru menerangkan konsep IPAS yang dimana hal tersebut adalah indikator dari minat belajar.

Dengan diimplementasikan model pembelajaran TGT berbantuan *flash card* bhinneka, minat belajar IPAS siswa mengalami peningkatan. Peningkatan ini selaras dengan perubahan sikap siswa selama proses pembelajaran. Suasana pembelajaran yang awalnya pasif mulai bertansformasi menjadi lebih hidup dan kompetitif. Keaktifan siswa mulai meningkat yang ditandai dengan banyaknya siswa yang berani mengajukan pendapat, berdiskusi kelompok, serta perhatian siswa yang lebih fokus pada materi. Penggunaan *flash card* bhinneka menjadikan pembelajaran yang tidak hanya kompetitif tetapi juga kontekstual. Berdasarkan hal tersebut, model pembelajaran TGT berbantuan *flash card* bhinneka terbukti efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan meningkatkan minat belajar siswa.

Temuan ini selaras dengan teori konstruktivisme sosialnya dari Vygotsky menekankan pentingnya proses belajar sosiokultural, yaitu bagaimana siswa berinteraksi dengan orang lain dan menginternalisasi sarana kognitif untuk membentuk konstruksi mental melalui zona perkembangan proksimal (Arafah et al., 2025). Hasil ini sejalan dengan penelitian dari Anggraini & Attalina (2024) yang menegaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Turnament* mampu meningkatkan minat belajar. Perubahan ini didorong oleh karakteristik model pembelajaran yang dapat menarik

perhatian dan keaktifan siswa.

Data hasil penelitian secara menyeluruh mengindikasikan bahwa integrasi model pembelajaran TGT dengan bantuan *flash card* bhinneka memiliki dampak signifikan terhadap minat belajar IPAS siswa sekolah dasar. Model pembelajaran dan media pembelajaran ini bisa dijadikan srategi pengajaran dalam pembelajaran IPAS karena selain meningkatkan minat belajar, tetapi juga memberikan pengalaman belajar bermakna.

SIMPULAN

Riset ini membuktikan adanya pengaruh *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media *Flash Card* Bhinneka berpengaruh terhadap minat belajar IPAS. Fektivitas tersebut tercermin dari tercapainya empat indikator minat belajar yaitu tumbuhnya perasaan senang, meningkatnya ketertarikan, terjaganya perhatian siswa selama pembelajaran, dan keterlibatan siswa dalam kelompok. Keberhasilan ini dipengaruhi oleh keunggulan model TGT dalam menciptakan pembelajaran aktif-kompetitif serta peran *flash card* bhinneka sebagai stimulus visual yang relevan dengan pembelajaran IPAS. Diperkuat dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 47,86 dan nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 60,18. Data hasil uji paired t-test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,005$. Data ini memperlihatkan bahwa H_0 ditolak H_1 diterima. Hal ini menegaskan bahwa model TGT berbantuan *flash card* Bhinneka dapat memengaruhi minat belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR RUJUKAN

Ahsan, L., Ismiyanti, Y., & Ulia, N. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran*

- Quantum Learning Terhadap Hasil Belajar Ips di Kelas IV SD*. Jurnal Ilmiah Aquinas, 179–187. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v6i2.2816>
- Anggraini, C., & Attalina, S. N. C. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Minat Belajar Pada Mapel IPAS Kelas 5*. JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8(1), 55–62.
- Arafah, A. A., Sukriadi, & Samsuddin, A. F. (2025). *Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika*. Jurnal Pendidikan, 15(3), 723–731.
- Awaliyah, K. N., Ismiyanti, Y., & Yustiana, S. (2025). *Penerapan Strategi Membaca Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, 11(April), 670–685.
- Azzahra, A. F., Rahmi, N., Sabri, A., & Hidayatullah, R. (2024). *Integrasi Administrasi Pendidikan Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Indonesia Era Society 5.0*. Jurnal Tahsinia, 5(6), 863–878.
- Darsyah, S. (2023). *Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan Syukron*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 5(2), 857–861.
- Faiz, A., Putra, N. P., & Fajar, N. (2022). *Memahami Makna Tes, Pengukuran (Measurement), Penilaian (Assessment), Dan Evaluasi (Evaluation) Dalam Pendidikan*. Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, 10(3), 1696–1705.
- Fatimah, W., Bte Abustang, P., & Supardi, R. (2022). *Pengaruh minat belajar terhadap minat belajar IPS*. (JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 7.
- Febrianti, S., Aniswita, & Rio Fernandes. (2023). *Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XII TKJ Di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi*. Ar-Riyadhiyyat: Journal of Mathematics Education, 3(2), 105–113.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan*. Jurnal Pendidikan Islam, 1(3), 327–346.
- Muzfirah, S., Afdal, M., & Mubarak, F. (2025). *Pengaruh Pendekatan Sainifik Pada Mata Pelajaran Fikih Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah Tegallurung*. Wulang: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 3(1), 14–23.
- Nurjannah, M., & Arief, A. (2024). *Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV di SD N 1 Padokan Melalui Model Pembelajaran PjBL*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, 3(1).
- Rahmania, C. A., Shalsabilla, F. N., Aprilia, G., Syahira, K. K., Alfyyah, R. A., & Putri, H. E. (2025). *Analisis Teori Belajar Bruner Untuk Membantu Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika*. De Fermat: Jurnal Pendidikan Matematika, 8(1), 10–21. <https://doi.org/10.36277/deferlat.v8i1.2254>
- Wahjusaputri, S., & Purwanto, A. (2022). *Buku Statistika Pendidikan*. Bandung: Bintang Semesta Media.
- Wardhani, S., & Tamba, R. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar*

IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 060828 Medan. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(4), 8.

Zarkasih Noer, M., Maruli Tua Tobing, V. L., Teknologi Pendidikan, M., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Soetomo, U. (2024). *Pengaruh Media Flashcard*

Terhadap Minat dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris Siswa. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 2024(5), 964–969.