

Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Suku Kata Makanan Tradisional Untuk Melatih Kemampuan Membaca Permulaan pada Peserta Didik Kelas 1 SD

Ramah Nur Intan¹ Sigit Setiawan² Yoma Hatima³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Indonesia^{1,2,3}

Email: 2227210111@untirta.ac.id¹ sigitwan@untirta.ac.id² yomahatima@untirta.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan: 1) untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar; 2) untuk mendeskripsikan proses penggunaan media dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sekolah dasar; 3) untuk mendeskripsikan respons peserta didik pada penggunaan media pembelajaran *Flash Card* tema kearifan lokal pada makanan tradisional untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1sekolah dasar. Proses pengembangan dilakukan melalui model ADDIE yang meliputi tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dengan persentase kelayakan rata-rata 82%, meliputi penilaian ahli media (80,26%), ahli materi (93,3%), dan ahli bahasa (72,25%). Selain itu, respon dari peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 79%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Media ini terbukti efektif dan menarik sebagai alat bantu pembelajaran, khususnya dalam mengenalkan kearifan lokal Banten melalui materi makanan tradisional.

Kata Kunci: *Flash Card*, Membaca Permulaan, Makanan Tradisional, Kearifan Lokal, Media Pengembangan, ADDIE



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena guru dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan sehingga peserta didik merasa mudah memahami pembelajaran. Adapun perannya sebagai pendidik maupun sebagai pemimpin kelas, guru dapat menghadapi sebagai tantangan yang ada dalam dunia Pendidikan. Tantangan tersebut diantaranya mencakup kemampuan mengelola kelas, serta bagaimana guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang beragam. Salah satu yang mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik sekaligus menarik perhatian peserta didik, yaitu media pembelajaran yang efektif di mana upaya dalam meningkatkan pemahaman membaca peserta didik juga menjadi salah satu aspek penting yang sering menjadi perhatian. Maka dari itu, guru dituntut untuk selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran agar lebih relevan dan interaktif, khususnya dalam mengembangkan kemampuan membaca permulaan di kelas satu. Membaca permulaan ini juga menjadi program pembelajaran yang dirancang untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi proses pembelajaran ketika pertama kali masuk sekolah. Menurut pendapat Rasto (Fauziah, 2021:167), tujuan dari program ini, yaitu untuk melatih peserta didik mengenali dan mengucapkan simbol-simbol bunyi serta memahami apa yang dibacanya dengan kata-kata sederhana, terutama di kelas satu di mana peserta didik diharapkan mengucapkan *symbol* dan bunyi dari kata-kata tertulis sebelum memahami makna dari apa yang peserta didik baca. Guru memiliki peran utama dalam pembelajaran membaca permulaan pada peserta didik.

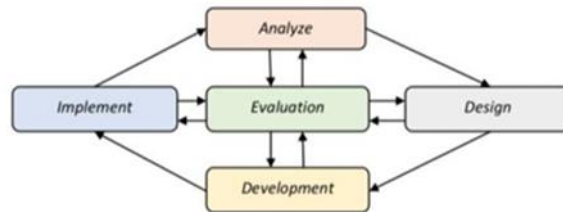
Pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media pembelajaran *Flash Card* membutuhkan metode yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan adalah metode suku kata. Menurut pendapat Saputri (Mujaddidah, 2023:228), metode suku kata merupakan cara mengajarkan membaca dengan memperkenalkan kata yang telah dibagi menjadi suku kata. Langkahnya dimulai dengan mengenalkan huruf lalu membentuk suku kata dan selanjutnya merangkainya menjadi kata yang kemudian kata-kata tersebut dirangkai menjadi sebuah kalimat. Menurut pendapat Mustika (Djawad, 2022:234), penggunaan metode ini dapat membuat peserta didik lebih mudah memahami, menghafal, dan mengingat pembelajaran yang diajarkan oleh guru karena materi yang disajikan secara bertahap dan sederhana. Media pembelajaran adalah alat penting yang membantu menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media ini dapat memberikan banyak manfaat sekaligus dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran. Berdasarkan sifatnya menurut pendapat Rudy Brets (Pratwi 2022:1482), media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga kelompok yaitu media auditif, visual dan audio visual. (1) Media audio visual gerak, contohnya film suara, kaset video, dan televisi. (2) Media audio visual diam, contohnya film dengan *soundtrack* dan halaman suara. (3) Media suara dengan gerakan terbatas, contohnya adalah media visual bergerak seperti film tanpa suara atau dengan sedikit suara. (4) Media visual diam, contohnya adalah halaman cetak, foto, amplifier, *dance slide* tanpa suara. (5) Media audio, contohnya radio, telepon, dan rekaman suara. (6) Media cetak, contohnya buku, modul, dan bahan ajar mandiri.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar membaca permulaan adalah media pembelajaran visual. Menurut pendapat Cahyadi (2019:113), media pembelajaran visual ini berperan penting sebagai sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran. Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik kelas 1 SD. Membaca permulaan mencakup pengenalan huruf, pembentukan suku kata, membaca kata sederhana, dan memahami kalimat pendek. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di beberapa sekolah salah satunya di SDN Serang 3, ditemukan masih banyak peserta didik kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan. Guru kelas 1 menyebutkan bahwa sekitar 25% peserta didik menunjukkan kemampuan membaca yang masih rendah, yang meliputi kesulitan mengenali huruf, membaca kata-kata sederhana, dan memahami kalimat pendek. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukannya solusi pembelajaran yang menarik yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan pengetahuan pada peserta didik kelas 1. Pendekatan yang dapat dikembangkan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan yaitu melalui permainan suku kata, menggunakan *Flash Card* bertema makanan tradisional khas Banten.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Tema Kearifan Lokal Pada Makanan Tradisional Untuk Melatih Kemampuan Membuat Permulaan Pada Peserta didik Kelas 1 Di SD Negeri Serang 3". Penelitian ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)* yang berarti bahwa metode tersebut digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk dalam penelitian pandangan yang sejalan dengan ini dikemukakan Sugiono (Okpatrioka, 2023:88) yang menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan *R&D* adalah metode yang digunakan untuk menciptakan suatu produk dan menguji sejauh mana produk tersebut efektif. Mulyatiningsih (Rohaeni, 2020:123) menyatakan bahwa model *ADDIE* dianggap lebih logis dan lengkap dibandingkan model lainnya. karena itu, model ini bisa digunakan untuk berbagai jenis pengembangan, seperti model pembelajaran,

strategi pembelajaran, metode, media, dan bahan ajar. Menurut Hidayat (2021:29) *ADDIE* adalah singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Model *ADDIE* ini digunakan untuk mengembangkan desain pembelajaran dengan fokus pada peningkatan kerja dasar dalam proses belajar. Pada penerapannya model ini mengikuti prosedur langkah demi langkah, dimulai dengan analisis, kemudian desain, pengembangan, implementasi dan diakhiri dengan evaluasi. *ADDIE* memberikan kerangka kerja yang jelas untuk seluruh proses pembelajaran dari tahap analisis hingga Evaluasi. Setiap tahap dalam *ADDIE* memiliki sub tahapan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada.



Gambar 1. Langkah-Langkah Model Pengembangan *ADDIE*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa *Flash Card* suku kata dengan berisikan gambar dan suku kata makanan tradisional khas Banten, yang bertujuan untuk melatih kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas 1 SD. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Flash Card* ini dilakukan berdasarkan tahapan pengembangan model *ADDIE*, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional untuk melatih kemampuan membaca permulaan

Tahap pertama yang dilakukan yakni analisis pada tahap ini terdapat analisis kebutuhan analisis kurikulum dan analisis materi sebagai bahan untuk pembuatan produk. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan wawancara bersama guru kelas untuk mendapatkan informasi dan mengetahui permasalahan dan apa yang diperlukan guna untuk penyelesaian masalah tersebut. Hasil wawancara pada penelitian diperoleh bahwa peserta didik belum terlalu mengerti dalam pembelajaran suku kata makan tradisional khas Banten dan disertai pembelajaran tersebut guru hanya menggunakan suku kata tanpa gambar yang sudah disediakan oleh guru kelas. Artinya pada kegiatan pembelajaran kearifan lokal dibutuhkan media pembelajaran yang menunjang pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dan bermakna. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru peneliti memilih *Flash Card* sebagai media pembelajaran yang akan dikembangkan karena *Flash Card* merupakan media pembelajaran yang mudah dibuat dan mudah digunakan. Susilana (Sarnia, 2024:88) menyebutkan bahwa kelebihan dari *Flash Card* yaitu mudah dibawa, praktis, mudah diingat, dan membuat belajar lebih menyenangkan.

Tahap selanjutnya yaitu *Design* (desain) produk secara keseluruhan dibuat memakai aplikasi *Canva*. Menurut Syahrir (2023:735) aplikasi *canva* merupakan *platform* berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain visual seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, *feed* Instagram, dan sampul. *Canva* dilengkapi dengan alat pengeditan foto seperti editor, filter, bingkai, stiker, *icon*, dan berbagai pola desain. Tahap yang ketiga yaitu *development* (pengembangan) tahap ini merupakan proses yang berkaitan dengan validasi, validasi yang dimaksud yaitu validasi ahli instrumen, validasi ahli

media, validasi ahli bahasa dan ahli materi. Pada tahap pengembangan ini memvalidasi dan merevisi masukan dari para ahli untuk menentukan kelayakan suatu instrumen dan media *Flash Card* suku kata. Tahap yang ke empat yaitu *Implementation* (implementasi). Pada tahap ini, media pembelajaran *Flash Card* pada materi kearifan lokal yang telah dibuat sebelumnya, kemudian diimplementasikan kepada peserta didik kelas I, dengan jumlah peserta didik 40 orang di SDN Serang 3. Pada saat implementasi peneliti menentukan temuan penelitian berupa antusias yang tinggi pada peserta didik dalam menggunakan bantuan media pembelajaran *Flash Card* suku kata pada materi kearifan lokal. Implementasi ini untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flash Card* pada materi kearifan lokal. Tahap kelima yaitu *evaluation* (evaluasi) yaitu tahap yang dilakukan secara berkelanjutan, mulai dari tahap *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementasi* (Pelaksanaan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Artinya evaluasi dilakukan mulai dari tahap perancangan hingga setelah media digunakan. Pada tahap evaluasi memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan akan efektif dan dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Kelayakan media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional

Media pembelajaran *Flash Card* yang telah dikembangkan dan di validasi oleh 3 tim validator ahli. Sebelum meng uji cobakan produk, instrumen angket validasi di periksa terlebih dahulu oleh ahli validator instrumen seperti yang dikatakan oleh Salkind (Puspitasari, 2021:78) pengujian validitas instrumen dalam penelitian dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yaitu berdasarkan isi, kriteria dan konsep. validitas ini mengacu pada sejauh mana instrumen dinilai layak oleh para ahli di bidang terkait, sehingga isi pernyataan dianggap sesuai dengan tujuan pelatihan. kualitas kriteria dilakukan dengan cara membandingkan hasil atau skor tes dengan standar atau kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya, untuk melihat beberapa baik instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur. sementara itu validitas konsep berkaitan dengan kesesuaian antara instrumen dan teori yang digunakan dalam penelitian sehingga instrumen tersebut benar-benar mencerminkan konsep atau konstruk yang ingin diteliti. Validator instrumen angket yang mencapai skor 30 dari skor maksimal 32, dengan tingkat presentase 93,75% dengan kriteria “sangat layak”. Maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penelitian validasi yang telah dilakukan oleh ahli media menghasilkan penilaian dari ahli media I dengan presentase 81,58%, dan ahli media II dengan presentase 78,95%, dengan rata-rata keseluruhan 80,26%. Maka dari itu, media ini masuk kedalam kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Meskipun sudah baik, skor akhir masih memerlukan peningkatan nilai sebesar 19,74% untuk mencapai nilai maksimal 100%. Upaya mengatasi kekurangan ini telah diperbaiki dengan mengganti daftar nama makanan tradisional khas Banten, dan ukuran media.

Penilaian yang diberikan oleh ahli media I dan ahli media II berbeda dalam beberapa butir penilaian seperti ahli media I memberikan poin paling rendah sebesar 3 poin pada aspek kualitas dengan butir penilaian tampilan media menarik. Selanjutnya penilaian validasi yang dilakukan ahli materi menghasilkan penelitian dari ahli materi I dengan presentase 94,4% dengan ahli materi II dengan presentase 82,88%. Dengan rata-rata penilaian 93,3% dengan kriteria kelayakan “Sangat Layak”. Hasil penilaian menunjukkan bahwa masih terdapat potensi peningkatan sebesar 6,7%. Peneliti telah melengkapi kekurangan ini dengan menerapkan saran dan masukan yang diberikan oleh validasi ahli materi, yaitu dengan menambahkan informasi yang lebih lengkap mengenai materi kearifan lokal. Perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas penggunaan *Flash Card* suku kata sebagai media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih mudah menyerap materi pembelajaran.

Penelitian yang diberikan oleh ahli materi I dan II berbeda dalam nenerapa butir penilaian. Ahli materi I memberikan point terendah sebesar 2 point sebanyak 3 point pada bagian aspek ini dengan butir penilaian kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis. berdasarkan hasil penilaian tersebut ahli materi memberikan masukan seperti menambahkan penjelasan materi yang lebih relevan dengan kompetensi inti, tren baru dalam makanan tradisional. oleh karena itu dengan memperhatikan saran tersebut penelitian kemudian melakukan perbaikan dengan menambahkan penjelasan materi kearifan lokal yang lebih mendalam. Sedangkan ahli materi II memberikan point 2 paling rendah sebesar 1 poin. Pada aspek komponen pembelajaran dalam materi dengan butir penilaian materi yang disajikan merupakan data dan fakta sesuai dengan kenyataan, kesesuaian, pengemasan materi, dan kelengkapan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis. Penilaian validasi yang dilakukan ahli bahasa menghasilkan penilaian dari ahli bahasa satu dengan persentase 82,1% dan ahli bahasa dua dengan persentase 71,4% dengan rata-rata 72,25 % dengan kriteria layak. meskipun telah mencapai hasil yang banyak skor akhir diperoleh masih belum optimal. terdapat kekurangan sebesar 27,75% point yang perlu ditingkatkan untuk mencapai skor sempurna yaitu 100%. kekurangan ini telah peneliti lengkapi dengan menambahkan penjelasan secara singkat di tampilan belakang.

Perbaikan yang dilakukan bertujuan untuk menyempurnakan aspek bahasa dalam *Flash Card* suku kata makanan tradisional khas Banten sehingga bahasa yang digunakan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, memungkinkan penyerapan materi pembelajaran yang lebih efektif. Penilaian yang diberikan oleh ahli bahasa berbeda dalam beberapa butir penilaian seperti ahli bahasa satu memberikan point paling rendah sebesar 3 point sebanyak 6 point pada aspek kejelasan bahasa dengan kaidah bahasa Berdasarkan hasil penilaian tersebut ahli bahasa memberikan masukan seperti penambahan penggunaan bahasa untuk memotivasi. Maka dari itu dengan memperhatikan saran tersebut peneliti kemudian melakukan perbaikan dengan menambahkan penggunaan bahasa untuk memotivasi. Pada penilaian validasi ahli tersebut hasil akumulasi rata-rata dari validasi oleh tim ahli sebesar 78,33% dan masuk ke dalam kriteria kelayakan "Sangat Layak".

Respon peserta didik pada media pembelajaran *Flash Card*

Produk yang di validasi selanjutnya diimplementasikan di kelas I SDN Serang 3. Implementasi produk dilakukan dengan sample penelitian yang terdiri dari 40 peserta didik. Setelah produk di uji cobakan peserta didik diminta untuk mengisi angket respons terhadap media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional khas Banten pada materi kearifan lokal. Data peserta didik yang mengisi angket respons peserta didik sebanyak 40 peserta didik. Angket respon peserta didik berisikan 10 pernyataan. Hasil respons peserta didik tertinggi berada pada aspek kemenarikan, manfaat, kegunaan, dan praktis. Mengacu pada tabel rekapitulasi hasil angket respons peserta didik memperoleh presentase 79% dengan kategori "Sangat Layak" peneliti juga melihat saran dan komentar bahwa mereka menyukai media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional karena mudah digunakan, tampilan warna di dalam media menarik, dan pemilihan jenis huruf sudah tepat sehingga mempermudah memahami isi materi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul pengembangan media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sd dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional untuk melatih kemampuan baca permulaan pada peserta didik kelas 1 SD yang dilaksanakan dengan tahapan model *ADDIE* meliputi (analisis) seperti analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi. (desain) seperti mendesain media dengan membuat *storyboard*. *Development* dengan melakukan validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. *Implementation* dengan uji coba produk kepada peserta didik dan *evaluation* pada penilaian pengembangan media *Flash Card* suku kata makan tradisional khas Banten.
2. Kelayakan media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional untuk melatih kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas 1 sd memperoleh rata-rata 82% yang masuk dalam kategori "Sangat Layak", yang ditunjukkan melalui hasil validasi ahli media memperoleh 80,26%, ahli materi 93,3%, dan ahli bahasa 72,25%.
3. Respon peserta didik kelas 1 SDN Serang 3 terhadap media pembelajaran *Flash Card* suku kata makanan tradisional mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata tingkat kepuasan sebesar 79% dari 40 responden. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa sangat membantu dan menikmati pembelajaran dengan menggunakan media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur. Syauqi,A.I.M. Pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar teori dan prosedur.ISBN:978-602-72411. Banjarmasin : Penerbit Laksita Indonesia.
- Djawad, A. A. (2022). Penggunaan Metode Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Peserta didik Kelas 1 SDn Semangat Dalam 5. Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya. e-ISSN 2527-4104 Vo.7 No.2, Oktober 2022-Maret 2023.
- Fauziah. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Kartu Kata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia . Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Stkipkusuma Negara Iii. e-ISSN 2716-0157 SEMNARA 2021 PGSD 025
- Hidayat, F. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Jipai; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam. JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam Volume 1, No. 1, Desember 2021 M/1443 H
- Mujaddidah, H. (2023). Penerapan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Berbantuan Aplikasi Marbel Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. Didaktik : Jurnal Ilmiah PgSD Fkip Universitas Mandiri. ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 09 Nomor 04, September 2023.
- Nurhasanah, A. (2021). Analisis Kurikulum 2013. Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri. ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X Volume 07 Nomor 02, Desember 2021.
- Pratwi, Y. (2022). Problematika Guru Dalam Mengembangkan Media . Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar. UIN Sunan Kalijaga. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Yogyakarta, Indonesia. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 5 Oktober 2022 Issn : 2303-1514 | E-Issn : 2598-5949
- Puspitasari, D, W.,(2021). Pengujian Validasi Isi (Content Validity) Angket Persepsi Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Daring Matakuliah Matematika Komputasi. Focus ACTION Of Research Mathematic Volume 4, No. 1, Desember, 2021.

- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. Jurnal Instruksional , Volume 1 , Nomor 2 , April 2020.
- Sarnia, S.,(2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar (Flash card) Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X IPA MA Dakwah Islamiyah Putri Kediri Lombok Barat. Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika. GeoScienceEd5(1) (2024).
- Syahrir, P. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. Prosiding Seminar Nasional ISSN 1234-5678 Online pp. 732-742, 202.