

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD UNTUK GURU-GURU DI SDN KEDUNGREJO MEGALUH DAN IMPLEMENTASINYA PADA PESERTA DIDIK

Iin Baroroh Ma'arif*, Luluk Choirun Nisak Nur,
Denoena Hanifah, Firda Nur Laili

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

e-mail: iinmaarif@unwaha.ac.id; lulukchoir@gmail.com; noenahanifa@gmail.com; firdanur@gmail.com

Abstract

At the elementary school level, English is one of the mandatory local content for students. Several factors in learning English at school lead to low memory and understanding of English vocabulary at the elementary school level. One is that the media used in some schools could be more varied, so it does not attract students' interest in learning. This PKM program was carried out by the academic community of KH University. A. Wahab Hasbullah Tambakberas Jombang. This PKM program aims to increase the interest and enthusiasm of students and is accompanied by an increase in their English vocabulary. The method used in this PKM program is Community Based Research (CBR). Based on the results of observations and implementation, the training provided makes it easier for teachers to teach English to their students. This can be seen from students' responses during the learning process and the questionnaire results given to 20 grade 4 students at SDN Kedungrejo Megaluh. The result is an increase in students' memory of English vocabulary from their activity when given some questions to provoke their memory of the material being taught. The PKM activities can be a reference for teachers to create an innovation in a learning system so that students can easily understand the subjects they are studying.

Keywords: Training, Learning Media, Flashcard

Abstrak

Pada jenjang Sekolah Dasar, mata pelajaran Bahasa Inggris merupakan salah satu muatan lokal wajib bagi peserta didik. Beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya daya ingat dan pemahaman kosakata bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar salah satunya yaitu media yang digunakan di beberapa sekolah terlalu monoton, sehingga kurang menarik minat peserta didik terhadap pembelajaran. Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan oleh sivitas akademika Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, Tambakberas, Jombang. Program PKM ini bertujuan untuk membuat minat dan antusiasme peserta didik menjadi meningkat, serta disertai dengan adanya peningkatan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggrisnya. Metode yang digunakan dalam program PKM ini adalah *Community Based Research* (CBR). Berdasarkan hasil observasi serta implementasi yang dilakukan, dapat dilihat bahwa pelatihan yang diberikan memudahkan guru-guru mengajarkan bahasa Inggris kepada peserta didiknya. Hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik selama proses pembelajaran dan hasil angket yang diberikan kepada 20 peserta didik kelas 4 SDN Kedungrejo Megaluh. Hasilnya adalah terlihat adanya peningkatan daya ingat peserta didik terhadap kosakata bahasa Inggris dari keaktifan mereka ketika diberikan beberapa pertanyaan dengan tujuan untuk memancing daya ingat mereka dari materi yang diajarkan. Kegiatan PKM yang dilakukan dapat menjadi acuan bagi guru-guru untuk membuat suatu inovasi dalam suatu sistem pembelajaran agar peserta didik dapat dengan mudah memahami mata pelajaran yang mereka pelajari.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Belajar, *Flashcard*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi manusia, terlebih lagi

pada pendidikan anak usia dini. Banyak pengetahuan dan pemahaman yang akan didapat seorang anak dalam pendidikan, salah satunya pengetahuan mengenai

bahasa. Bahasa mempunyai peranan yang sangat penting bagi manusia, karena bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi kepada orang lain (Iswari, 2017). Bahasa yang diajarkan di sekolah salah satunya adalah bahasa Inggris. Selain itu bahasa Inggris juga menjadi salah satu bahasa yang harus dikuasai di era globalisasi saat ini. Hal itu karena bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang menjadi alat pemersatu bangsa (Bahtiar et al., 2022). Untuk itu bahasa Inggris harus dikenalkan dan diajarkan sedini mungkin pada anak. Pentingnya pengajaran bahasa Inggris sejak dini telah dibuktikan dari beberapa penelitian dan pengabdian yang telah dilakukan di masyarakat (Santika et al., 2021).

Di jenjang Sekolah Dasar, sebagian besar sekolah menjadikan bahasa Inggris sebagai salah satu muatan lokal wajib bagi peserta didik jenjang tersebut (Hotimah, 2017). Di kehidupan masyarakat, bahasa Inggris sudah menjadi hal yang dapat digunakan secara umum oleh masyarakat. Terlebih lagi ketika orang - orang berbeda negara saling bertemu, bahasa Inggris seringkali dijadikan sebagai bahasa penghubung komunikasi orang - orang tersebut. Penyampaian materi bahasa Inggris di

sekolah dasar biasanya dilakukan 1 – 2 kali dalam seminggu.

Pada pembelajaran bahasa Inggris di sekolah, beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya daya ingat dan pemahaman kosakata bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar salah satunya karena media yang digunakan di beberapa sekolah terlalu monoton, sehingga minat peserta didik terhadap pembelajaran menjadi menurun. Pada pembelajaran, penggunaan media menjadi salah satu hal yang memberikan pengaruh yang besar terhadap proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik dapat mempelajari materi selain ceramah yang disampaikan guru, meminimalkan keterbatasan ruang dan waktu, peserta didik menjadi tidak pasif, dan semangat peserta didik menjadi meningkat yang disertai dengan motivasi yang baik dalam mengikuti pembelajaran (Maryanto & Wulanata, 2018).

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kedungrejo, media yang digunakan oleh peserta didik hanya berupa buku paket dan peserta didik mengerjakan soal – soal yang ada pada buku paket tersebut. Selain itu metode yang digunakan oleh guru

bahasa Inggris di SDN Kedungrejo pada kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah. Menurut Fitriyani & Yulanda (2017), pembelajaran bahasa Inggris disekolah dengan metode ceramah dan pemberian latihan soal, dianggap kurang menumbuhkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Kosakata bahasa Inggris di Sekolah Dasar masih sangat minim, hal itu dikarenakan pengajaran bahasa Inggris disekolah dasar hanya dilakukan pada saat pembelajaran dan dalam waktu yang terbatas (Hasanah et al., 2019). Di SDN Kedungrejo pun demikian, pembelajaran bahasa Inggris dilakukan hanya 1–2 kali dalam seminggu dengan waktu yang terbatas yaitu 45 menit. Bahkan ada beberapa sekolah yang tidak menjadikan bahasa Inggris sebagai muatan lokal wajib bagi peserta didik, akibatnya pengetahuan anak terhadap bahasa Inggris sangat kurang (Rafael et al., 2022).

Media *flash card* merupakan salah satu media alternatif yang dinilai efisien untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dalam mengajarkan kosakata (Zubaidillah & Hasan, 2019). *Flash card* merupakan media pembelajaran dalam bentuk kartu yang memuat gambar dan kata yang dibuat untuk meningkatkan

berbagai macam aspek, diantaranya adalah meningkatkan kosa kata dan mengembangkan daya ingat (Lindawati, 2018). Sejalan dengan itu, menurut Maryanto & Wulanta (2018), *flash card* adalah sebuah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran, diantaranya rumus – rumus, simbol, bahasa asing, dan lain sebagainya. Media pembelajaran *flash card* hampir sama dengan *flipbook* yang didalamnya memuat gambar dan tulisan. Akan tetapi media *flipbook* melengkapi buku elektronik sehingga dalam penggunaannya membutuhkan jumlah perangkat komputer yang sesuai (Maarif et al., 2022). Media *flash card* mempunyai peranan penting dalam mengembangkan bahasa pada anak usia dini (Alam & Lestari, 2019). Sedangkan menurut Hasan, yang dikutip oleh Sinaga, Sebayang, & Nainggolan (2022), manfaat *flash card* yaitu: 1) melatih membaca anak pada usia dini, 2) mengembangkan daya ingat otak kanan, 3) melatih konsentrasi, dan 4) meningkatkan perbendaharaan kosa kata anak.

Pada era *millennium* saat ini, terdapat banyak aplikasi yang canggih untuk membuat media pembelajaran

yang menarik seperti *flash card*, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain *online* yang didalamnya terdapat berbagai macam desain grafis, diantaranya presentasi, pamflet, spanduk, poster, dan lain sebagainya (Zettira et al., 2022). Dengan menggunakan aplikasi Canva, pendidik akan lebih mudah dalam membuat media pembelajaran yang diinginkan. Dari penelitian yang dilakukan oleh Mahardika, Wiranda, & Pramita (2021), pelatihan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva diperoleh hasil yang baik, para guru memperoleh pemahaman dan dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva, serta terlihat aktif pada saat mengikuti pelatihan yang dilaksanakan.

Universitas KH. A. Wahab Hasbullah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara rutin setiap tahun sebagai salah satu implementasi tridharma Perguruan Tinggi (PT). Kegiatan ini dilakukan secara kolaboratif antara dosen dengan mahasiswa dalam bingkai program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kegiatan telah dilaksanakan selama satu setengah

bulan pada desa yang ditunjuk sebagai mitra pengabdian.

Desa Kedungrejo merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Megaluh, Kabupaten Jombang. Desa ini terletak di selatan sungai Brantas. Masyarakat di Desa Kedungrejo termasuk dalam masyarakat tingkat menengah. Desa Kedungrejo memiliki satu sekolah dasar yaitu SDN Kedungrejo yang menjadi mitra PKM. Pada program PKM yang telah dilakukan, beberapa pihak yang terlibat yaitu pihak Universitas KH. A. Wahab Hasbullah dan pihak SDN Kedungrejo, Megaluh. Partisipasi yang dilakukan oleh pihak Universitas KH. A. Wahab Hasbullah antara lain membuat *flash card* materi bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Canva, memberikan pelatihan kepada pendidik SDN Kedungrejo mengenai cara membuat *flash card* dengan menggunakan aplikasi Canva, menerapkan media *flash card* kepada peserta didik kelas 4 SDN Kedungrejo untuk meningkatkan keaktifan serta daya ingat mereka terhadap kosakata bahasa Inggris. Selanjutnya, partisipasi dari pihak SDN Kedungrejo diwujudkan dalam bentuk memberikan izin tempat untuk melakukan observasi dan juga

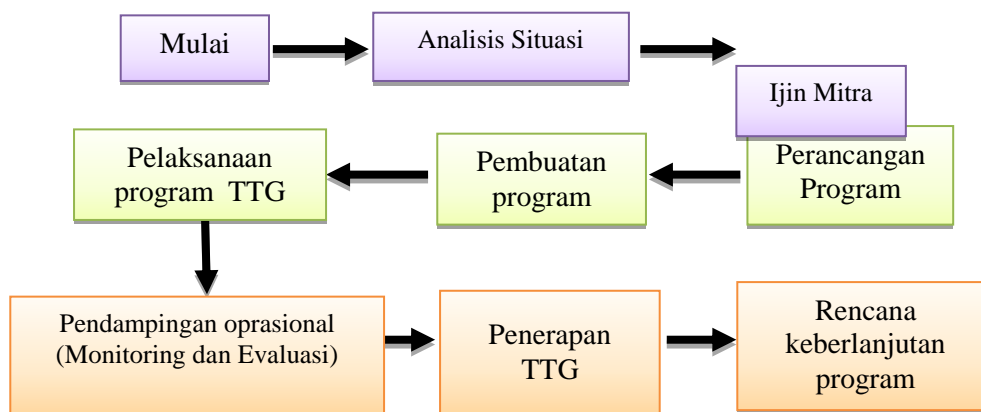
implementasi media *flash card*, pendidik terlibat aktif mengikuti pelatihan membuat *flash card* menggunakan aplikasi Canva, dan peserta didik aktif menggunakan media *flash card* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Inggris.

Permasalahan prioritas yang disepakati untuk diselesaikan berdasarkan hasil identifikasi dan analisis situasi yang telah dilakukan adalah permasalahan tentang kurangnya minat serta antusiasme siswa dalam belajar bahasa Inggris, karena beranggapan terlalu sulit dan tidak terlalu penting serta tidak dipergunakan sehari-hari. Solusi dari permasalahan ini adalah membuat suatu inovasi yang kreatif dengan membuat media pembelajaran berupa *flash card* agar memudahkan guru dalam membimbing peserta didiknya dan peserta didik juga dapat memahami dengan baik pelajaran tersebut. Kegiatan ini memiliki target luaran yaitu berupa

media pembelajaran *flash card* yang dapat digunakan oleh guru-guru dalam aplikasi pembelajaran. Program PKM ini bertujuan untuk membuat minat dan antusiasme peserta didik menjadi meningkat, serta disertai dengan adanya peningkatan perbendaharaan kosa kata bahasa Inggrisnya.

PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pelatihan membuat *flash card* dengan menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan pada tanggal 02 Oktober 2022 di SDN Kedungrejo, Megaluh dan diikuti 16 pendidik yang ada di sekolah tersebut. Sedangkan untuk penerapan media *flash card* kepada peserta didik dilakukan di kelas 4, SDN Kedungrejo pada tanggal 07 Oktober 2022. Metode pendekatan yang digunakan dalam program PKM ini adalah pendekatan *Community Based Research* (CBR). Proses pelaksanaan program PKM dapat dilihat pada Gambar 1.



Ma'arif, I.B., Nur, L.C.N., Hanifah, D., Laili, F.N.: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flash Card Untuk Guru-Guru di SDN Kedungrejo Megaluh dan Implementasinya pada Peserta Didik (39-50)

Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Program PKM

Pelaksanaan program PKM ini melalui beberapa tahapan, diantaranya adalah identifikasi kebutuhan, uji operasi dan pendampingan operasional serta evaluasi pelaksanaan program. Proses identifikasi ini dilakukan dengan cara survei secara langsung kegiatan belajar mengajar peserta didik di SDN Kedungrejo, Megaluh. Dari hasil observasi ditemukan permasalahan peserta didik yaitu ; pemahaman dan daya ingat masih rendah, serta kesulitan mengingat, dan menulis kosakata dalam bahasa Inggris.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, selanjutnya tim program PKM berinisiatif untuk memberikan solusi terhadap permasalahan yang ada kepada pendidik, yaitu dengan menggunakan media *flash card* pada pembelajaran bahasa Inggris di SDN Kedungrejo, Megaluh. Selain itu juga pendidik SDN Kedungrejo, Megaluh diberikan pelatihan untuk membuat media pembelajaran *flash card* secara mandiri dengan memanfaatkan aplikasi Canva.

Selanjutnya, tahap uji operasi dan pendampingan operasional yaitu melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap peserta didik di SDN

Kedungrejo, Megaluh setelah diterapkan penggunaan media belajar *flash card* dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan pertama kali adalah mengenalkan produk yang telah dibuat yaitu kartu *flash card* kepada peserta didik, kemudian peserta didik diajak belajar bersama menggunakan media pembelajaran tersebut. Kemudian dilakukan usaha memancing keaktifan serta pengetahuan siswa setelah belajar menggunakan *flash card* tersebut dengan memberi pertanyaan dan sebuah game yang tujuannya adalah mengetahui tingkat pemahaman dan daya ingat peserta didik setelah menggunakan *flash card*. Evaluasi mengenai keberlanjutan program perlu dilakukan agar dapat dilihat perkembangan proses pembelajaran dengan media *flash card* yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, sasaran dari pelatihan pembuatan media belajar *flash card* secara mandiri adalah para guru/pendidik serta peserta didik kelas 4 SDN Kedungrejo, Megaluh (Gambar 2).

Peserta didik di SDN Kedungrejo, Megaluh menjadi sasaran dari penelitian yang dilakukan karena beberapa faktor, yaitu media pembelajaran yang ada di SDN Kedungrejo kurang bervariasi hanya mengandalkan buku paket, selain itu metode pembelajaran yang digunakan

terlalu monoton sehingga menyebabkan kurangnya keaktifan peserta didik terhadap pembelajaran dan cenderung cepat merasa bosan. Akibatnya pemahaman dan daya ingat peserta didik di SDN Kedungrejo terhadap kosakata bahasa Inggris terbilang minim



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan Media *Flash card* untuk Para Pendidik di SDN Kedungrejo

Metode CBR merupakan sebuah metode dimana target penelitiannya yaitu komunitas social sebagai bagian aktif dalam proses penelitiannya (Susilawaty et al., 2016). Metode CBR melibatkan masyarakat dalam kegiatan penelitiannya, bukan hanya sekedar terlibat dalam rancangan model yang dirumuskan saja (Hanafi et al., 2015). Alasan menggunakan metode CBR karena dalam program PKM ini target sasaran yaitu peserta didik dan juga

pendidik merupakan bagian dari komunitas sosial. Pendidik di SDN kedungrejo turut berpartisipasi dalam mengikuti pelatihan membuat media *flash card* yang nantinya akan diimplementasikan ke peserta didik, selain itu peserta didik juga terlibat aktif pada proses pembelajaran bahasa Inggris dengan menerapkan media *flash card* dalam pelaksanaannya. Bentuk media pembelajaran *flash card* dapat dilihat pada Gambar 3.

Gambar 3. Media *Flashcard*Gambar 4. Pengenalan dan Penerapan *Flashcard* kepada Peserta Didik

Berdasarkan hasil implementasi yang dilakukan pada tanggal 07 Oktober 2022 dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas 4 SDN Kedungrejo, Megaluh sangat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* (Gambar 4). Hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik selama proses pembelajaran dan hasil angket yang diberikan kepada 20 peserta didik kelas 4 SDN Kedungrejo, Megaluh. Hasil angket memperlihatkan bahwa peserta didik memberikan respon positif pada masing-masing aspek, diantaranya adalah *flash card* berupa media

pembelajaran yang menyenangkan (60%), *flash card* meningkatkan semangat peserta didik (50%), *flash card* memudahkan dalam memahami kosakata bahasa Inggris bagi peserta didik (45%), dan peserta didik suka mempelajari kosakata bahasa Inggris lewat *flash card* (65%).

Berdasarkan hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa rata – rata peserta didik kelas 4 SDN Kedungrejo, Megaluh sangat antusias menggunakan media *flash card* pada proses pembelajaran. Selain itu terlihat adanya peningkatan daya ingat peserta didik terhadap kosakata bahasa Inggris dari

keaktifan mereka ketika diberikan beberapa pertanyaan kepada mereka dengan tujuan untuk memancing daya ingat mereka dari materi yang diajarkan. Tidak sedikit dari mereka yang berebut dalam menjawab pertanyaan yang diajukan (Gambar 5).



Gambar 5. Keadaan Peserta Didik pada Proses Pembelajaran.

Setelah dilakukan implementasi media *flash card* kepada peserta didik, didapatkan hasil bahwa terdapat peningkatan pemahaman peserta didik terhadap kosakata bahasa Inggris yang diajarkan dan daya ingat yang semakin meningkat. Hal itu sesuai dengan apa yang menjadi tujuan program PKM ini, yaitu dengan membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran berupa *flash card* diharapkan adanya pemahaman serta peningkatan daya ingat peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pembuatan media belajar *flash card*, memudahkan guru-guru dalam mengajarkan Bahasa Inggris kepada peserta didiknya serta penerapan kepada siswa kelas 4 SDN Kedungrejo dapat meningkatkan keaktifan serta daya ingat peserta didik terhadap kosakata Bahasa Inggris. Hal ini dapat dilihat dari respon peserta didik terhadap kegiatan belajar yang sangat positif, antusias dan keaktifan mereka selama proses pembelajaran.

Saran

Dengan hasil tersebut maka dapat disarankan kepada para pelaku dunia pendidikan terutama para pengajar untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berupa *flash card* yang baik pada materi bahasa Inggris maupun materi lainnya pada mata pelajaran yang lain pula.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak - pihak yang terlibat dalam mensukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diantaranya pihak Universitas K.H. A. Wahab

Hasbullah, Kecamatan Tambakberas, Kabupaten Jombang dan pihak SDN Kedungrejo, Kecamatan Megaluh, Kabupaten Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui *Flash card*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274–279. <https://doi.org/10.31004/OBSESI.V4I1.301>
- Bahtiar, Y., Fikri, A. K., & Khasibah, N. (2022). Pendampingan Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Santri di Pondok Pesantren. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 100–104. <https://doi.org/10.32764/abdimaspen.v3i2.2821>
- Devi Maharani Santika, I. D. A., Mahatma Agung, I. G. A., & Apriliani, K. (2021). Video Pembelajaran untuk Peningkatan Kemampuan Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 342. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v5i4.40865>
- Fitriyani, E., & Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media *Flash cards* dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Psymphatic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2), 167–182. <https://doi.org/10.15575/psy.v4i2.1744>
- Hanafi, M., Naili, N., Salahuddin, N., Kemal Riza, A., Fikri Zuhriyah, L. M., Rakhmawati, Ritonga, I., Muhid, A., & Dahkelan. (2015). *Community based research: Panduan Merancang dan Melaksanakan Penelitian Bersama Komunitas*. LPPM UIN Sunan Ampel Surabaya, 1–146. <http://lp2m.iain-palangkaraya.ac.id/wp-content/uploads/2017/04/3.-Pengantar-CBR-cover.pdf>
- Hasanah, T. A., Victoria, D. C., & Anita, I. (2019). Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Daya Ingat Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Primaria Educationem Journal (PEJ)*, 2(2), 187–192.
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan Media *Flash card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada

- Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10–18.
- Iswari, F. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa *Flash card* Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Deiksis*, 9(02), 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>
- Lindawati, N. P. (2018). Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris. 2(2), 59–65.
- Maarif, I. B., Agustina, U. W., Mawarni, O. D. A., & Subiyanto, A. (2022). Penerapan E-Modul Berbasis Digital *Flip Book* untuk Menanggulangi Penyalahgunaan Narkoba dan Kenakalan Remaja di Desa Bedahlawak. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 30–37. <https://doi.org/10.32764/abdimaspe.n.v3i1.2423>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Maryanto, R. I. P., & Wulanata, I. A. (2018). Penggunaan Media *Flash card* untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Abc Manado. *Pedagogia*, 16(3), 305. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i3.12073>
- Rafael, A. M. D., Enstein, J., Nahak, R., & Lopez, M. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Flash card* dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas Tinggi di SD I Supul Meo. *Pengabdian Masyarakat Dan Ilmu Pendidikan*, 25–29.
- Sinaga, A. B., M.Hum, F. A. A. S., & Nainggolan, M. F. (2022). Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris dengan Media *Flash card* di TK Anugerah Ester Simalingkar B Medan. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 3(1), 233–242.
- Susilawaty, A., Ahmad, D., Babcock, T., Babcock, T., & Janzen, R. (2016). Panduan Riset Berbasis Komunitas (*Community Based Research*) (Issue 35).

- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Angraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>
- Zubaidillah, M. H., & Hasan, H. (2019). Pengaruh Media Kartu Bergambar (*Flash card*) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Arab. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 2(1),41. <https://doi.org/10.35931/am.v2i1.90>