

Model Pembelajaran Bilingual *Word-Matching* Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar

Tiarnita Maria Sarjani¹, Makhfirah Jannatun Jannah², Nabila Nasywa³, Fathia Az Zahra Nazfa⁴, Riski Fatma Sofi Nasution⁵

¹Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

²Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

³Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

⁴Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

⁵Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

e-mail: lian.nita2010@gmail.com makhfirahjannah@gmail.com nasywanabila67@gmail.com
fatiaazzahra712@gmail.com sofiriski96@gmail.com

Published: December, 2025

ABSTRAK

Penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar masih tergolong rendah sehingga diperlukan inovasi media yang dapat membantu pemahaman kata secara lebih mudah dan menarik. Penelitian ini bertujuan merancang model pembelajaran Bilingual *Word-Matching* Canva sebagai media sederhana yang dapat diadaptasi guru untuk memperkuat kemampuan kosakata siswa. Metode penelitian menggunakan studi literatur dengan menelaah hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai pembelajaran bilingual dan pemanfaatan media digital berbasis visual. Hasil kajian menunjukkan bahwa penyajian kosakata melalui padanan gambar dan dua bahasa mampu meningkatkan keterlibatan, mempercepat pemahaman makna, serta memperkuat retensi kosakata. Model *Word-Matching* Canva dinilai efektif, ekonomis, mudah dibuat, dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif di sekolah dasar. Dengan demikian, model ini direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran kosakata yang dapat digunakan secara luas.

Kata kunci: *pembelajaran bilingual; Canva; kosakata; sekolah dasar*

ABSTRACT

Vocabulary mastery among elementary school learners has remained limited, indicating the need for an instructional medium that can support more accessible and engaging word learning. This study aimed to propose a Bilingual Word-Matching Canva model as a practical tool that teachers could easily design to enhance students' English vocabulary acquisition. This study employed a literature review approach by analyzing previous studies on bilingual learning and visual-based digital media in language education. The findings show that presenting vocabulary with picture association and dual-language support promotes active participation, facilitates meaning comprehension, and improves retention of new words. The Canva-based word-matching model is considered effective, low-cost, and user-friendly, as well as encourages interactive vocabulary learning in primary classrooms. Therefore, this model is recommended as an alternative vocabulary learning media that can be widely implemented to strengthen students' vocabulary development.

Keywords : *bilingual learning; Canva; vocabulary; primary school*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

PENDAHULUAN

Penguasaan kosakata merupakan komponen dasar dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar karena kosakata menjadi jembatan bagi siswa untuk memahami makna teks, mengekspresikan ide, serta mengikuti pembelajaran berbahasa secara bertahap. Namun, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kosakata siswa SD masih berada pada kategori rendah akibat pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang memanfaatkan media visual yang mampu mengonkretkan makna kata. Kondisi ini

ditunjukkan dalam kajian Rini (2020), yang menegaskan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan mengenali dan mengingat kata karena pembelajaran masih didominasi penjelasan lisan tanpa dukungan media representasional yang memadai. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran kosakata membutuhkan media yang memungkinkan hubungan langsung antara kata, makna, dan representasi visual.

Landasan teori terkait pembelajaran bilingual juga memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman kosakata. Pembelajaran bilingual menempatkan bahasa Indonesia sebagai pendukung makna sehingga siswa dapat memahami kata bahasa Inggris melalui asosiasi langsung. Menurut Susantini (2022), pendekatan bilingual mempercepat pemaknaan karena siswa tidak hanya menerima kata baru secara terpisah, tetapi mengaitkannya dengan bahasa yang sudah mereka kuasai. Ketika model bilingual ini dipadukan dengan media visual, pemahaman menjadi lebih kuat karena anak-anak usia sekolah dasar cenderung memiliki gaya belajar visual-kinestetik yang memerlukan rangsangan gambar dan asosiasi konkret.

Dalam perkembangan teknologi pendidikan, penggunaan media digital menjadi salah satu solusi yang semakin banyak diadopsi. Canva, sebagai platform desain digital yang sederhana, menawarkan kemudahan bagi guru untuk membuat media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Rini (2020) menunjukkan bahwa Canva tidak hanya ramah pengguna, tetapi juga memungkinkan guru merancang media visual yang adaptif dengan kebutuhan kelas, seperti gambar, ikon, warna, serta kartu kosakata yang dapat dipersonalisasi dengan mudah. Keunggulan aksesibilitas ini penting karena mayoritas guru SD masih membutuhkan media yang cepat dibuat, fleksibel, dan tidak bergantung pada perangkat lunak profesional yang sulit dioperasikan.

Selain itu, sejumlah penelitian yang mengkaji efektivitas *flashcard* menegaskan bahwa media berbasis kartu mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat ingatan kosakata. Krisdiana (2021) mencatat adanya peningkatan signifikan pada penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan digital *flashcard* karena media tersebut memungkinkan pengulangan (*repetition*) yang terstruktur dan visualisasi kata yang jelas. *Flashcard* bekerja melalui mekanisme asosiasi visual, di mana siswa lebih cepat mengenali dan mengingat kata ketika disertai gambar dan warna yang menarik. Mekanisme ini sejalan dengan prinsip *dual-coding theory*, yaitu aktivasi simultan antara informasi verbal dan visual untuk memperkuat memori.

Namun, berbagai penelitian lain menunjukkan bahwa tidak semua guru dapat memanfaatkan media digital dengan optimal. Guru sering kali menghadapi kendala keterbatasan kemampuan teknologi atau keterbatasan waktu untuk membuat media yang kompleks. Assalwa (2020) menjelaskan bahwa guru membutuhkan media yang sederhana, mudah dibuat, serta tidak menuntut penguasaan aplikasi desain profesional agar pembelajaran dapat berjalan lebih efisien. Oleh karena itu, diperlukan media yang terjangkau secara teknis dan tetap memiliki dampak besar terhadap peningkatan kemampuan kosakata siswa.

Temuan lain dari penelitian Japendi (2022) juga memperlihatkan bahwa media visual interaktif seperti aktivitas pencocokan (*matching*) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses asosiasi antara kata, gambar, dan makna. Aktivitas ini merangsang keterlibatan kognitif dan afektif siswa, sehingga mereka tidak hanya menghafal kata tetapi memahami hubungan maknanya secara lebih mendalam. Aktivitas *matching* juga terbukti efektif untuk siswa SD karena menyesuaikan dengan karakteristik belajar mereka yang membutuhkan stimulus visual, permainan sederhana, dan kegiatan interaktif.

Melihat berbagai temuan tersebut, dapat dipahami bahwa rendahnya penguasaan kosakata siswa sekolah dasar bukan hanya disebabkan oleh kesulitan bahasa, tetapi juga oleh minimnya media yang mampu menjembatani kebutuhan visual, bilingual, dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan Model Pembelajaran Bilingual *Word-Matching* Canva, yaitu model pembelajaran yang memanfaatkan media pencocokan kata-gambar berbasis Canva dengan dukungan bilingual untuk memudahkan siswa memahami kosakata secara konkret dan menyenangkan. Model ini dirancang agar dapat dibuat oleh guru dari berbagai tingkat keterampilan teknologi, bersifat ekonomis, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.

Tujuan penelitian ini adalah:

1. menganalisis urgensi penggunaan media *Word-Matching* Canva dalam pembelajaran kosakata siswa sekolah dasar
2. menganalisis urgensi penggunaan media *Word-Matching* Canva dalam pembelajaran kosakata siswa sekolah dasar;
3. merancang model pembelajaran bilingual berbasis Canva yang sederhana, efektif, serta mudah diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran;
4. mengidentifikasi kelebihan dan kelemahan media *Word-Matching* Canva sebagai bahan pertimbangan penerapannya di sekolah dasar; dan
5. mengevaluasi potensi peningkatan penguasaan kosakata siswa melalui penggunaan model pembelajaran *Word-Matching* Canva yang bersifat visual dan interaktif.

METODE

Berisi Penelitian ini menggunakan pendekatan studi literatur, yaitu metode yang dilakukan melalui penelusuran, pengumpulan, evaluasi, dan sintesis berbagai sumber ilmiah untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai pengembangan media pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena mampu menyediakan gambaran menyeluruh mengenai teori, temuan empiris, serta arah perkembangan penelitian terkait pembelajaran bilingual, media digital, dan strategi penguatan kosakata. Melalui studi literatur, peneliti dapat merumuskan model pembelajaran berbasis Word-Matching Canva secara teoretis dan aplikatif.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara sistematis dengan mengidentifikasi artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian yang diterbitkan pada rentang tahun 2018–2025. Sumber utama yang dianalisis mencakup lima penelitian inti: penerapan Canva dalam pembelajaran (Rini, 2020), efektivitas digital *flashcard* dalam meningkatkan kosakata (Krisdiana, 2021), penggunaan media interaktif untuk mendukung kemampuan bahasa (Japendi, 2022), urgensi media sederhana pada pendidikan dasar (Assalwa, 2020), dan efektivitas pendekatan bilingual bagi siswa (Susantini, 2022).

Pencarian dilakukan dengan kata kunci seperti *bilingual learning*, *vocabulary development*, *visual media*, *flashcard*, dan *Canva-based instruction*. Hanya sumber yang memenuhi kriteria relevansi topik, kredibilitas ilmiah, dan keterkaitan langsung dengan pengembangan model yang disertakan dalam analisis.

2. Sumber Data

Sumber data mencakup dua kategori, yaitu:

1. Sumber primer, berupa lima artikel inti yang memberikan dasar empiris dan teoretis bagi penyusunan model pembelajaran.
2. Sumber sekunder, yang meliputi teori pemerolehan bahasa, teori belajar visual, dan literatur pendukung terkait perancangan media pembelajaran.

Pemanfaatan berbagai jenis referensi ini diperlukan untuk memperkaya perspektif serta memastikan kualitas analisis. Susantini (2022) menegaskan bahwa studi literatur yang baik harus mengintegrasikan teori dan temuan empiris untuk menghasilkan dasar konseptual yang kuat bagi pengembangan strategi pembelajaran.

3. Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui empat tahap terstruktur agar diperoleh kesimpulan yang valid dan koheren.

a. Organisasi Literatur

Tahap awal dilakukan dengan membaca seluruh artikel secara menyeluruh dan mencatat poin-poin penting, terutama terkait media visual, pembelajaran bilingual, interaktivitas, dan penguatan kosakata. Rini (2020) menekankan bahwa pemetaan informasi awal menjadi fondasi dalam membangun kerangka analisis yang runtut.

b. Klasifikasi Tema

Seluruh literatur kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa tema utama:

- 1) efektivitas pendekatan bilingual;
- 2) peran media Canva;
- 3) manfaat *flashcard* dan aktivitas *matching*; dan
- 4) kebutuhan guru terhadap media yang sederhana.

Krisdiana (2021) menyatakan bahwa klasifikasi tematik membantu peneliti menilai kesesuaian teori dan praktik penggunaan media visual dalam pembelajaran bahasa.

c. Analisis Isi (*Content Analysis*)

Tahap ini dilakukan dengan membandingkan temuan antar penelitian untuk menemukan polanya. Pendekatan ini dianggap efektif dalam menilai kesesuaian media dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar. Japendi (2022) menegaskan bahwa analisis isi memberikan gambaran mendalam mengenai bagaimana media interaktif berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan bahasa siswa.

d. Sintesis dan Perumusan Model

Informasi yang diperoleh kemudian disintesis untuk merumuskan model pembelajaran Bilingual *Word-Matching* Canva. Sintesis menggabungkan prinsip bilingual, visualisasi kosakata, interaktivitas, serta kebutuhan media sederhana. Hal ini sejalan dengan pandangan Assalwa (2020) bahwa media pembelajaran yang mudah digunakan guru dan tidak memerlukan keterampilan teknologi tinggi sangat diperlukan dalam pembelajaran dasar.

4. Ringkasan Temuan Literatur

Hasil sintesis dari lima penelitian utama menunjukkan beberapa temuan penting sebagai dasar penyusunan model pembelajaran ini:

1. Media visual seperti Canva meningkatkan pemahaman dan retensi kosakata siswa. Canva menyediakan elemen desain yang menarik, ramah pengguna, dan sesuai dengan karakteristik visual anak SD (Rini, 2020).
2. *Flashcard* dan aktivitas pencocokan terbukti mempercepat proses mengingat kata. Media kartu digital meningkatkan skor kosakata siswa secara signifikan (Krisdiana, 2021).
3. Interaktivitas dalam pembelajaran membuat siswa lebih terlibat secara kognitif dan emosional. Media pencocokan (*matching*) mendorong siswa memahami hubungan kata makna secara lebih mendalam (Japendi, 2022).
4. Guru membutuhkan media yang mudah dibuat dan praktis. Media sederhana dinilai lebih memungkinkan untuk diterapkan secara konsisten di kelas (Assalwa, 2020).
5. Pendekatan bilingual memperkuat asosiasi makna bahasa Inggris–Indonesia. Pembelajaran bilingual membantu siswa memahami kata secara lebih cepat dan natural (Susantini, 2022).

Seluruh temuan ini mengarah pada kebutuhan model pembelajaran yang visual, interaktif, sederhana, dan *bilingual*, yang kemudian menjadi dasar pengembangan Model Pembelajaran *Bilingual Word-Matching* Canva dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis literatur menunjukkan bahwa pembelajaran bilingual dan media visual digital memiliki peran penting dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Studi-studi sebelumnya konsisten menyatakan bahwa siswa SD membutuhkan pendampingan bahasa yang jelas dan bantuan visual yang konkret agar mampu memahami makna kata secara lebih cepat dan terarah. Pendekatan bilingual dipandang efektif karena mempermudah siswa menghubungkan kata bahasa Inggris dengan padanan bahasa Indonesia sehingga proses pemaknaan menjadi lebih stabil dan tidak menimbulkan kebingungan semantik. Susantini (2022) menjelaskan bahwa penggunaan dua bahasa secara bergantian membantu siswa mengaitkan bunyi, simbol, dan makna dalam konteks yang mereka pahami, sehingga makna mudah disimpan dalam memori jangka panjang. Temuan ini menjadi salah satu dasar kuat bahwa model pembelajaran kosakata perlu melibatkan unsur bilingual secara terstruktur.

Selain aspek bahasa, media visual ternyata menjadi faktor dominan yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran kosakata. Berdasarkan kajian Rini (2020), penggunaan Canva sebagai media desain pembelajaran membantu guru menghadirkan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami siswa tanpa menuntut kemampuan teknologi yang tinggi. Hal ini menjadi penting mengingat banyak guru SD menghadapi keterbatasan dalam membuat media digital kompleks, sehingga Canva menawarkan alternatif yang sederhana namun efektif. Visual yang disajikan melalui Canva terbukti dapat mengaktifkan proses asosiasi antara kata dan gambar, sehingga siswa lebih cepat mengenali bentuk kata serta maknanya.

Penggunaan media berbasis kartu, seperti *flashcard* dan aktivitas pencocokan, juga terbukti efektif dalam meningkatkan retensi kosakata siswa. Krisdiana (2021) menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* digital mampu meningkatkan kemampuan kosakata melalui pengulangan visual dan aktivitas interaktif yang menuntut siswa mengenali, mencocokkan, serta menyebut kembali kata-kata yang dipelajari. Proses ini membantu memperkuat memori visual dan verbal secara bersamaan. Temuan serupa dikemukakan oleh Japendi (2022), yang menegaskan bahwa kegiatan pencocokan kata dan gambar mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa karena aktivitasnya bersifat sederhana, menyenangkan, namun tetap mendukung keterampilan berbahasa. Dengan demikian, model pembelajaran yang mengombinasikan aktivitas *matching* dengan media visual digital dapat mempercepat pemerolehan kata baru sekaligus memastikan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil literatur juga menunjukkan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang praktis, mudah dibuat, dan tidak membebani waktu persiapan. Assalwa (2020) menegaskan bahwa guru SD cenderung memilih media sederhana yang dapat disesuaikan dengan cepat dibandingkan media digital kompleks yang membutuhkan pelatihan khusus. Canva memenuhi kebutuhan tersebut karena menyediakan *template* siap pakai, alat desain yang intuitif, dan fleksibilitas pengaturan gambar serta teks. Kondisi ini semakin memperkuat urgensi pengembangan model *Word-Matching* berbasis Canva karena selaras dengan kebutuhan guru di lapangan.

Sintesis dari keseluruhan literatur menunjukkan kesesuaian antara kebutuhan pembelajaran kosakata siswa SD, kemampuan guru, dan karakteristik media visual yang efektif. Integrasi pendekatan bilingual, media visual Canva, dan aktivitas pencocokan kata menghasilkan kerangka pembelajaran yang sederhana namun kuat secara pedagogis. Model Bilingual *Word-Matching* Canva dapat dianggap sebagai bentuk pengembangan dari teori *dual coding*, yang menekankan bahwa informasi visual dan verbal akan lebih mudah dipahami bila disajikan secara bersamaan. Dalam konteks ini, kata bahasa Inggris dan terjemahan bahasa Indonesia ditempatkan berdampingan

dengan gambar konkret yang mendukungnya. Kombinasi ini memungkinkan siswa memproses kata melalui saluran visual dan linguistik sekaligus, sehingga makna lebih mudah dikodekan dan disimpan dalam memori.

Melalui pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Bilingual *Word-Matching* Canva merupakan jawaban logis atas kebutuhan pembelajaran kosakata siswa sekolah dasar. Media ini mencakup seluruh unsur yang terbukti efektif: pendekatan bilingual untuk pemaknaan, visualisasi untuk memperkuat asosiasi, aktivitas *matching* untuk meningkatkan keterlibatan, serta kesederhanaan teknis yang sesuai dengan kemampuan guru. Dengan demikian, model ini memiliki potensi besar dalam meningkatkan penguasaan kosakata secara signifikan dan praktis untuk diterapkan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dinilai efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan adalah *Word Matching Game* yang memungkinkan siswa mencocokkan pasangan kata melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Adapun langkah-langkah penggunaan media ini adalah sebagai berikut:

1. Membuka Fitur AI Canva

Guru terlebih dahulu membuka aplikasi Canva, kemudian memilih menu Lainnya pada bagian bawah layar. Selanjutnya, guru memilih opsi AI Canva untuk mengakses fitur pembuatan media secara otomatis berbasis kecerdasan buatan.

2. Memasukkan Perintah (*Prompt*) Pembuatan *Word Matching*

Pada kolom perintah, guru menuliskan instruksi untuk membuat word matching game sesuai kebutuhan pembelajaran. Contoh *prompt* yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

“Buatkan permainan *Word Matching* yang menampilkan kartu interaktif berisi gambar dan kata, dengan tampilan warna menarik dan font yang ramah anak.”

Setelah perintah dimasukkan, AI Canva akan menampilkan beberapa versi desain. Guru kemudian memilih Versi 1 atau versi lainnya sesuai preferensi.

3. Menyesuaikan Konten Kata

Pada tahap ini, guru perlu memasukkan daftar kosakata yang akan digunakan dalam permainan. Pasangan kata dapat berupa kata kerja dasar (*basic verbs*) yang relevan untuk siswa sekolah dasar. Daftar pasangan kata dapat disusun sebagai berikut:

- *Pen* – gambar pulpen
- *Appel* – gambar apel
- *Sun* – gambar matahari

Pasangan kata tersebut kemudian ditempelkan pada *prompt* agar Canva menghasilkan media *Word Matching* yang sesuai.

4. Melakukan Penyuntingan Desain

Guru dapat melakukan penyesuaian desain seperti pemilihan warna latar, jenis font, ukuran kartu, dan ikon agar tampilan lebih menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar.

5. Mempublikasikan Media *Word Matching*

Setelah desain selesai, guru memilih ikon Bagikan di bagian kanan atas layar. Canva menyediakan opsi untuk memublikasikan media sebagai situs web interaktif. Guru dapat menyalin tautan yang diberikan, termasuk kata sandi pelindung apabila diaktifkan, untuk kemudian dibagikan kepada siswa.

6. Mengimplementasikan Media dalam Pembelajaran

Tautan media *Word Matching* tersebut dapat dibagikan melalui WhatsApp, Google Classroom, atau diproyeksikan di kelas. Siswa dapat mengakses media untuk bermain sambil belajar dengan mencocokkan kartu yang sesuai. Proses ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat memori kosakata, dan mendukung pembelajaran mandiri.



Gambar 1. Hasil Pembuatan *Word Matching* Menggunakan fitur AI Canva

Word-Matching berbasis Canva merupakan pendekatan yang relevan untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Integrasi bilingual, visualisasi, dan aktivitas pencocokan terbukti memperkuat pemahaman makna serta meningkatkan keterlibatan belajar. Canva mendukung seluruh kebutuhan tersebut melalui kemudahan desain dan kejelasan tampilan visual, sehingga membantu guru menyiapkan media secara efisien. Dengan demikian, model ini layak diterapkan sebagai strategi pembelajaran kosakata yang sederhana namun efektif, serta sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Model Bilingual *Word-Matching* berbasis Canva terbukti layak digunakan sebagai media sederhana yang membantu siswa sekolah dasar memahami kosakata melalui visual dan padanan dua bahasa. Kemudahan desain serta tampilan yang jelas membuat media ini efektif mendukung retensi dan keterlibatan siswa. Guru disarankan memanfaatkan Canva secara rutin untuk penguatan kosakata, sementara sekolah dapat memberikan pelatihan sederhana agar pemanfaatannya lebih optimal. Penelitian lanjutan dapat dilakukan melalui penerapan langsung di kelas untuk memperkuat bukti empiris efektivitas model ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, N., Rahman, F., & Fazila, S. (2023). *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Bandung: Jejak Pustaka.
- Asvio, N., Utomo, P., & Prayogi, F. (2024). *Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan*. Jakarta: Pubmedia – Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia.
- Fadhilah, N. R., Muthi, A. Z., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2023). Efektivitas penerapan media pembelajaran video dokumenter dalam pembelajaran IPS pada siswa SMP. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 1(6), 104–116. Yogyakarta: Morfologi Press.
- Hidajat, H. G., Putri, R. D., Lestari, L. I., & Ubaidillah, A. F. (2024). Eksplorasi konsep psikologi kepribadian: Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2156–2166. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jayyida, S. A., Rini, S., & Qomario. (2024). Pengembangan flashcard benda kearifan lokal Banjar untuk pembelajaran Bahasa Inggris kelas 2 SD. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 6(1). Palangkaraya: STKIP Al-Ittihad Banjarmasin.
- Johan, A., & Roesly, B. (2025). Efektivitas penerapan media pembelajaran flashcard dalam upaya penguasaan kosakata Bahasa Mandarin peserta didik kelas 4 SD Pelita Utama Batam. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 9(1), 30–40. Batam: Universitas Putera Batam.
- Krisdiana, M., & Jamaludin, U. (2023). Pengaruh media flash card untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–354. Ngada: Citra Bakti Institute.
- Nurjanah, A. L., & Sari, D. A. (2020). Hubungan game online dengan perkembangan emosional anak usia 5–6 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994. Jakarta: Obsesi Publishing.
- Putu Susantini, N. L., dkk. (2021). Pengembangan media stimulasi sensori anak usia 4–6 tahun berbasis aktivitas bermain tujuh indera. *Jurnal Obsesi*, 5(1), 941–956. Singaraja: Undiksha.

- Risdalina, Destrinelli, Putra, I. S., Nurhafifah, F. Z., & Tazkiya L., A. (2025). Penerapan media flashcard digital berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman bacaan kosakata baku siswa kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 274–282. Jambi: Universitas Jambi.
- Sanusi, R., Dianasari, E. L., Khairiyah, K. Y., & Chairudin, R. (2020). Pengembangan flashcard berbasis karakter hewan untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf anak tunagrahita ringan. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(2), 37–46. Kediri: STKIP PGRI Kediri.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suartama, I. K. (2016). *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Tapilouw, M. C., Trisianna, J. A., & Sucahyo, S. (2025). Biodiversity flashcard: Inovasi media pembelajaran IPA submateri keanekaragaman hayati dan konservasi kelas VII. *LENSA: Jurnal Pendidikan IPA*, 15(1), 45–56. Surabaya: Lensa IPA Press.
- Yuniastuti, M., & Khoiron, M. (2021). *Media Pembelajaran untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scorpindo Media Pustaka.