

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN ALAT EDUKASI KARTU BERGAMBAR (*FLASH CARD*) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA INGGRIS SISWA

Muya Syaroh Iwanda Lubis¹, Rani Rahim^{2*}, Asrindah Nasution³, Nurhayati⁴, Putri Anggraini⁵, Dwi Sartika⁶

^{1,5}Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Dharmawangsa

^{2,6}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dharmawangsa

³Program Studi Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Dharmawangsa

⁴Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dharmawangsa

Jl. K.L. Yos Sudarso No. 224 Medan

muyasyarohiwanda@dharmawangsa.ac.id ¹, ranirahim@dharmawangsa.ac.id ^{2*},

asrindanasution90@dharmawangsa.ac.id ³, nurhayati@dharmawangsa.ac.id ⁴, puang1852@gmail.com ⁵,

sartikadwi2006@gmail.com ⁶

(*) Corresponding Author



Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional.

Abstract

Students' interest in learning English is still low, which means students' English language skills are also low. This is because during the learning process in the classroom, teachers do not use learning media such as educational tools. Educational tools are very important if applied in learning. This is because educational tools can increase students' learning motivation so that learning is more meaningful, innovative and creative. Therefore, the service team carries out service activities regarding the use of educational tools in classroom learning. This service activity aims to increase students' interest in learning and also students' English language skills. This service activity was carried out at MIS Nurul Hidayah Medan. Participants in this activity were class V students consisting of 30 students. This activity will be carried out on September 6 2023. This activity will be carried out in 3 stages. The first stage is to give a pretest to students before carrying out implementation activities using picture card educational tools (flash cards). The second stage is implementing the use of flash cards in English lessons. The third stage is giving a posttest to students after carrying out implementation activities using picture card educational tools (flash cards). The results of this activity were that the student response was very good and students were more interested in learning using the flash card educational tool and there was an increase in student ability obtained from the N-Gain score which was in the medium category. So it can be concluded that the flash card educational tool can improve students' English language skills.

Keywords: educational tools; flash cards; implementation; students' English abilities; use.

Abstrak

Masih rendahnya minat siswa dalam belajar bahasa Inggris sehingga membuat kemampuan bahasa Inggris yang dimiliki oleh siswa juga rendah. Hal ini dikarenakan ketika proses pembelajaran di dalam kelas, guru tidak menggunakan media pembelajaran seperti alat edukasi. Alat edukasi sangat penting jika diterapkan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan alat edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna, inovatif dan kreatif. Oleh karena itu, tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian mengenai penggunaan alat edukasi dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga kemampuan bahasa Inggris siswa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MIS Nurul Hidayah Medan. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa kelas V yang terdiri dari 30 orang siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 6 September 2023. Kegiatan ini dilakukan dengan 3 tahapan. Tahapan pertama yaitu memberikan *pretest* kepada siswa sebelum dilakukan kegiatan implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Tahapan kedua yaitu

mengimplementasikan penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dalam pelajaran bahasa Inggris. Tahapan ketiga yaitu memberikan *posttest* kepada siswa setelah dilakukan kegiatan implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Hasil dari kegiatan ini adalah respon siswa sangat baik dan siswa lebih tertarik belajar menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) serta terdapat peningkatan kemampuan siswa yang diperoleh dari *N-Gain score* yang berada pada kategori sedang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

Kata kunci: alat edukasi; kartu bergambar; implementasi; kemampuan bahasa Inggris siswa; penggunaan.

PENDAHULUAN

Sumber belajar menjadi salah satu permasalahan pendidikan di Indonesia. Guru masih mengalami kesulitan dalam memilih dan menggunakan sumber belajar secara optimal [1]. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan buku teks pelajaran dari pemerintah saja, tidak memanfaatkan lingkungan sekitar, tidak merujuk materi yang diperoleh dari perpustakaan, dan tidak merujuk pada alamat web tertentu. Sumber belajar terdiri dari beberapa macam, salah satunya adalah bahan ajar. Guru dituntut untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif dan kreatif sesuai kurikulum, perkembangan kebutuhan peserta didik, dan perkembangan teknologi informasi [2].

Agar pembelajaran lebih efektif dan bermakna bagi siswa, maka guru dituntut untuk dapat mengembangkan sebuah media yang dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan adanya media yang dikembangkan oleh guru maka kemampuan siswa khususnya *english vocabulary* dalam pelajaran bahasa Inggris dapat meningkat. Memang tidaklah mudah bagi guru untuk dapat mengembangkan sebuah media agar *english vocabulary* siswa meningkat. Namun hal inilah yang sangat diperlukan oleh siswa dalam pembelajaran di kelas untuk saat ini.

Bahan ajar dibutuhkan dalam semua mata pelajaran yang ada di sekolah dan salah satunya adalah pelajaran matematika. Bahan ajar dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan soal-soal matematika. Bahan ajar dapat menggantikan beberapa peran guru sehingga pembelajaran tidak berpusat kepada guru melainkan siswa [3]. Padahal bahan ajar yang memiliki gambar dan warna yang bervariasi membantu siswa untuk mengingat lebih baik, karena siswa akan lebih tertarik pada bahan ajar yang *full colour* serta bergambar [4]. Penggunaan bahan ajar yang tepat akan dapat memotivasi siswa untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan [5].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru ahasa Inggris di

sekolah tersebut mengatakan bahwa siswa merasa kesulitan dalam pelajaran bahasa Inggris terutama dalam *vocabulary*. Selama ini pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku yang digunakan hanya buku teks pelajaran saja. Guru jarang menggunakan alat edukasi dikarenakan minimnya alat edukasi yang ada di sekolah. Sehingga kemampuan siswa dalam pelajaran bahasa Inggris juga masih kurang. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengembangkan sebuah alat edukasi agar pembelajaran lebih efektif, inovatif dan menarik.

Dalam pelajaran bahasa Inggris, siswa perlu penguasaan dalam kosakata. Kosakata adalah jumlah kata yang jika digabungkan akan membentuk bahasa [6]. Kosakata merupakan faktor penting dalam belajar Bahasa Inggris. Agar siswa dapat menguasai kosakata dalam Bahasa Inggris dengan jumlah yang banyak maka siswa perlu banyak latihan. Semakin banyak keterampilan kosakata yang dimiliki, maka semakin baik kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh siswa. Dengan adanya alat edukasi, memudahkan guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran di kelas [7]. Penyampaian materi dan pesan dalam proses pembelajaran akan semakin mudah dan efektif, sehingga akan meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar.

Salah satu alat edukasi yang cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa adalah alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Alat edukasi ini berisi gambar-gambar (seperti hewan, buah-buahan, benda-benda dan lainnya) yang dapat melatih siswa dan memperkaya kosakata. Kartu tersebut menjadi petunjuk dan merangsang siswa untuk merespon dengan baik [8]. Penggunaan alat edukasi ini bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, akan tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik [9]. Media kartu bergambar yang dibuat dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Karena dalam pembelajarannya dilakukan dengan bermain. Dengan media ini, siswa menjadi aktif serta belajar sambil bermain.

Keunggulan dari media kartu bergambar ini adalah gambar-gambar yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa atau benda-benda yang ada di sekitar siswa. Dengan demikian, maka siswa akan lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh [10] yang menyimpulkan bahwa media kartu kata yang berhasil dikembangkan dan mampu membaca permulaan. Dengan melalui beberapa tahapan yang dimulai dari tinjauan beberapa ahli pembelajaran, uji kelompok kecil, dan uji lapangan (kelompok besar). Sama halnya dengan penelitian mengenai media kartu bergambar yang pernah dilakukan oleh [11] berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh bahwa multimedia dinyatakan valid untuk digunakan dengan hasil perhitungan ahli media 75%, ahli materi 93,75%, kepada audiens/siswa yaitu individu 94,37%, kelompok kecil 94,7% dan uji coba lapangan 93,3%.

Hal ini didukung juga dengan pendapat [12] bahwa latihan untuk pengayaan kosakata sangat dianjurkan dengan menggunakan *flash card* agar siswa dapat menambah kosakata dan mengingat dengan mudah mereka sambil melihat gambarnya. *Flash card* adalah kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar kepada anak satu per satu secara cepat (1 gambar per detik) untuk memicu otak kanan agar anak dapat menerima informasi yang ada dihadapan mereka dan sangat efektif untuk membantu anak belajar membaca dengan cara mengingat gambar dan bentuk, serta memperbanyak perbendaharaan kata di usia sendiri mungkin. Media kartu bergambar yang dikembangkan sudah efektif digunakan dalam pembelajaran bagi siswa, alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) yang dibuat dapat meningkatkan semangat belajar siswa [13]. Karena dalam pembelajarannya dilakukan dengan bermain. Dengan alat edukasi ini, siswa menjadi aktif serta belajar sambil bermain.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan 3 tahapan, yaitu :

1. Memberikan *pretest* kepada siswa sebelum dilakukan kegiatan implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.
2. Implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) pada siswa. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian telah membuat alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) bahasa Inggris. Alat edukasi tersebut diterapkan kepada siswa selama pembelajaran bahasa Inggris. Hal

ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa.

3. Memberikan *posttest* kepada siswa, setelah dilakukan implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Hal ini bertujuan untuk mengukur adanya peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan hasil dari *pretest* dan *posttest* yang telah dikerjakan oleh siswa. Selain itu juga berdasarkan pengamatan selama kegiatan tersebut berlangsung. Sedangkan teknik analisis data diperoleh dari hasil perhitungan sebelum dan sesudah diterapkannya alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dengan menggunakan *N gain score*.

Untuk menghitung kemampuan siswa, maka terlebih dahulu ditentukan nilai *gain*nya. Dalam menghitung *gain* digunakan rumus yaitu :

$$gain = \frac{skor\ postes - skor\ pretes}{skor\ maksimal\ butir\ soal - soal\ pretes} \quad (1)$$

Adapun kriteria dari indeks *gain* dapat dilihat pada Tabel 1.

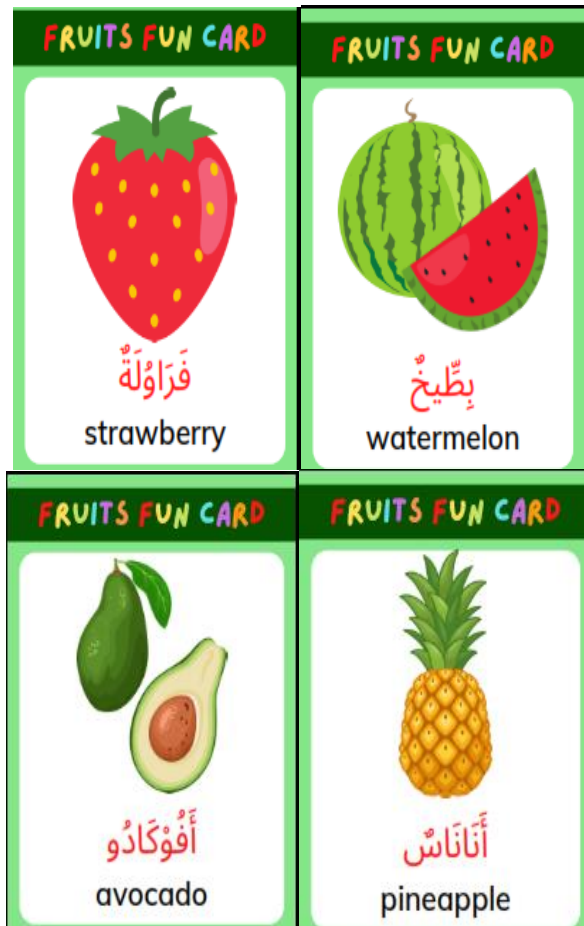
Besarnya Indeks <i>Gain</i> (<i>g</i>)	Kategori
$g < 0,3$	kategori rendah
$0,3 \leq g \leq 0,7$	kategori sedang
$g > 0,7$	Kategori tinggi

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MIS Nurul Hidayah Medan pada tanggal 6 September 2023. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa/i kelas V MIS Nurul Hidayah Medan Tahun Ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 30 orang siswa. Durasi kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal kegiatan ini, tim pengabdian melakukan tahap persiapan yaitu observasi. Setelah dilakukan observasi, maka tim pengabdian membuat alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Alat edukasi yang sudah dibuat oleh tim pengabdian akan diimplementasikan kepada siswa. Selain itu, tim pengabdian menyusun rencana dan jadwal kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Pada tahap berikutnya, tim pengabdian memberikan *pretest* kepada siswa sebelum dilakukan kegiatan implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Selanjutnya adalah tahap

pelaksanaan. Tahap pelaksanaan adalah implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) pada siswa. Tampilan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) yang diimplementasikan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Alat Edukasi Kartu Bergambar (*Flash Card*)

Alat edukasi yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini dibuat dalam bentuk kartu yang berisi gambar buah-buahan. Dengan pembuatan kartu bergambar (*flash card*) dapat memudahkan siswa dalam mengingat nama-nama buah dalam bahasa Inggris sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa Inggris siswa dan dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris siswa.

Dalam tahap implementasi ini, tim pengabdian melakukan implementasi kepada siswa mengenai penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Pada gambar 2 tim pengabdian menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) yang telah disiapkan

sebelumnya untuk diimplementasikan dalam pelajaran bahasa Inggris.



Gambar 2. Tim pengabdian sedang menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dalam pelajaran bahasa Inggris

Setelah tahap implementasi penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*), tahapan berikutnya adalah tim pengabdian memberikan angket respon siswa untuk melihat ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*).

Tabel 2. Respon Siswa Dalam Menggunakan Alat Edukasi Kartu Bergambar (*Flash Card*)

No.	Pertanyaan	Jawaban	Frekuensi	
			Siswa	%
1.	Apakah Anda menyukai kartu bergambar ini ?	Ya	28	93,33%
		Tidak	2	0,67%
2.	Apakah kartu bergambar ini mudah Anda pahami?	Ya	26	86,67%
		Tidak	4	13,33%
3.	Apakah kartu bergambar membuat nilai bahasa Inggris Anda meningkat?	Ya	27	90%
		Tidak	3	10%

Dari tabel 2 menampilkan hasil persentase respon siswa terkait penggunaan alat edukasi kartu bergambar yang diterapkan dalam pelajaran bahasa Inggris. Sebanyak 28 siswa (93,33%) menyukai kartu bergambar dan 2 siswa (0,67%) tidak menyukai kartu bergambar, 26 siswa (86,67%) mudah memahami pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dan 4 siswa (13,33%) tidak mudah memahami pelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*), kemampuan 27 siswa (90%) meningkat setelah menggunakan alat edukasi kartu bergambar

(*flash card*) dan kemampuan 3 siswa (10%) belum meningkat setelah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Oleh karena itu, dari hasil yang diperoleh bahwa siswa lebih tertarik belajar Bahasa Inggris dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*).

Dalam mengajarkan bahasa asing (bahasa Inggris) bagi anak usia dini dapat menjadi lebih mudah dan memberi rangsangan dengan menggunakan alat bantu benda-benda dan objek [14]. Hal ini sejalan dengan [15] bahwa penggunaan media gambar yang menarik, memberi hiburan, humoris, serta alur cerita yang memiliki kemiripan dengan dunia siswa. Dan pada akhirnya membuat minat baca dan tugas yang diberikan dari guru dapat diselesaikan siswa dengan baik.

Selain angket respon siswa, tahap terakhir adalah memberikan *posttest* kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Adapun hasil peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Alat Edukasi Kartu Bergambar (*Flash Card*)

No.	Kode Siswa	Skor		Gain
		Pretes	Postes	
1.	S1	19	40	0,64
2.	S2	21	38	0,55
3.	S3	35	39	0,24
4.	S4	17	34	0,49
5.	S5	19	37	0,55
6.	S6	17	38	0,60
7.	S7	22	38	0,53
8.	S8	37	44	0,47
9.	S9	38	49	0,79
10.	S10	21	40	0,61
11.	S11	23	37	0,48
12.	S12	35	38	0,18
13.	S13	19	37	0,55
14.	S14	16	33	0,47
15.	S15	22	41	0,63
16.	S16	29	39	0,43
17.	S17	20	42	0,69
18.	S18	18	34	0,47
19.	S19	20	41	0,66
20.	S20	36	46	0,63
21.	S21	22	40	0,60
22.	S22	20	40	0,63
23.	S23	21	42	0,68
24.	S24	36	39	0,19
25.	S25	20	37	0,53
26.	S26	36	40	0,25
27.	S27	14	34	0,53
28.	S28	21	38	0,55
29.	S29	37	45	0,53
30.	S30	21	38	0,55
Jumlah				15,66
Rata-Rata				0,52
Kategori				Sedang

Peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi. Sehingga diperoleh rata-rata gain kemampuan bahasa Inggris siswa sebesar 0,52 dan berada pada kategori sedang. Dari kategori tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan bahasa Inggris siswa cukup meningkat setelah penerapan kartu bergambar (*flash card*) dalam pembelajaran. Sehingga kedepannya media pembelajaran ini dapat diimplementasikan oleh guru mata pelajaran pada pembelajaran bahasa Inggris.

Tahap terakhir adalah tim pengabdian melakukan foto bersama dengan siswa/i kelas V MIS Nurul Hidayah Medan yang dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Siswa/I MIS Nurul Hidayah Medan

KESIMPULAN

Kegiatan yang telah dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini telah menghasilkan kesimpulan yaitu siswa lebih tertarik belajar menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*), terjadinya peningkatan kemampuan bahasa Inggris siswa yang cukup meningkat. Selain itu guru juga mendapatkan pengetahuan mengenai penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) sehingga alat edukasi tersebut dapat dijadikan sebagai media pembelajaran kedepannya. Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, diharapkan terjadi peningkatan mutu ajar dan luaran yang dihasilkan pada siswa/i di MIS Nurul Hidayah Medan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan PKM mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang telah

memberikan dana hibah kepada tim pengabdian, Universitas Dharmawangsa yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan pengabdian tersebut, MIS Nurul Hidayah Medan yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan kegiatan tersebut serta pihak-pihak yang ikut serta membantu kelancaran kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. d. Safitri, "Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Materi Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Pembelajaran Preprospec Bantuan TIK," dalam *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika 4*, 2021.
- [2] K. & I. L. Ahmad, "Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD Sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa," *Perspektif Ilmu Pendidikan*, vol. 22, pp. 183-193, 2020.
- [3] F. d. Suciana, "Pengembangan Modul Berbentuk Komik Berbasis Kontekstual untuk Pembelajaran Matematika di SMA," *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika*, vol. 7, no. 1, pp. 60-66, 2020.
- [4] R. Rahim, "Implementasi Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan," *Jurnal Abdidias*, vol. 3, no. 3, pp. 519-524, 2022.
- [5] A. Sorraya, "Pengembangan Bahan Ajar Teks Prosedur Kompleks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Kelas X SMK," *E-Journal NOSI*, vol. 2, no. 2, 2019.
- [6] Horby, *Oxford Advanced Learner's Dictionary or Current English*, Newyork: Oxford University Press, 2019.
- [7] R. R. Asrindah Nasution, "The development of flashcard media to improve students' english vocabulary in english lessons at Islamic elementary school," *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, vol. 8, no. 2, pp. 215-223, 2022.
- [8] S. S. M. A. R. Rani Rahim, "Media Pembelajaran," *The development of comic-based teaching material using contextual approach to students of amalyatul huda elementary school medan*, vol. 12, no. 1, pp. 1-11, 2022.
- [9] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana, 2019.
- [10] Rumidjan, "Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD," *Jurnal Sekolah Dasar*, vol. 26, no. 1, pp. 62-68, 2020.
- [11] D. Ardiansyah, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Vocabulary Materi Buah-Buahan Berbasis Mobile Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD," *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, vol. 5, no. 2, pp. 69-73, 2019.
- [12] Suyanto, *English For Young Learners*, Jakarta: Bumi Aksara, 2020.
- [13] M. Hasan, *Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Diva Press, 2019.
- [14] Purwanto, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran," *Pendidikan Matematika FKIP Univ. Muhammadiyah Metro*, vol. 4, no. 1, pp. 67-77, 2015.
- [15] Mirnawati, "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa," *Didaktika*, vol. 9, no. 1, pp. 98-112, 2020.