

## **Pengembangan Media English Vocabulary Card di UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga**

**Radode Kristianto Simarmata<sup>1</sup>, Nancy Angelia Purba<sup>2</sup>, Jon Roi Tua Purba<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar; radodesimarmata0@gmail.com

<sup>2</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar; nancypurba27@gmail.com

<sup>3</sup> Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar; jon.purba@uhnp.ac.id

---

### **ARTICLE INFO**

#### *Article history:*

Received 2024-01-14

Revised 2024-01-25

Accepted 2024-01-30

---

---

### **ABSTRAK**

Latar belakang pengembangan media English Vocabulary Card ini adalah dengan melihat keadaan media pembelajaran pada umumnya. Pada sekolah dasar penggunaan media yang membahasa kosakata masih sangat minim. Padahal media pembelajaran sangat dibutuhkan guna memudahkan guru dalam transfer ilmu dan memudahkan siswa dalam memahami kosakata Bahasa Inggris. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Setelah adanya pengembangan pembelajaran Bahasa Inggris siswa dengan media Pengembangan Media English Vocabulary Card Di UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga pembelajaran terbukti pembelajaran lebih efektif. Maka dari itu peneliti melakukan pengembangan media English Vocabulary Card pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa English vocabulary card dan mengetahui bagaimana tingkat kelayakan media sehingga menghasilkan media yang valid, efektif dan responsive. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket Penelitian dan pengembangan menghasilkan media English vocabulary card yang layak digunakan berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Respon peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media, English Vocabulary Card

---

### **ABSTRACT**

The background for the development of English Vocabulary Card media is to look at the state of learning media in general. In elementary schools the use of media that speaks vocabulary is still very minimal. Even though learning media is needed to make it easier for teachers to transfer knowledge and make it easier for students to understand English vocabulary. This study uses research and development methods or Research and Development (R&D). After developing students' English learning with English Vocabulary Card Media Development at UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga, learning proved to be more effective. Therefore, the researchers developed English

---

---

Vocabulary Card media for fourth grade English subjects. This study aims to develop learning media in the form of English vocabulary cards and find out how the appropriateness of the media is so that it produces media that is valid, effective and responsive. The data collection technique in this study was to use a research and development questionnaire to produce English vocabulary card media that was feasible to use based on assessments from media experts, material experts, English subject teachers and students' responses.

**Keyword:** Development, Media, English Vocabulary Card

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author:**

Radode Kristianto Simarmata

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar; [radodesimarmata0@gmail.com](mailto:radodesimarmata0@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan peranan penting dalam hidup dan kehidupan. Bahasa memiliki pengaruh yang luar biasa dalam kehidupan ini. Dengan bahasa, manusia dapat berkomunikasi untuk menyampaikan pesan dan memperoleh informasi. Bahasa juga merupakan sarana komunikasi untuk menyatakan segala sesuatu yang tersirat di dalam diri manusia dan alat komunikasi sehari-hari antar manusia satu dengan manusia yang lain. Komunikasi akan terlaksana dengan adanya bahasa (Bihler, Agache, Schneller, Willard, & Leyendecker, 2018). Bahasa merupakan salah satu identitas suatu bangsa dan memiliki perbedaan antara satu daerah dengan daerah yang lain.

Dalam pendidikan pembelajaran bahasa sangatlah penting. Manusia dapat berpikir tanpa menggunakan bahasa, tetapi adanya bahasa memudahkan dalam meningkatkan kemampuan belajar dan mengingat, memecahkan persoalan dan menarik kesimpulan. Dalam belajar mengajar perlu adanya kemampuan berbahasa yang baik guna memudahkan transfer ilmu pengetahuan. Kemampuan berbahasa mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik termasuk mengingat materi Pelajaran, memecahkan permasalahan dan dapat menarik kesimpulan sesuai dengan Ibtidaiyah (Ylinen et al., 2021). Pembelajaran bahasa memiliki peran yang penting, karena dengan penguasaan bahasa sejak dini memudahkan komunikasi dimasa yang akan datang dan bahasa terdapat bahasa asing yang juga dipelajari di Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah. Bahasa Inggris ditetapkan sebagai bahasa asing yang pertama sesuai dengan surat keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 096/1967. Terpilihnya Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama di Indonesia diantara bahasa asing lainnya didasarkan pada beberapa pertimbangan bahwa bahasa Indonesia belum dapat dipakai sebagai alat komunikasi dengan dunia luar (Utami, 2020). Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pelajaran Bahasa Inggris di

SD/MI merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah. Materi pelajaran Bahasa Inggris masuk kedalam kurikulum KTSP dan sudah disiapkan oleh pemerintah (Maidar, 2018). Berbeda dengan kurikulum 2013, pelajaran Bahasa Inggris di SD/MI masuk kekegiatan ekstrakurikuler, yang pelaksanaannya diluar jam pelajaran. Pelajaran Bahasa Inggris dalam kurikulum 2013 tidak dihilangkan, hanya saja tidak masuk kedalam jam pelajaran sehingga pelajaran bahasa inggris masuk di ekstrakurikuler sekolah (Khairiza, Sukirno, Putra, & Asnawi, 2019). Bahasa Inggris merupakan Bahasa Internasional yang sangat penting untuk dikuasai. Bahasa Inggris juga salah satu bahasa yang dipergunakan di seluruh dunia (Ridha & Alfian, 2021). Menyadari kenyataan pentingnya bahasa Inggris di masa depan, maka pembelajaran Bahasa Inggris sedini mungkin harus diterapkan di sekolah-sekolah. Pembelajaran Bahasa Inggris terintegrasi dalam empat keterampilan yaitu mendengarkan (listening), berbicara (speaking), membaca (reading) dan menulis (writing) yang kesemuanya itu minimal harus dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran penentu keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pentingnya Bahasa Inggris saat ini dikarenakan zaman yang semakin modern dan untukantisipasi di era globalisasi. Dengan penerapan bahasa inggris sejak dini diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik yang mampu bersaing di kancah internasional (Nurrita, 2018).

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris peserta didik perlu penguasaan kosakata. Kosakata merupakan komponen penting dari bahasa. Kosakata adalah komponen bahasa yang paling berkuasa. Dalam menggunakan bahasa, peserta didik yang kaya kosakata akan berhasil dalam kemampuan keterampilan ekspresi. Kosakata adalah jumlah kata yang bila digabungkan akan membentuk bahasa (Prasetyo, Setyosari, & Sihkabuden, 2018). Seseorang akan kesulitan dalam komunikasi jika kurang memahami bahasa, sehingga akan sulit untuk mengembangkan bahasa mereka (Panjaitan, 2017). Kosakata merupakan faktor penting dalam belajar mengajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing bahkan dalam semua bahasa (Ndoluanak & Djami, 2022). Agar siswa dapat menguasai kosakata Bahasa Inggris dengan jumlah banyak maka perlu banyak latihan. Bahasa tidak terlepas dari kosakata, karena kosakata merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa. Semakin banyak keterampilan kosakata yang dimiliki maka semakin baik kemampuan berbahasa yang dimiliki (Sukma, Prayitno, Baidowi, & Amrullah, 2022).

Pada pembelajaran bahasa inggris di SD/MI pemahaman terhadap kosakata Bahasa Inggris dirasa masih sulit, dikarenakan guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan metode ceramah, apalagi penggunaan media yang sangat minim. Salah satu cara agar pembelajaran Bahasa Inggris itu efektif yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar (Timu, Wangge, & Mbabho, 2020). Demi terwujudnya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran disekolah khususnya. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan tujuan pembelajaran akan tersampaikan sesuai dengan keinginan (Pangestu, Susanti, & Setyaningrum, 2019). Adanya media memudahkan guru dalam transfer ilmu dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran. Penyampaian materi dan pesan

dalam proses pembelajaranpun akan semakin mudah dan efektif, sehingga akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Pollard-Durodola et al., 2018).

Salah satu media pembelajaran adalah card media atau media kartu. Media kartu merupakan salah satu media pembelajaran cetak. Media kartu berisi gambar-gambar (benda-benda, binatang, dan sebagainya) yang dapat melatih peserta didik dan memperkaya kosakata. Kartu-kartu tersebut menjadi petunjuk atau rangsangan bagi peserta didik untuk memberikan respon yang baik (Yosoa, 2016). Dan media kartu dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media kartupun cukup efektif, mudah dibuat, dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Media kartu bahan yang dipakai sangat mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Media kartupun bisa membuat anak aktif dan belajar sambil bermain (Yusnarti & Suryaningsih, 2021).

Salah satu cara agar membuat pembelajaran lebih menarik yaitu melakukan berbagai macam interaksi dengan menggunakan media pembelajaran sebagai perantara. Dalam menuntut ilmu akan ada rintangan dan hambatan. Tetapi tetap wajib menuntut ilmu bagi setiap muslim. Pembelajaran Bahasa Inggris penting dipelajari dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Dengan melihat latar belakang tersebut peneliti melakukan penelitian pengembangan media English vocabulary card (Reyna, Hanham, & Meier, 2018). Adanya media pembelajaran dengan menggunakan media kartu bergambar ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu dapat membantu guru dalam memberikan materi agar siswa mencapai nilai yang lebih baik (Basuki, 2019). Selain itu peneliti berharap dengan adanya media English vocabulary card ini dapat memberikan suatu media pembelajaran SD/MI yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran kosakata bahasa inggris dan dapat memudahkan guru dalam mengajar dengan cara yang menarik. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media English vocabulary card pada kelas IV UPTD SD N 017107 Kisaran Naga

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah berupa pelatihan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut Memberikan sosialisasi tentang Pengembangan Media English Vocabulary Card Di UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga kepada para siswa dan guru dengan memberikan pelatihan dan sosialisai secara langsung selama kurun waktu 2 hari. kegiatan dilakanakan mulai dari penyiapan Team Mahasiswa yang membantu dalam kegiatan tersebut dan kegiatan workshop offline yang diikuti oleh UPTD SD N Negeri 017107 Kab Asahan dengan para narasumber dari Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar prodi pendidikan Guru Sekolah dasar. Adapun langkah-langkah yang kami persiapkan dalam pengabdian masyarakat di UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga ,Kab Asahan sebagai berikut:

- a. Menyiapkan Team untuk sosialisasi secara langsung khususnya kepada guru kelas tinggi. Sehingga diperlukan persiapan team yang matang sebelum memberikan pelatihan kepada Guru UPTD SD N Negeri 017107 Kab Asahan

- b. Memberikan pengenalan dan pelatihan online kepada guru Media Vocabulary Card sebagai salah satu media alternative dalam mensosialisasikan tujuan pengabdian.
- c. Membuat forum tanya jawab seputar Media Vocabulary Card . Diharapkan dengan langkah-langkah tersebut para siswa didik dan dewan guru yang mengalami kesulitan bisa bertanya dan mendapat solusi tentang permasalahan yang dihadapi tentang pembelajaran secara langsung

### **Metode Kegiatan**

Praktek langsung di Aula Sekolah dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Hari Pertama, diadakan pemaparan materi bagi siswa tentang Media Vocabulary Card. Pemaparan ini membahas tentang pengetahuan Bagaimana Penggunaan kosakata yang baik dan benar
- b. Materi English Vocabulary Card
- c. Adapun Materi yang digunakan dalam Pengembangan Media Vocabulary card ini sesuai dengan silabus yang ada dalam kurikulum yang sesuai dengan kelas V SD/MI, terdapat materi yang akan digunakan dalam pengembangan media English vocabulary Card.

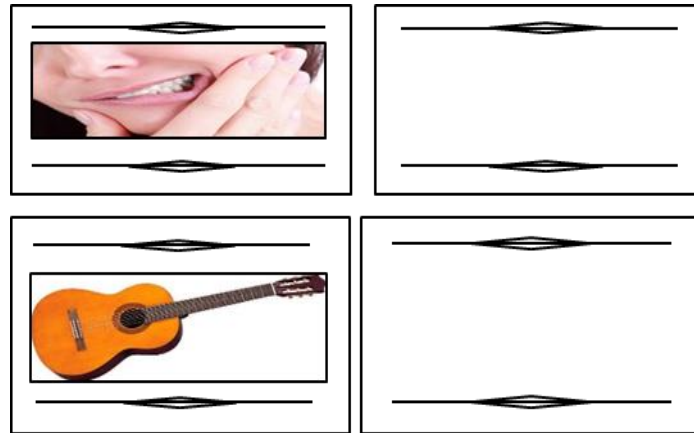
Hari Kedua, pengabdian masyarakat memberikan Prosedur Penelitian Pengembangan R&D dilaksanakan melalui beberapa tahap. Setiap tahap merupakan proses kegiatan yang memiliki target yang dihasilkan. Pelaksanaan dan pencapaian target pada setiap tahapan dapat mempengaruhi pelaksanaan tahapan berikutnya (Newton & Nation, 2020; Złotowski et al., 2018). Oleh sebab itu, pelaksanaannya harus dilakukan secara sungguh-sungguh dengan menggunakan instrument yang teruji. Langkah-langkah penelitian dan pengembangannya pada Borg and Gall (dalam Sugiono) ini meliputi : 1) Potensi dan Masalah, 2) Pengumpulan Data, 3) Desain Produk, 4) Validasi Desain, 5) Revisi Desain, 6) Ujicoba Produk, 7) Revisi Produk, 8) Ujicoba Pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi Masal (Hamann & Catalano, 2021).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar selaku Perguruan Tinggi Swasta selalu konsisten melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, sebagaimana dinyatakan dalam Undang- undang Pendidikan Tinggi. Pada dasarnya, Tri Dharma Perguruan Tinggi merupakan salah satu tujuan yang mesti dicapai dan dilaksanakan oleh setiap perguruan tinggi. Tri Dharma Perguruan Tinggi mencakup 3 hal yaitu: 1. Pendidikan dan pengajaran 2. Penelitian dan pengembangan 3. Pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah pengamalan ilmu yang dimiliki sivitas akademika untuk memberi manfaat dan dampak perubahan bagi masyarakat (Heo & Toomey, 2020). Dalam Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang pendidikan tinggi dinyatakan bahwa “pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa”.

Kegiatan pelatihan ini berlangsung selama dua hari yaitu hari Jumat dan Sabtu pada tanggal 04 dan 05 Agustus 2023 di UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga ,Kab Asahan dari pukul 09:00 s/d 15.00 WIB. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru yang terdiri dari guru kelas

dan guru bidang studi (Li & Tong, 2019). Pada awal pelatihan, narasumber terlebih dahulu memaparkan apa itu Media English Vocabulary card dengan berbahasa Inggris kepada semua peserta.



**Gambar 1. Media English Vocabulary Card**

Pelatihan didahului dengan kegiatan tanya jawab antara Narasumber dan peserta pelatihan yaitu UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga dengan menampilkan vocabulary card. mereka menyatakan bahwa mereka ada yang sudah menggunakan dan masih ada yang belum menggunakan.

1. Media English Vocabulary Card yang berisi kosakata Bahasa Inggris kelas V SD/MI dirancang sesuai materi dan kurikulum yang ada dengan perpaduan warna dan gambar yang menarik telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan software Microsoft Word. Terdapat tiga materi dalam English vocabulary card ini, yaitu materi What Grade are you in, I fever dan I went swimming. Penelitian dan Pengembangan ini dilakukan sesuai dengan metode Borg and Gall yang terdiri dari 10 langkah yang kemudian disederhanakan menjadi 7 langkah yaitu, potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, ujicoba produk, dan revisi produk.
2. Tingkat kelayakan untuk media mendapatkan skor sebesar 96% dan materi sebesar 96%, sehingga mendapatkan rata-rata kevalidan sebesar 96%.. Respon guru mendapatkan skor 96% Dilihat dari angket tanggapan peserta didik, mendapatkan rata-rata skor sebesar 86.5% dan telah mencapai kriteria sangat layak, yang artinya Media English vocabulary card ini sangat "Layak" untuk digunakan.

Adapun saran adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang sejenis diharapkan dapat menguasai teknologi terutama komputer dan memperluas materi.
2. Guru dapat memanfaatkan Media English Vocabulary card sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris yang dapat digunakan disekolah maupun dirumah.
3. Media English Vocabulary card dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa.
4. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini akan dapat lebih baik dan lebih layak sebagai sumber belajar apabila di ujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh data berupa nilai guna mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa

#### 4. KESIMPULAN

Telah dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dalam rangka mengembangkan soft skill guru di Card Di Uptd Sd Negeri 017107 Kisaran Naga secara langsung melalui pelatihan dan sosialisasi Pengembangan Media English Vocabulary. Dalam pelatihan tersebut dikenalkan Media english vocabulary card berikut semua gambar yang ada di buku paket maupun melalui gambar revisi oleh narasumber Dengan demikian, semakin bertambah juga soft skill UPTD SD Negeri 017107 Kisaran Naga. disamping itu diambil kesimpulan bahwa

Belum adanya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Hanya sebatas buku cetak saja. Adapun langkah awal yang dilakukan dalam media English Vocabulary card ini yaitu mengumpulkan materi yang sesuai dengan silabus yang ada. Setelah itu baru membuat desain dengan menggunakan software Microsoft word. Sesuai dengan gambar, materi dan warna yang disesuaikan dengan kata kerja dan kata benda. Adapun saran adalah sebagai berikut: Mahasiswa yang ingin melakukan penelitian yang sejenis diharapkan dapat menguasai teknologi terutama komputer dan memperluas materi. b.w gitu juga dengan Guru dapat memanfaatkan Media English Vocabulary card sebagai salah satu sumber belajar dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris yang dapat digunakan di sekolah maupun di rumah. Media English Vocabulary card dapat digunakan dan dikembangkan lebih lanjut dalam pembelajaran yang melibatkan guru dan siswa. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini akan dapat lebih baik dan lebih layak sebagai sumber belajar apabila di ujicobakan kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh data berupa nilai guna mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa. Semoga UPTD SD NEGERI 017107 Kisaran Naga semakin berbenah dalam pemanfaatan media media yang baru demi terwujudnya para siswa yang pintar dan mampu berkembang dalam berkomunikasi dalam bahasa inggris.

#### REFERENSI

- Basuki, B. (2019). Meningkatkan Speaking Skill Siswa Menggunakan Media Twincards Dengan Teknik Permainan Kelas Viii-A Smp Negeri 1 Kalitengah Semester I Tahun Pelajaran 2018/2019. *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 24–35. <https://doi.org/10.24054/ptas.v5i1.1520>
- Bihler, L.-M., Agache, A., Schneller, K., Willard, J. A., & Leyendecker, B. (2018). Expressive Morphological Skills Of Dual Language Learning And Monolingual German Children: Exploring Links To Duration Of Preschool Attendance, Classroom Quality, And Classroom Composition. *Frontiers In Psychology*, 9, 888. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00888>
- Hamann, E. T., & Catalano, T. (2021). Picturing Dual Language And Gentrification: An Analysis Of Visual Media And Their Connection To Language Policy. *Language Policy*, 20(3), 413–434. <https://doi.org/10.1007/s10993-021-09585-1>
- Heo, M., & Toomey, N. (2020). Learning With Multimedia: The Effects Of Gender, Type Of Multimedia Learning Resources, And Spatial Ability. *Computers & Education*, 146, 103747. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103747>

- Khairiza, A. A., Sukirno, S., Putra, A., & Asnawi, A. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (Vak) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Di Kelas Ivsd Negeri 3 Langsa. *Journal Of Basic Education Studies*, 2(1), 1.
- Li, J.-T., & Tong, F. (2019). Multimedia-Assisted Self-Learning Materials: The Benefits Of E-Flashcards For Vocabulary Learning In Chinese As A Foreign Language. *Reading And Writing*, 32(5), 1175–1195. <https://doi.org/10.1007/S11145-018-9906-X>
- Maidar, E. (2018). Penggunaan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Ciri-Ciri Dan Kebutuhan MakhluK Hidup Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn. No. 031/ Xi Kampung Dalam Tahun 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(2), 266. <https://doi.org/10.33087/Jiubj.V18i2.472>
- Ndoluanak, Y., & Djami, C. B. N. (2022). Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Ipa Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Hewan Kelas Iv Di Sd Negeri Salatiga 02. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 49–57. [https://doi.org/Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Ipa Pada Materi Bagian-Bagian Tubuh Hewan Kelas Iv Di Sd Negeri Salatiga 02](https://doi.org/Penggunaan%20Media%20Gambar%20Dalam%20Pembelajaran%20Ipa%20Pada%20Materi%20Bagian-Bagian%20Tubuh%20Hewan%20Kelas%20Iv%20Di%20Sd%20Negeri%20Salatiga%2002)
- Newton, J. M., & Nation, I. S. P. (2020). *Teaching Esl/Efl Listening And Speaking*. Routledge.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Pada Penalaran Spasial Siswa. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 1, 205–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/Pspmm.V1i0.39>
- Panjaitan, S. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Media Gambar Pada Siswa Kelas Iia Sdn 78 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 252. <https://doi.org/10.33578/Jpkip.V6i1.4105>
- Pollard-Durodola, S. D., Gonzalez, J. E., Saenz, L., Resendez, N., Kwok, O., Zhu, L., & Davis, H. (2018). The Effects Of Content-Enriched Shared Book Reading Versus Vocabulary-Only Discussions On The Vocabulary Outcomes Of Preschool Dual Language Learners. *Early Education And Development*, 29(2), 245–265. <https://doi.org/10.1080/10409289.2017.1393738>
- Prasetyo, T., Setyosari, P., & Sihkabuden, S. (2018). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(1), 37–46. <https://doi.org/10.17977/Um031v4i12017p037>
- Reyna, J., Hanham, J., & Meier, P. (2018). The Internet Explosion, Digital Media Principles And Implications To Communicate Effectively In The Digital Space. *E-Learning And Digital Media*, 15(1), 36–52.
- Ridha, M., & Alfian, M. (2021). Pendekatan Linguistik Dalam Pengkajian Hukum Islam Klasik. *Al-Qisthu: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Hukum*, 18(1). <https://doi.org/10.32694/Qst.V18i1.800>
- Sukma, L. R. G., Prayitno, S., Baidowi, B., & Amrullah, A. (2022). Pengembangan Aplikasi

Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas Viii Smp Negeri 13 Mataram. *Palapa*, 10(2), 198–216. <https://doi.org/10.36088/Palapa.V10i2.1897>

Timu, A., Wangge, Y. S., & Mbabho, F. (2020). Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ipa Di Sdk Ende 3. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 30–37. <https://doi.org/10.37478/Jpm.V1i1.343>

Utami, Y. S. (2020). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(1), 104–109. <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V2i1.607>

Ylinen, S., Smolander, A.-R., Karhila, R., Kakouros, S., Lipsanen, J., Huotilainen, M., & Kurimo, M. (2021). The Effects Of A Digital Articulatory Game On The Ability To Perceive Speech-Sound Contrasts In Another Language. *Frontiers In Education*, 6, 612457. <https://doi.org/10.3389/Feduc.2021.612457>

Yosoa, H. D. (2016). Penerapan Media Kartu Kata Dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas X Mia 1 Sma Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Laterne*, 5(3). <https://doi.org/10.26740/Lat.V5n3.P%25p>

Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan Pkm Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253–261. <https://doi.org/10.54371/Ainj.V2i3.89>

Złotowski, J., Sumioka, H., Eyssel, F., Nishio, S., Bartneck, C., & Ishiguro, H. (2018). Model Of Dual Anthropomorphism: The Relationship Between The Media Equation Effect And Implicit Anthropomorphism. *International Journal Of Social Robotics*, 10(5), 701–714. <https://doi.org/10.1007/S12369-018-0476-5>