Jurnal PETISI, Vol. 06, No. 02, Juli 2025
e-ISSN: 2721-6276

Video Pembelajaran Berbasis Aplikas Canva : Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Inggris "Number"

Vitalia Utami[1], Arif Widagdo[2]
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,FIPP,Universitas Negeri Semarang
[1]vitaliautami31@students.unnes.ac.id [2]arifwidagdo@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Rendahnya penguasaan kosakata dalam bahasa inggris di sekolah dasar, menjadi tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris pada mater "number" dengan menggunakan media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang telah dikembangkan serta menguji kelayakan media tersebut untuk memberikan hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Waktu penelitian pada bulan oktober-desember 2025. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sadeng 03 Gunungpati Kota Semarang yang berjumlah 23 orang. Peneliti menggunakan teknik metode observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes (pre-test, dan post-test) dalam pengumpulan data. Data yang didapat, akan diuji normalitas, uji T, dan Uji N-gain. Hasil uji kelayakan dari ahli materi media, dan ahli bahasa memperoleh kategori sangat layak. Penerapan media yang dikembangkan dalam pembelajaran membuat hasil belajar siswa meningkat, dan analisis uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal. Uji t dengan skor signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil uji N-gain yang dilakukan menunjukkan 0,6043 dengan kriteria sedang. Sehingga dapat diketahui, media video berbasis aplikasi Canva materi "number" dalam Bahasa Inggris layak diimplementasikan pada belajar mengajar. Penelitian selanjutnya dapat mengintegrasikan metode pengajaran lain dengan media Canva guna mengetahui kombinasi yang paling efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata.

Kata Kunci : Kosakata Bahasa Inggris, Materi Number, Video Pembelajaran

Abstract: *The low level of vocabulary mastery in English for numbers material in elementary schools, is becoming purpose of this study is to improve the mastery of English vocabulary on numbers material by using Canva application-based learning video media that has been developed and testing the feasibility of the media to provide better learning outcomes. This research uses the Research and Development (R&D) research type with the ADDIE development model. The research time was in October-December 2025. The subjects in this study were fourth grade students of SD Negeri Sadeng 03 Gunungpati Semarang City, totaling 23 people. Researchers used observation, interview, questionnaire, documentation, and test (pre-test, and post-test) techniques in data collection. The data obtained will be tested for normality, T-test, and N-gain test. The results of the feasibility test from media material experts, and linguists obtained a very feasible category. The application of the developed media in learning makes student learning outcomes increase, and the normality test analysis shows normally distributed data. The t-test with a significance score of 0.000 <0.05. The results of the N-gain test conducted showed 0.6043 with moderate criteria. Therefore, it can be seen that video media based on the Canva application for number material in English is feasible to be*

implemented in teaching and learning. Future research can integrate other teaching methods with Canva media to find out the most effective combination to improve vocabulary mastery.
Keywords: English Vocabulary, Number Materials, Video Learning

1. Pendahuluan

Penguasaan bahasa Inggris bagi anak-anak, khususnya pada jenjang sekolah dasar sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan yang muncul di era globalisasi. Penguasaan bahasa Inggris akan memberikan bekal pengetahuan, membantu mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, serta membuka peluang untuk memahami dunia global (Fathin & Sya, 2022) Kesalahan dalam menguasai pemahaman dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam berkomunikasi. Bagian penting dari pembelajaran bahasa Inggris di sekolah adalah membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan. Untuk itu, siswa diharapkan menguasai banyak kosakata karena dengan demikian akan memudahkan mereka dalam menguasai empat hal tersebut (Sudarmaji et al., 2022). Sejalan dengan itu, Lukas & Tandikombong (2022) menjelaskan bahwa, dalam bahasa inggris kosakata berperan penting karena tanpa pemahaman kosakata yang memadai, kita akan kesulitan ketika berbicara, menulis, dan membaca bahasa inggris. Kegiatan komunikasi akan terasa sulit ketika kosakata siswa kurang (Tamimi Sa'd & Rajabi, 2018) .

Pada saat observasi dan wawancara di SD Negeri Sadeng 03, siswa kelas IV menunjukkan kemampuan yang rendah dalam mengeja, mengartikan, dan menyampaikan pemahaman Bahasa Inggris, khususnya pada materi bilangan. Dari hasil observasi juga ditemukan bahwa salah satu penyebab rendahnya penguasaan siswa adalah penggunaan media yang kurang efektif. Hal ini tentu akan menurunkan motivasi dan minat siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Kurangnya motivasi dan minat dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris akan membuat siswa pemula atau siswa Sekolah Dasar mengalami kesulitan (Santosa et al., 2021). Guru akan menyampaikan materi dengan mudah dan menarik jika menggunakan media agar kegiatan belajar lebih inovatif dan tidak terpaku dengan metode ceramah (Setiawan et al., 2023). Sejalan dengan Listiyani et al., (2021) Kehadiran media dalam pembelajaran akan membuat kelas tidak membosankan dan penyampaian materi menjadi lebih menarik. Fauzi et al (2024) menambahkan bahwa penggunaan media akan menjadikan siswa mudah memahami materi dan dengan media guru lebih mudah dalam mengajar. Meskipun telah banyak penelitian yang dilakukan tentang pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar, namun masih terdapat kesenjangan dalam pengadaan media berbasis teknologi. Peneliti akan mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media interaktif yaitu media video berbasis aplikasi Canva. Melalui Canva, pembelajaran akan menjadi lebih menarik dari pembelajaran dengan metode tradisional (Chen dkk., 2022).

Penelitian terkini telah menyoroti efektivitas pembelajaran digital dan multimedia dalam meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut penelitian Jamaliyah & Wulandari (2022) Video pembelajaran memiliki kelebihan yaitu mampu menggambarkan secara mendalam dan kompleks, dapat diputar ulang untuk meninjau kembali materi sehingga memudahkan pembelajaran mandiri dan meningkatkan minat belajar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Batubara & Ariani (2016) dengan adanya media pembelajaran siswa memahami materi dengan maksimal. Contoh platform yang mendukung pendekatan ini adalah Canva yang

memungkinkan terciptanya video yang menarik secara visual karena memiliki berbagai fitur dan template yang dapat disesuaikan (Sari dkk., 2024) . Canva menawarkan kesempatan untuk mengintegrasikan pembelajaran visual sebagai alat untuk membantu siswa memahami konsep dasar, seperti pengenalan angka (Humaya et al., 2023). Video yang dibuat melalui Canva dapat disesuaikan untuk menyertakan elemen interaktif, seperti pengenalan angka, pengucapan, dan penggunaan kosakata dalam konteks nyata. Studi oleh Khairani dkk., (2019) menunjukkan bahwa media video pembelajaran dapat menyediakan lingkungan belajar yang dinamis dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Dari permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan membantu memaksimalkan pemahaman kosakata bahasa Inggris (ejaan, makna, dan pengucapan kata) melalui media video pembelajaran berbantuan aplikasi Canva pada siswa kelas IV di SD Negeri Sadeng 03. Diharapkan video pembelajaran ini mampu mendukung pengembangan kosakata dengan cara yang menyenangkan dan efektif serta menunjang hasil belajar siswa. Kebaruan penelitian ini dari penelitian yang telah ada yaitu penelitian sebelumnya lebih bersifat umum dalam konteks penggunaan Canva dan video tanpa difokuskan dalam aspek pemahaman, selain itu pembaharuan dari media yang dikembangkan ini yaitu lebih terfokus pada materi angka serta adanya quiz dan contoh soal yang menarik dan interaktif. Sehingga dapat mengasah pengetahuan siswa dan memperdalam pemahaman siswa pada materi yang diberikan.

2. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan jenis penelitian R&D. Menurut Sugiyono, (2019) Penelitian dan Pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk. Model ADDIE dilakukan dengan tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Mesra et al., 2023). Pada tahap *analysis*, peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh guru dan peserta didik untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dibuat. Tahap kedua yaitu *design,* peneliti membuat media dengan aplikasi Canva dalam pembuatan media, kemudian peneliti mulai merancang desain yang disesuaikan dengan karakter peserta didik SD dari aspek gambar, font, animasi, warna dan lainnya. Pada tahap *development,* peneliti mengembangkan media video berbasis Canva sesuai dengan *design* atau rancangan yang telah dirancang. Media yang telah dikembangkan kemudian diujicobakan terlebih dahulu kepada ahli materi dan ahli media untuk dilakukan evaluasi media, setelah dilakukan perbaikan maka peneliti dapat melanjutkan ke tahap *implementation* yaitu peneliti melakukan uji coba atau penggunaan media dalam pembelajaran, pada kegiatan pembelajaran peneliti memberikan pre-test kemudian peneliti memberikan materi dengan bantuan media yang telah dikembangkan, pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan kosakata bahasa Inggris pada materi bilangan dengan bantuan video pembelajaran bilangan berbasis Canva. Tahap terakhir, peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui keefektifan penggunaan media dalam mempermudah penguasaan kosakata bahasa inggris khususnya pada materi angka ataupun kepraktisan penggunaan media yang dikembangkan sehingga peneliti mendapat masukan untuk merevisi produk sesuai dengan kebutuhan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan, uji kelayakan, dan keefektifan perangkat pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk membantu

penguasaan kosakata bahasa Inggris khususnya pada materi "Number". Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

Kemudian analisis data menggunakan angket penilaian kelayakan media serta keefektfannya dihitung menggunakan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

(Purwanto, 2019)

Keterangan :
NP = persen nilai yang diingiinkan
R = perolehan nilai
SM = skor nilai maksimum

Perolehan nilai tersebut akan dikonvensikan dalam kriteria kelayakan. Berikut disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

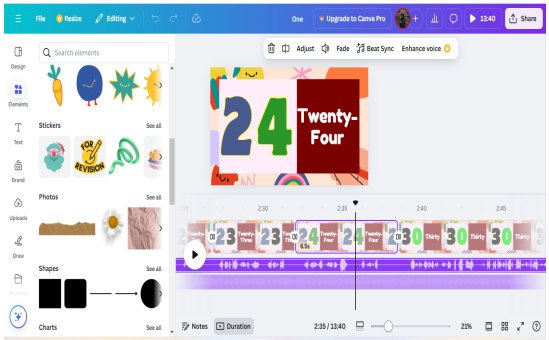
Interval (%)	Kriteria
80 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid
41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Kurang Valid
0 – 20	Tidak Valid

Setelah mendapatkan hasil *pre-test* dan *post-test* atau data penelitian siswa, peneliti melanjutkan pengujian data hasil dari belajar siswa tersebut. Data hasil penelitian akan diuji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan uji n-gain akhir untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam memberikan pengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan kemampuan menguasai kosakata bahasa Inggris tentang "Number".

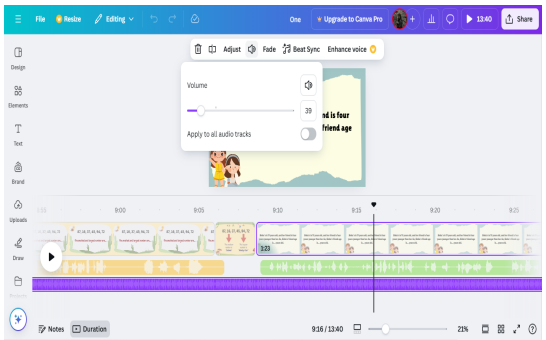
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini adalah produk berupa media pembelajaran media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Kebaharuan dari pengembangan media videp pembelajaran berbasis canva ini terletak pada fokus materi yang digunakan pada media tersebut. Materi yang digunakan adalah tentang Angka atau Number. Guru dapat menyesuaikan materi pokok pada media tersebut dengan kebutuhan, minat, dan gaya belajar masing-masing siswa (Nurrita, 2018) . Selain itu, penelitian ini secara spesifik menyasar pada peningkatan penguasaan pemahaman bahasa Inggris, sedangkan penelitian sebelumnya lebih bersifat umum dalam konteks penggunaan Canva dan video pembelajaran

tanpa fokus yang mendalam pada aspek pemahaman. Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memvisualisasikan informasi, sehingga konsep dapat terinternalisasi dengan lebih baik. Media ini meningkatkan minat dan perhatian siswa, memberikan pengalaman konkret yang mendukung pemahaman (Utami, 2017) . Media dapat berperan dalam materi pokok dan membuat siswa memahami konsep, yang pada. Semua gambar baiknya ada perujukannya seperti: tampilan video media canva yang dikembangkan oleh peneliti dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1. Mengembangkan prototipe menggunakan Canva; menambahkan gambar, animasi bergerak, transisi, sulih suara, dan suara latar.



Gambar 2. Pengaturan Volume Suara di Aplikasi Canva Bisa di Sesuaikan

Pengembangan video pembelajaran canva tidak hanya pada visualnya saja namun juga menggabungkan unsur visual (gambar, animasi) dan auditori (narasi, efek suara), warna, font, animasi bergerak, dan kejernihan audio guna menghasilkan media yang layak dan kualitas yang bagus.

Kemudian akan dilakukan validasi sebelum dicoba pada peneliatan pembelajaran. Validasi ini dilakukan agar peneliti mendapatkan saran ataupun arahan dari beberapa ahli sehingga menghasilkan sebuah media yang baik dan mengetahui seberapa layak produk media yang dibuat sebelum diujikan melalui angket yang nantinya akan diberika oleh dosen ahli media, dosen ahli materi, dan dosen ahli bahasa. Angket yang digunakan yaitu angket dengan bentuk rating scale. Di mana validator akan memberikan tanda cheklist pada setiap penilaian. Selain itu, validator juga diminta untuk mengisi saran guna mengembangkan dan mendapatkan produk yang baik. Berikut disajikan penilain yang didapatkan dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Valiator

Validator Ahli	Persentase	Kriteria
Ahli media	89%	Sangat layak
Ahli material	96%	Sangat layak
Ahli bahasa	93%	Sangat layak

Dari hasil yang diperoleh dapat dikatakan bahwa media video dengan bantuan aplikasi Canva layak digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Yaitu perolehan nilai dari ahli media diperoleh sebesar 89% yang termasuk dalam kategori sangat layak, selanjutnya penilaian dari ahli materi mendapatkan presentase sebesar 96%, angka tersebut masuk dalam kategori sangat layak, dan adapun ahli bahasa memberikan penilaian sebesar 93% validator bahasa juga memberikan penilaian untuk tidak melakukan revisi, presentase dari ahli bahasa termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga media yang dikembangkan peneliti dapat diuji cobakan dalam pembelajaran di kelas.

Uji coba dilakukan dengan jumlah 6 siswa di kelas IV SDN Sadeng 03 Gunungpati Kota Semarang, Adapun teknik pengambilan siswa menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu 2 siswa tingkat atas, 2 siswa tingkat tengah, dan 2 siswa tingkat bawah. Uji coba skala kecil ini melalui 3 tahapan: 1) siswa sebelum mendapatkan pembelajaran menggunakan media video diminta mengerjakan soal *(pretest).* 2) pembelajaran menggunakan media pembelajaran video 3) siswa diberikan soal setelah belajar menggunakan media pembelajaran video *(posttest).* Kemudia diakhir siswa dan guru diminta untuk melakukan pengisian angket tanggapan terhadap penggunaan media pembelajaran video berbasis canva.

Dari hasil angket respon guru dan siswa pada uji coba skaka kecil didapatkan nilai sebesar 96% dan 97% serta mendapat kriteria sangat layak, media sudah terbaca dengan baik dan tidak ada revisi. Maka dari itu dapat dilanjutkan pada tahap uji coba penggunaan media pembelajaran dalam kelas skala besar.

Tahapan yang dilakukan pada uji coba skala besar, tahapannya sama seperti tahapan uji coba skala kecil. Dalam tahap ini dilakukan terhadap 23 siswa kelas IV SDN Sadeng 03 Gunungpati Kota Semarang. Data hasil angket tersebut kemudian akan dianalis antara data kuantitatif dan data kualitatif, sehingga akan didapatkan kesimpulan mengenai tingkat kepraktisan penggunaan media video berbantuan aplikasi canva yang dikembangkan. Adapun hasil dari pengisisan angket yang telah dilakukan oleh guru dan siswa pada uji coba skala besar, didapatkan nilai sebesar 96% oleh guru dan 97% siswa serta mendapat kriteria sangat layak peneliti melakukan analisis terhadap hasil pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah media video pembelajaran berbasis aplikasi Canva efektif dan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai mater numbers dalam pembelajaran. Proses peningkatan kemampuan kognitif siswa diukur dengan cara membandingkan nilai pre-test dan post-test siswa. Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan uji normalitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dipreoleh pada uji coba skala

besar berdistribusi normal atau sebaliknya. Aplikasi SPSS versi 25 for windows digunakan untuk melakukan pengujian normalitas, dengan menggunakan acuan Shapirowilk hal ini karena jumlah siswa kurang dari 40. Pada uji normalitas skala besar pre-tes diperoleh hasil sebesar 0,261 dan post-tes sebesar 0,408 sehingga nilai dari pre-test dan post-test dapat deiketahui lebih dari 0,05. Dengan inidikatakan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Sehingga peneliti dapat melanjutkan ke uji t-test.

Selanjutnya, Uji t dalam penelitian ini adalah uji yang terakhir guna mengukur peningkatan dari hasil belajar peserta didik dari perolehan skor pre-test dan post- test, apakah terdapat perbedaan yang signifikan di antara keduanya. Dari hasil uji dengan bantuan SPSS versi 25 for windows didapatkan nilai signifikansi 2-tailed adalah 0,000 < 0,05, yang artinya H0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara data pre-test dan post-test dari siswa.

Pengujian terakhir yatu uji N-Gain, uji ini digunakan untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan yaitu media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Canva efektif jika digunakan dalam proses pembelajaran dengan menghitung peningkatan kemampuan peserta didik dari nilai sebelum diberikan treatment (pre-test) dan setelah diberikan treatment (post-test). Peneliti menggunakan N- gain ternormalisasi (N- Gain) dengan bantuan SPSS versi 25 for windows. Berikut disajikan tabel hasil Uji N Gain pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji N-Gain

Tes Kriteria	N	Minimum	Maksimum	Rata-rata	Standar. Deviasi
Keuntungan N-Skor	23	0,45	0,75	0,6043	0,09498

Uji N-Gain mendapat hasil rata-rata peningkatan skor N-gain pre-test dan post-test pada skala besar adalah 0,6043 sehingga termasuk kriteria sedang. Sehingga disimpulkan bahwa media video yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran bahasa inggris materi “Number”.

Didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Andika Guruh Saputra, Tia Rahmawati, Beatrix Andrew, Yazeed Amri pada tahun 2022 dengan judul “*Using Canva Application for Elementary School Learning Media*”. Hasil dari penelitian ini yaitu media pembelajaran berbasis video sangat penting untuk membantu proses belajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Canva dengan aplikasi tersebut pendidik dapat memfasilitasi peserta didik dengan menarik (Saputra et al., 2022). Penelitian lain yaitu yang dilaksanakan oleh Mellinda Tri Purwanto pada tahun 2022 dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Book English Vocabulary Dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Siswa Kelas 1 SD Al-Irsyad Al-Islamiyyah Tulungagung”. Hasil dari peelitian ini adalah media *audio-visual book english vocabulary* dengan bantuan aplikasi Canva dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata peserta didik.

4. Kesimpulan dan Saran

Penelitain ini, mengembangkan media berupa video pembelajaran yang dibuat menggunakan bantuan aplikasi Canva. Video pembelajaran ini dibuat untuk mempermudah belajar kosakata dalam Bahasa inggris untuk materi "Number". Hasil penelitian menunjukkan video pembelajaran berbasis Canva layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan dengan hasil penilaian dari ahli media yang memperoleh nilai 89% dari ahli media, 96% dari ahli materi, dan 93% dari ahli bahasa. Dari ketiga penilaian tersebut memperoleh kriteria sangat layak. Sedangkan hasil angket dari guru dan siswa masing-masing memperoleh nilai 96% dan 97% dengan kriteria sangat layak. Selain itu, pada uji N-gain dapat dilihat adanya peningkatan nilai siswa dari pre-test ke post-test di mana dapat terlihat pada nilai rata- rata yang mencapai 0.6043 dan termasuk dalam kategori sedang dan kategori tafsiran cukup efektif. Sehingga terbukti, media yang dikembangkan dapat menarik antusiasme siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunaan teknologi terkini, Peneliti berharap dapat berkontribusi dalam pengembangan dunia Pendidikan serta memberikan pengalaman belajar yang lebih relevan dan efektif di era digital.

Daftar Pustaka

Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan Video sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(1), 47–56. https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741

Chen, A. T., Teng, A. K., Zhao, J., Asirot, M. G., & Turner, A. M. (2022). The use of visual methods to support communication with older adults with cognitive impairment: A scoping review. *Geriatric Nursing*, *46*(7), 52–60. https://doi.org/10.1016/j.gerinurse.2022.04.027

Fathin, D. U., & Sya, M. F. (2022). Pandangan Guru Terhadap Siswa Yang Kesulitan Dalam Pengucapan Berbahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *1*(4), 468–473. https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahta uhid. v1i4.7827

Fauzi, A., Ermiana, I., Rahmatih, A. N., Handika, I., & Rosyidah, A. N. K. (2024). Development of Human Blood Circulation Board Media (PAPEDA) Oriented to Students' Mastery of Science Concepts. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(3), 991–999. https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.6277

Humaya, R., Bangun, N. O., Purba, P. B. D., Dewi, S. R., & Dewi, P. A. (2023). Pelangcah : Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 71–80. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30742/tpd.v5i2.3446

Jamaliyah, R., & Wulandari, N. F. (2022). Implementasi Video Pembelajaran Berbasis E-Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas XI MAN Purworejo. *Jurnal Equation: Teori Dan Penelitian Pendidikan Matematika*, *5*(1), 41–56. https://doi.org/10.29300/equation.v5i1.5727

Khairani, M., Sutisna, S., & Suyanto, S. (2019). Studi Meta Analisis Pengaruh Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *JURNAL BIOLOKUS*, *2*(1), 158–166. https://doi.org/10.30821/biolokus.v2i1.442

Listiyani, N., Hidayat, S., & Nulhakim, L. (2021). Development of Augmented Reality Flashcard Media to Improve the Ability of Grade IV Elementary School Students in Reading Understanding of Alternative Energy Source Materials. *Jurnal Penelitian*

Pendidikan IPA, *7*(4), 782–787. https://doi.org/10.29303/jppipa.v7i4.861

Lukas, L., & Tandikombong, M. (2022). Pkm Peningkatan Kosa Kata Siswa Bahasa Inggris Dengan Games Untuk Menunjang Kemahiran Bahasa Inggris Anak – Anak Tingkat SD Di Lembang Marante, Kecamatan Sopai, Toraja Utara. *TONGKONAN: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, *1*(2), 80–85. https://doi.org/10.47178/tongkonan.v1i2.1759

Mesra, R., Salem, V. E. T., & Polii, M. G. M. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (M. Jannah (ed.); 1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.

Purwanto, M. T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BOOK ENGLISH VOCABULARY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA SISWA KELAS 1 SD AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH TULUNGAGUNG. In *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Vol. 2, Issue 1). http://www.ifpri.org/themes/gssp/gssp.htm%0Ahttp://files/171/Cardon - 2008 - Coaching d'équipe.pdf%0Ahttp://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/%0Ahttps://doi.org/10.1080/23322039.2017

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. https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171

Purwanto, M. T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL BOOK ENGLISH VOCABULARY DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOSAKATA SISWA KELAS 1 SD AL-IRSYAD AL-ISLAMIYYAH TULUNGAGUNG. In *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang* (Vol. 2, Issue 1).

Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Trend Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, *5*(2), 72–92. https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.72-84

Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, *1*(1), 46–57. https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4

Sari, D. S., Astuti, D. S., & Suparjan. (2024). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Atas Sungai Kakap Kubu Raya. *Journal of Education Research*, *5*(2), 1064–1070. https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.938

Setiawan, G. S., Widayati, S., Adhe, K. R., & Saroinsong, W. P. (2023). Expose Application: A Development of Learning Media For Optimising Young Learners' English Vocabulary. *Elsya : Journal of English Language Studies*, *5*(1), 68–84. https://doi.org/10.31849/elsya.v5i1.11651

Sudarmaji, I., Forsia, L., Siregar, I. P. S., & Yusuf, D. (2022). Hello English App for Online Learning during the Pandemic: Does it Enhance the Students' English Vocabulary Development? *Elsya : Journal of English Language Studies*, *4*(1), 54–64. https://doi.org/10.31849/elsya.v4i1.8017

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Tamimi Sa'd, S. H., & Rajabi, F. (2018). Teaching and Learning Vocabulary: What English Language Learners Perceive to Be Effective and Ineffective Strategies. *Center for Educational Policy Studies Journal*, *8*(1), 139–163. https://doi.org/10.26529/cepsj.492

Utami, R. P. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, *12*(2), 62–81. https://doi.org/https://doi.org/10.69866/dp.v12i2.34