



## Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris *Flash Card Comic* Kelas IV SDN 060872 Medan

Angeleva Revi Christa Sinaga<sup>1\*</sup>, Dody Feliks Pandimun Ambarita<sup>2</sup>, Lala Jelita Ananda<sup>3</sup>, Albert Pauli Sirait<sup>4</sup>, Tiarnita Maria Sarjani Br. Siregar<sup>5</sup>, Charles Fransiscus Ambarita<sup>6</sup>

<sup>123456</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

### ARTICLE INFO

Received: 25 September 2025  
 Received in revised: 10 October 2025  
 Accepted: 30 October 2025  
 Available online: 30 November 2025

\* Corresponding author.  
[sinagaangeleva@gmail.com](mailto:sinagaangeleva@gmail.com)

#### Keywords:

*Flash Card Comic,*  
*Greetings and Leave Taking,*  
*Feasibility,*  
*Practicality,*  
*Effectiveness*

#### Kata Kunci:

Flash Card Comic,  
 Greetings and Leave Taking,  
 Kelayakan,  
 Kepraktisan,  
 Keefektifan

### ABSTRACT

*This research aims to determine the feasibility, practicality, and effectiveness of Flash Card Comic learning media for "Greetings and Leave Taking" material in Grade IV at SDN 060872 Medan. This study utilizes the Research and Development (R&D) method following the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this research include media experts, material experts, educational practitioners, and 20 fourth-grade students. The object of the research is the Flash Card Comic media, designed to improve students' understanding of English greetings and farewell expressions. The results of the study indicate that in terms of feasibility, the media obtained a score of 81.81% from media experts ("Feasible" category) and 93.3% from material experts ("Highly Feasible" category). In terms of practicality, questionnaire results showed that the media was rated as "Highly Practical" by educational practitioners. Regarding effectiveness, based on a comparison of pre-test and post-test scores, there was an increase in the average score from 39.75% to 73.75%. Based on an N-Gain analysis of 57.18%, the Flash Card Comic media is categorized as "Effective" in improving student learning outcomes.*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *Flash Card Comic* pada materi *Greetings and Leave Taking* di kelas IV SDN 060872 Medan. Penelitian Ini menggunakan metode pengembangan dengan model ADDIE (*Analyze, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli media, ahli materi, praktisi pendidikan, dan 20 siswa kelas IV. Objek penelitian adalah media *Flash Card Comic* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap ungkapan sapaan dan perpisahan dalam Bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari aspek kelayakan, media ini memperoleh skor 81,81% dari ahli media (kategori "Layak") dan 93,3% dari ahli materi (kategori "Sangat Layak"). Dari aspek kepraktisan, hasil angket menunjukkan bahwa media ini dinilai "Sangat Praktis" oleh praktisi pendidikan. Sedangkan dari aspek keefektifan, berdasarkan perbandingan nilai pretest dan posttest, terjadi peningkatan rata-rata dari 39,75% menjadi 73,75%. Berdasarkan analisis N-Gain sebesar 57,18%, media *Flash Card Comic* dikategorikan "Efektif" dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Doi: <https://doi.org/10.24114/jt.v14i2.69264>



## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang diperlukan oleh setiap individu di era yang penuh persaingan. Anak-anak dituntut harus memiliki intelektual yang baik agar menjadi penerus bangsa yang berkualitas. Sekolah merupakan tempat belajar yang menyenangkan, di mana tidak hanya belajar namun juga mengembangkan minat dan bakat siswa. Pendidikan di Sekolah Dasar sangat berpengaruh ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dari pendidikan tersebut dapat membuat seseorang berpikir lebih kritis.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang mendunia dikarenakan digunakan oleh sebagian negara sebagai bahasa pertama. Selain itu bahasa Inggris adalah bahasa global yang perlu dikuasai. Bahasa Inggris masih dianggap sebagai bahasa asing di Indonesia. Bahasa asing berbeda dengan bahasa kedua, dimana bahasa kedua bukanlah bahasa yang utama di negara tersebut namun dipergunakan untuk berkomunikasi di negara tersebut berbeda dengan bahasa asing yang hanya dipergunakan jika berada di luar negeri untuk berkomunikasi. Pada Peraturan Menteri Nomor 12 tahun 2024 mengenai Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Nadiem menekankan bahwa Bahasa Inggris akan dijadikan sebagai pelajaran wajib bagi anak-anak di tingkat SD dan yang setara, meskipun sebelumnya Bahasa Inggris sudah dihilangkan dari kurikulum di Sekolah Dasar.

Di dalam kelas siswa memiliki minat pembelajaran yang rendah. Sehingga disini kedudukan guru sangat penting untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru harus mampu bersikap ceria penuh lelucon dan mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran. Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa interaksi guru dan siswa berdampak terhadap minat belajar siswa. Seperti pendapat Wikara dkk. (2020) pembelajaran menyenangkan dapat menarik perhatian (meningkatkan jumlah informasi yang diterima reseptor sensorik) dan membangkitkan emosi (apa yang dipelajari diprioritaskan dan disimpan oleh amigdala, dapat meningkatkan daya ingat, perbaikan dalam memori jangka panjang).

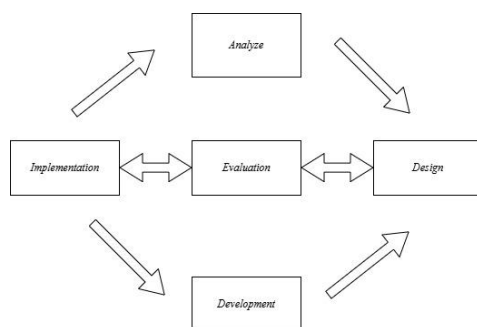
Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan guru di sekolah yang dilakukan di sekolah SDN 060872 bahwasanya media pembelajaran untuk pelajaran Bahasa Inggris minimnya media pembelajaran yang disediakan dari sekolah sehingga guru Bahasa Inggris di sekolah tidak menggunakan variasi media pembelajaran pada saat mengajar. Selain itu pada pembelajaran siswa lebih tertarik pada gaya pembelajaran visual yang menampilkan gambar di dalamnya, sehingga pada penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran visual. Selanjutnya berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa, terdapat 50% siswa yang merasa tidak menyenangkan pada saat pembelajaran Bahasa Inggris, 66,6% merasa media pembelajaran sangat penting, 48% memiliki pandangan bahwa media pembelajaran cukup bagus, 77,7% mengatakan bahwa di dalam kelas jarang menggunakan media pembelajaran, 83,3% menyukai gaya belajar visual, 77,7% mengatakan lebih memahami materi ketika mendengarkan penjelasan guru sekaligus menggunakan media, 77,7% merasa sangat perlu ilustrasi dari guru, dan 72,2% siswa tertarik pada objek yang mencolok, berwarna dan menarik. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran visual.

## 2. Metode

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (RnD). Metode RnD, yang dalam bahasa Inggris disebut Research and Development, merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk spesifik serta mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Dalam rangka menciptakan produk tertentu, pada dasarnya diperlukan analisis kebutuhan serta riset yang dilakukan untuk menguji seberapa efektif produk tersebut dan memastikan bahwa produk ini dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas. Oleh sebab itu, penelitian diperlukan untuk menilai efektivitas produk (Slamet, 2022, h. 1).

Metode yang diterapkan dalam studi ini adalah penelitian dan pengembangan (RnD). Metode ini, yang dalam bahasa Inggris disebut Research and Development, merupakan pendekatan yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Untuk menciptakan produk yang dimaksud, diperlukan analisis mengenai kebutuhan serta penelitian yang bertujuan untuk menguji seberapa efektif produk itu dan memastikan bahwa produk tersebut dapat diakses oleh masyarakat secara umum. Oleh sebab itu, sangat penting untuk melakukan penelitian guna menguji efektivitas produk (Slamet, 2022, h. 1).

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), maka prosedur pengembangan ini dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Alur Prosedur Pengembangan



### 1. Tahap *Analyze* (Analisis)

Tahap define bertujuan untuk menentukan dan menentukan kondisi yang diperlukan untuk pembelajaran yang terdiri dari analisis awal-akhir, analisis kebutuhan, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran.

### 2 Tahap *Design* (Merancang)

Pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan desain yang akan dilakukan untuk menyiapkan rancangan awal. Pada tahap ini dilakukan juga perancangan instrumen penelitian.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan menciptakan desain akhir menjadi produk yang nyata atau fisik untuk menciptakan pengembangan barang. Tahapan dalam proses ini terdiri dari: Adapun tahapan-tahapan pengembangan terdiri dari:

### 4. Tahap *Implementation*

Tahap implementation adalah tahapan yang dilakukan dengan mengaplikasikan produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik kelas IV SDN 060872 Medan. Tahap ini dilakukan oleh peneliti untuk melihat apa saja kendala yang dihadapi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media *Flash Card Comic* yang dapat dilihat berdasarkan hasil dari Pretest dan Posttest peserta didik.

### 5. Tahap *Evaluation*

Tahapan evaluation merupakan tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap ini bertujuan untuk menyempurnakan rancangan yang telah dibuat, mengevaluasi seberapa efektif, efisien, dan berkualitas pembelajaran yang telah dirancang dan dilaksanakan. Adapun alat evaluasi yang digunakan berupa tes pretest dan posttest.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini adalah sebuah studi dan pengembangan (RnD) yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran berupa *Flash Card Comic* dalam pelajaran Bahasa Inggris, khususnya mengenai materi "Greetings and Leave Taking". Sasaran utama dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran yang memenuhi kriteria layak, praktis, dan efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Peneliti menerapkan model ADDIE yang terdiri dari lima langkah, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pada tahap analisis, temuan dari wawancara dan observasi mengungkapkan bahwa proses pembelajaran di kelas IV SDN 060872 Medan kurang memiliki variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Alat bantu belajar yang dipakai sangat terbatas, hanya mengandalkan buku pegangan siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk memperjelas penyampaian pesan dan informasi agar proses serta hasil belajar dapat berjalan lebih baik. Selain itu, siswa cenderung lebih menyukai metode pembelajaran yang bersifat visual.

Berdasarkan hasil analisis terhadap kebutuhan siswa, kendala dalam proses pembelajaran, dan urgensi untuk meningkatkan pemahaman dasar pembelajaran Bahasa Inggris, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran *Flash Card Comic*. Siswa cenderung mudah mengingat hal-hal yang menarik dan visual, sehingga peneliti ingin memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Temuan ini sejalan dengan Silitonga (2020) dimana Gaya belajar visual dilakukan seseorang untuk memperoleh informasi seperti melihat gambar, diagram, peta, poster, grafik dan sebagainya. Dengan demikian, pengembangan *Flash Card Comic* sangat penting karena menyajikan informasi dengan cara yang menarik secara visual dan membantu pemahaman konsep bahasa Inggris. Oleh karena itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang lebih efisien dan menarik bagi siswa.

Dalam penelitian ini, fokus analisis adalah pada materi Sapaan dan Ungkapan Perpisahan. Keputusan ini diambil karena ungkapan tersebut sering muncul dalam interaksi sehari-hari dan mudah untuk digambarkan. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan Muto (2025) yang mengemukakan bahwa menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi nyata dan memanfaatkan gambar sebagai alat visual, membuat siswa tidak hanya menerima informasi dengan cara yang pasif, tetapi juga lebih mampu mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi mereka.

Terakhir analisis tujuan pembelajaran, konteks pengembangan media *Flash Card Comic*, sasaran pembelajaran yang dirumuskan tidak hanya menekankan aspek kognitif (pengetahuan tentang ungkapan bahasa Inggris), tetapi juga aspek afektif dan psikomotor (kemampuan menggunakan ungkapan sesuai konteks formal maupun informal).



Pada tahap desain, peneliti mengembangkan media pembelajaran Flash Card Comic. Dalam proses ini, peneliti menggunakan buku pelajaran kelas IV sebagai acuan utama untuk mencari materi yang relevan, dengan bantuan Google untuk mencari referensi tambahan. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan Canva dan Ibish Paint untuk mencari gambar-gambar menarik yang akan digunakan sebagai latar belakang pada setiap slide, serta untuk mencari elemen-elemen desain yang dapat memperindah tampilan media pembelajaran. Pada aplikasi Ibish Paint digunakan untuk menggambar karakter Comic. Sedangkan pada aplikasi Canva memanfaatkan berbagai elemen visual yang menarik, peneliti berusaha menciptakan media yang tidak hanya informatif tetapi juga estetik guna meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, alat bantu ajar yang dirancang diharapkan bisa menjadi menarik secara visual dan juga mampu meningkatkan partisipasi siswa, memudahkan pemahaman konten, serta memperkuat keseluruhan proses belajar. Dalam penelitian ini dilakukan uji coba instrumen. Instrumen yang dikembangkan terdiri atas dua jenis, yaitu instrumen tes hasil belajar dan instrumen non-tes. Instrumen penelitian yang telah disusun dan divalidasi layak digunakan untuk mengumpulkan data. Kombinasi tes hasil belajar dan instrumen non-tes memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran menyeluruh mengenai kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Flash Card Comic, sehingga mendukung pencapaian tujuan penelitian.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan, dimana media pembelajaran dikembangkan menjadi produk Flash Card Comic pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan materi "Greetings and Leave Taking". Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, peneliti melakukan uji validasi materi dan media untuk menilai kelayakan produk. Proses validasi dilakukan secara bertahap, dimulai dengan validasi materi yang melibatkan 12 pertanyaan dengan aspek penilaian seperti kelayakan isi, bahasa dan daya tarik. Hasil dari validasi materi menunjukkan bahwa produk memperoleh nilai sebesar 93,3%, yang berarti media tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Vidya Dwi Amalia Zati, S.S., M.Hum. dosen Prodi PAUD UNIMED. Selanjutnya, validasi terhadap aspek media dilakukan oleh Ibu Nindya Ayu Pristanti, S.Pd., M.Pd. dosen Prodi BK UNIMED, dengan melibatkan 11 pertanyaan yang menilai kelayakan isi, penggunaan dan penyajian. Hasil validasi media menunjukkan angka sebesar 81,81%, yang juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan kriteria kelayakan menurut Riduwan (2015, h. 42), jika persentase kelayakan media berada dalam kisaran 81%–100%, maka media tersebut dikategorikan sebagai "sangat layak". Dengan demikian, berdasarkan penilaian yang diperoleh, media pembelajaran Flash Card Comic sangat cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan topik "Salam dan Perpisahan", meskipun perlu ada perbaikan lebih lanjut. Temuan ini menegaskan bahwa media yang telah dikembangkan memiliki standar yang sangat memadai untuk mendukung proses belajar mengajar.

Pada tahap implementation setelah mendapatkan validasi dari para ahli materi dan media yang menyatakan bahwa media Flash Card Comic sesuai untuk digunakan sebagai alat bantu dalam pengajaran Bahasa Inggris untuk kelas IV, peneliti kemudian melaksanakan pengujian produk kepada siswa kelas IV SDN 060872 Medan. Uji coba dilakukan dengan memperlihatkan dan menggunakan media pembelajaran sebanyak empat kali pertemuan. Dalam pertemuan awal, peneliti memberikan ujian awal kepada siswa kelas IV-B untuk menilai tingkat kesiapan dan pemahaman dasar mereka sebelum melakukan tindakan. Kemudian, pada pertemuan kedua, peneliti menjelaskan tentang produk media dan cara pemakaiannya kepada siswa. Pada pertemuan ketiga, peneliti mulai menerapkan metode pembelajaran dengan membagikan Flash Card Comic dan membimbing siswa menggunakan media tersebut secara kelompok di kelas. Pada pertemuan terakhir, siswa menerima ujian akhir yang bertujuan untuk menilai kemajuan hasil belajar setelah penggunaan media. Hasil ujian akhir dibandingkan dengan nilai ujian awal untuk mengevaluasi efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman dan pencapaian tujuan pembelajaran.

Pada tahap implementasi ini juga peneliti memberikan angket praktisi yang kepada guru kelas sebagai ahli praktisi yang menggunakan media Flash Card Comic sebagai media dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Greetings and Leave Taking. Angket yang peneliti berikan berisi 13 pertanyaan meliputi kelayakan isi, penggunaan, penyajian serta kelayakan tampilan yang terkandung dalam media. Penilaian kepraktisan media dilakukan oleh ahli praktisi Bapak Muhammad Azmi, S.Pd selaku guru Bahasa Inggris kelas IV-B mendapat 65 point dengan presentase 100% dengan kategori sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli praktisi pendidikan media tersebut dikategorikan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris materi "Greetings and Leave Taking". Pada fase implementasi ini juga peneliti menguji keefektifan media. Tes yang dimaksud dilakukan sebanyak dua kali yaitu pre-test (sebelum) dan post-test (sesudah) penerapan media Flash Card Comic pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi Greetings and Leave Taking pada kelas IV. Kegiatan pre-test yang dilakukan peneliti dikelas IV SDN 060872 Medan terdapat 20 siswa mengerjakan 20 soal tes. Hasil pre-test menunjukkan ada banyak siswa yang belum memahami pelajaran dikarenakan hanya tidak ada peserta didik yang tuntas, itu menandakan proses pembelajaran Bahasa Inggris materi Greetings and Leave Taking belum berhasil tersampaikan. Selanjutnya pelaksanaan post-test dilakukan setelah serangkaian Kegiatan belajar dengan menggunakan media Flash Card Comic menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana terdapat 15 siswa yang berhasil mendapatkan nilai di atas KKTP yaitu  $\geq 70$ . Peneliti menggunakan Uji N-Gain untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan melalui uji N-gain yang dilakukan disimpulkan bahwa berdasarkan hasil uji N-gain, diperoleh nilai N-gain sebesar 57.18%, yang berada pada interval  $56 \leq g < 75$ , yang menunjukkan kategori efektif. Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Flash Card Comic layak, praktis, dan efektif digunakan dalam proses belajar siswa pada materi Greetings and Leave Taking dalam pembelajaran Bahasa Inggris.



Hasil dari studi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Irma Nindiana pada tahun 2021, Henny Lailusmi pada tahun 2022, serta penelitian Alvita dan Airlanda yang dilakukan pada tahun 2021, yang semuanya mengembangkan Media yang berbasis Flash Card Comic. Penelitian ini mengembangkan Flash Card Comic dengan menambahkan dimensi baru dengan fokus mengembangkan kreativitas pada siswa Sekolah Dasar. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa selain layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran, produk tersebut dapat meningkatkan minat siswa mudah memahami materi ketika menggunakan Flash Card Comic sehingga penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu.

#### 4. Kesimpulan

Persentase penilaian yang diberikan oleh ahli media untuk Flash Card Comic kelas IV SD tercatat sebesar 81,81%, yang masuk ke dalam kategori “layak”. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi mencapai 93,3% dengan kategori “Sangat layak”. Media pembelajaran Flash Card Comic juga mendapatkan penilaian dengan kategori “Sangat Praktis” dengan skor mencapai 100%. Uji efektivitas dilakukan melalui evaluasi hasil belajar siswa yang menggunakan media Flash Card Comic, dengan cara pretest dan posttest. Sebelum penerapan media pembelajaran ini, nilai rata-rata siswa pada pretest adalah 39,75%. Setelah penggunaan media tersebut, nilai mereka meningkat menjadi 73,75% pada posttest. Dengan metode evaluasi efektivitas menggunakan N-Gain, media pembelajaran ini dinyatakan “Efektif” dengan persentase 57,18%.

#### Daftar Pustaka

- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al Ibtida: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(2), 14-28.
- Agusti, A., Sumarno, S., & Imawati, V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android pada Teknik Dasar Lari Jarak Pendek. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 3(3), 253-262.
- Annisa, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Sortasi dan Grading. *Edufortech*, 6(1), 39-44.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Mubtadi: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4(1), 72-80.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712-5721.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Annisa, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website pada Materi Sortasi dan Grading. *Edufortech*, 6(1), 39-44.
- Arief, M. Miftah. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam: Jurnal Ilmiah Kependidikan dan Keagamaan*, 5(1), 13-28.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristiawan, D. (2023). Bimbingan Belajar Bahasa Inggris Bagi Siswa Sekolah Dasar di Desa Pringgarata Kecamatan Pringgarata. *Bernas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 677-683.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Candra., Dkk. (2024). Pengembangan Media Interaktif pada Pembelajaran Gerak IPA. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(3), 44-49.
- Daniyati, A., Dkk. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Hader, A. E., Ratnawati, R., & Refpri, A. (2023). Analisis Stimulus Guru Dan Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Kelas X MAN 1 Tebo. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 6818-6829.
- Hasan., Dkk. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hasan, M., Dkk. (2021). *Media pembelajaran*. Sukaharjo: Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hijrah, L., Dkk. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 3(1), 98-106.





- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Indonesia. Peraturan Menteri Nomor 12 Tahun 2024 Tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. Jakarta
- Irawan, A., & Hakim, M. A. R. (2021). Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTs. *Pythagoras: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 91-100.
- Jenita, N. K. S. (2023). Pengaruh Job Description, Sistem Kerja Dan Pelatihan Kerja Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai Pada Dinas Sosial Kabupaten Gianyar (Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar).
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(2), 291-299.
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry).
- Lestari., Dkk. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lubis, J. P., Fitri, N. Z. N., & Ridwan, S. C. (2024). Pentingnya Menguasai Bahasa Inggris dan Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berbahasa Inggris. *Jurnal Karimah Tauhid*, 3(3), 3599-3605.
- Mahaly, S. (2021). Pelaksanaan Asesmen Kebutuhan Peserta Didik Dalam Memberikan Layanan Bimbingan Klasikal Di SMA Laboratorium Universitas Pattimura Ambon. *Al-Itizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 4(2), 38-42.
- Muto, M. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Ma'arif Nahdlatul Ulama Jenggawah. (Skripsi). Univeritas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa dengan Menggunakan Media Flash Card pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85-96.
- Nahria, N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Booklet Pada Materi Hidrolisis Garam di MA Babun Najah Banda Aceh (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Naimar, M. (2022). Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29.
- Nindiana, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Grafis Mata Pelajaran AL-Qur'an Hadits di Madrasah Ibtidaiyah (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ni'mah, S., & Siddiq, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Arab Melalui Media Flash card Bagi Kelas VIII MTS Al Manshur Klaten Tahun Pelajaran 2022/2023. *Research Journal on Teacher Professional Development*, 1(1), 46-56.
- Nurhijrah, & Hamidah, S. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer. *Jurnal Media TIK*, 7(2), 40-43.
- Padhila, N. (2021). Pengembangan Media Flash Card pada Pembelajaran IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Siswa Kelas V SDN 66 Kota Bengkulu (Doctoral dissertation, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu).
- Pribowo, F. S. P. (2018). Pengembangan Instrumen Validasi Media Berbasis Lingkungan Sekitar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 1-2.
- Purnamasari, N. L. (2020). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif Adobe Flash pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Resti, R., & Rachmijati, C. (2020). Analysis The Use of Instructional Media on Teaching English to Young Learner at Elementary School in Bandung. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 3(4), 453-458.
- Riduwan, A., & Akdon, A. (2015). *Rumus Dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Safitri, A. R., & Sundi, V. H. (2024). Efektivitas Penggunaan Flashcard Dalam Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas 4 UPTD SD Negeri Serua 01 Tangerang Selatan. *Semnasfip*. 1(2), 849-856.



- Saraswati, W., Budiman, M. A., & Rahmawati, I. (2020). Pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Petompon 01 Semarang. *Jurnal Sekolah*, 4(4), 85-90.
- Sihite, M., Dkk. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Powerpoint Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Nainggolan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 1(4), 217-227.
- Silitonga, E. A., & Magdalena, I. (2020). Gaya Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Cikokol 2 Tangerang. *Pensa*, 2(1), 17-22.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (RnD). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X pada Pembelajaran Kelas Fase F Seni Lukis Digital di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196-209.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syawaluddin, A., Dkk. (2022). Media Pembelajaran. Makassar: Badan Penerbit UNM
- Telaumbanua, T. (2016). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 48(4), 48-76.
- Taofah, M., & Mulyani, N. (2024). Penerapan Media Flashcard untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini dalam Pengenalan Huruf di Ra Al Hidayah Pesawahan. *Educhild: Journal of Early Childhood Education*, 5(1), 24-36.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Genius: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34-42.
- Ulfah, U. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.
- Widayanti, L., Dkk. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Wikara, B., Dkk. (2020). Efek Pembelajaran Yang Menyenangkan (Fun Learning) Terhadap Kemampuan Memori. *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 6(2), 192-195.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.

