

Penggunaan Media *Flashcard* Guna Menciptakan Proses Interaktif

Yuli Christiana Yoedo, Rema Jaya Bate'e*

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Petra
Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya, Indonesia
e-mail : remajayabatee10@gmail.com

*Penulis korespondensi

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata kunci:

cerita binatang, *flashcard*, permainan, proses belajar interaktif.

Keywords:

animal story, flashcard, games, interactive learning process.

Tujuan penelitian ini untuk menganalisis bagaimana penggunaan *flashcard* oleh guru dalam kegiatan *blending sound* guna menciptakan proses belajar interaktif di sebuah SD Kristen di Surabaya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data penelitian didapatkan dari observasi dan wawancara. Responden dalam penelitian ini adalah guru dan murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menggunakan *flashcard* dalam lagu, cerita binatang dan permainan untuk mengajarkan *blending sound*. Melalui tanya jawab, guru dan murid saling berinteraksi dalam proses belajar. Penggunaan *flashcard* terbukti efektif untuk menciptakan proses pembelajaran interaktif di jenjang kelas 1 SD.

ABSTRACT

This research was conducted to find out how teachers use flashcards to create an interactive learning process in a Christian elementary school in Surabaya. The theories used are the theories of flashcards usage and the theory of interactive learning process. The research method used is descriptive qualitative. Research data were obtained from observations and in-depth interviews with one research subject and six informants. This research shows that the teacher used flashcards to teach about blending sound in songs, animal stories and games. Through question and answer, teachers and students interact with each other in the learning process. The research shows that the use of flashcards is proven to be effective to create an interactive learning process in grade one elementary school level.

PENDAHULUAN

Proses belajar interaktif merupakan suatu proses pembelajaran yang penting untuk dialami murid-murid di kelas (Savira *et al.*, 2018; Mustaghfaroh *et al.*, 2021; dan Wulandari *et al.*, 2023). Namun, murid-murid kelas I di sebuah SD Kristen Surabaya seringkali pasif dalam proses pembelajaran. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru menggunakan *flashcard* karena Murid-murid kelas I SD membutuhkan benda yang dapat dilihat dan diraba seperti yang dinyatakan oleh (Khauro *et al.*, 2020; Ahmad & Mustika, 2021).

Proses pembelajaran interaktif merupakan faktor penting untuk merangsang pertumbuhan seorang anak. Pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan komunikasi dua arah, sehingga peserta didik dirangsang untuk aktif. Dalam pembelajaran interaktif, seorang guru dituntut mampu memberikan stimulant pada peserta didiknya untuk dapat aktif. Model interaktif ditandai dengan terbentuknya interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran interaktif akan menyenangkan bagi peserta didik (Faris & Lestari, 2016; Qadriani *et al.*, 2021; dan Silitonga & Irvan, 2021). Dalam model interaktif, peserta didik akan menjadi subjek, bukan objek.

Guru menggunakan *flashcard* dalam kegiatan *blending sound* untuk menolong murid belajar interaktif. *Blending sound* adalah kemampuan menggabungkan bunyi huruf menjadi sebuah kata (Nurhaq *et al.*, 2020). *Blending sound* sebagai *phonics* yang bertujuan untuk menolong murid-murid membaca. Contoh, menggabungkan bunyi c, a, n menjadi kata *can*. Dalam proses belajar *blending sound* para murid menjadi aktif (Khoiroh *et al.*, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *flashcard* pada proses belajar interaktif.

Proses Pembelajaran Interaktif

Proses merupakan serangkaian peristiwa yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai hasil tertentu yang terjadi secara alami (Khiftiyah & Nilamsari, 2022). Belajar merupakan suatu proses interaksi antara guru dan murid dalam proses belajar tertentu (Febrita & Ulfah, 2019; Napitupulu, 2019; Sukatin *et al.*,

2022; dan Adisel *et al.*, 2022). Kata “interaktif” diartikan sebagai komunikasi aktif dua arah atau lebih yang di dalamnya tidak ada pihak yang pasif (Lestari *et al.*, 2021; dan Putri *et al.*, 2022). Berdasarkan uraian tersebut bahwa proses belajar interaktif adalah serangkaian aktivitas belajar dimana terjalin komunikasi dua arah yang aktif antara murid dan guru.

Guru kelas 1 SD Kristen di Surabaya menggunakan metode tanya jawab pada saat menggunakan *flashcard* untuk menciptakan proses belajar yang interaktif di dalam kelas. Sitohang (2017) menyampaikan bahwa metode tanya jawab merupakan cara penyajian pelajaran menggunakan pertanyaan yang dilakukan dengan komunikasi dua arah antara guru dan murid (Manik, 2020; Mumtahana *et al.*, 2022; Handayani, 2022; dan Kuntari & Mantik, 2022). Aktivitas belajar yang interaktif dapat mendorong murid untuk bereksperimen secara bebas atau tanpa batas untuk menggali potensi yang dimiliki (Sitorus *et al.*, 2022).

Berkaitan dengan integrasi iman Kristen, proses belajar yang interaktif juga digunakan untuk mengenalkan kasih Tuhan Yesus melalui beragam kreativitas yang diajarkan kepada Murid. Oleh karena itu, seluruh proses belajar murid harus didasarkan pada Alkitab sebagai Firman Tuhan yang hidup. Alkitab adalah Firman Tuhan sebagai wahyu khusus yang diberikan kepada manusia, supaya manusia semakin mengenal dan mengasihi Tuhan (Sukono, 2019). Dengan demikian, tujuan menciptakan proses belajar interaktif yaitu untuk menolong murid mengenal kebenaran Tuhan sehingga murid semakin mengasihi Tuhan Yesus.

Penggunaan Media *Flashcard*

Media adalah semua bentuk perantara yang dapat digunakan oleh manusia untuk menyampaikan ide atau pendapat kepada penerima (Prisanti Aulia, 2019; dan Rojab *et al.*, 2023). Firmadani (2020) menyatakan bahwa media dapat memudahkan guru dalam proses mengajar serta membangkitkan motivasi belajar murid. Hotimah (2017) juga menambahkan bahwa *flashcard* adalah contoh media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar berukuran 25 x 30 cm berisikan gambar, huruf dan tanda baca. Karena berisi gambar, *flashcard* dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

Ardini (2012) menyatakan bahwa anak-anak berumur 7–8 tahun suka berfantasi melalui cerita binatang. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar murid di dalam kelas (Yulianingsih *et al.*, 2019). Ardini (2012) juga menambahkan bahwa melalui cerita binatang anak-anak 7–8 tahun bisa saling berinteraksi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan *flashcard* murid-murid kelas I SD dapat mengalami proses belajar yang interaktif.

Dilihat dari sudut pandang Alkitab, Tuhan Yesus seringkali menggunakan media visual pada saat mengajar murid-muridNya. Tuhan Yesus melakukan hal ini untuk memudahkan mereka memahami ajaranNya. Salah satu contoh yaitu menggunakan perumpamaan tentang pukat dalam mengajar tentang kerajaan Allah (Pheanto, 2021). Dia ingin kebenaranNya dapat didengar oleh banyak orang, sehingga semakin banyak yang percaya kepadaNya (Pardede, 2021).

Tuhan Yesus juga ingin para guru mengajarkan kebenaranNya secara berulang-ulang kepada setiap murid (Primasanti, 2019). Dalam proses pembelajaran guru dapat menggunakan media *flashcard* secara berulang-ulang kepada murid-murid. Melalui pengulangan tersebut, murid-murid lebih mudah memahami pelajaran serta mengalami proses belajar lebih maksimal. Manurung dan Tafonao (2021) menyatakan bahwa mengajar secara berulang-ulang merupakan metode yang tepat untuk menolong murid-murid dalam belajar.

Logsdon (2020) menguraikan cara menggunakan *flashcard* pertama, guru duduk menghadap murid-murid yang akan bermain. Kedua, guru mengatur atau memilih *flashcard* yang hendak diajarkan kepada murid-murid. Ketiga, guru mengangkat kartu yang hendak diajarkan kepada murid-murid. Keempat, guru membacakan bagian depan *flashcard*. Contoh, guru membacakan kepada murid-murid kata *tiger* sesuai dengan gambar yang ada di *flashcard*. Kelima, mengajak murid-murid untuk bermain *flashcard*. Keenam, setelah murid-murid menguasai satu set lengkap kartu *flashcard* dari huruf A-Z, guru melatih secara berulang-ulang untuk memastikan anak-anak mengingatnya.

Menurut Burden (2013) ada tiga gaya belajar utama, yaitu visual, auditori dan kinestetik. Gaya belajar ini melibatkan 5 panca indera yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba dalam menerima informasi dari lingkungan. Gaya belajar juga dapat diartikan sebagai cara setiap orang untuk belajar sesuai dengan kemudahan dalam memahami suatu materi atau pembelajaran (Matussolikhah & Rosy, 2021). Aspek ini adalah salah satu hal yang sangat penting untuk diperhatikan dalam proses pembelajaran (Sakti *et al.*, 2019).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskripsi kualitatif dengan subjek seorang guru SD kelas I di sebuah SD Kristen Surabaya bernama Linda (nama samaran). Enam murid kelas 1 di SD tersebut berperan sebagai informan. Data diperoleh melalui observasi dan wawancara mendalam dengan subjek penelitian dan informan. Temuan dan analisis data dipaparkan untuk menjawab rumusan masalah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Linda menggunakan *flashcard* untuk menolong murid-murid dalam proses pembelajaran. Linda selalu menggunakan *flashcard* dalam proses pembelajaran *blending sound*. *Flashcard* yang digunakan oleh Linda berisi gambar-gambar yang kaya akan cerita dan *sound*. Tujuan akhir penggunaan *flashcard* ini adalah untuk membantu murid-murid agar dapat membaca dengan baik dan membangun interaksi dengan murid. Ada tiga cara penggunaan *flashcard* oleh Linda. Pertama, penggunaan *flashcard* dalam lagu. Kedua, penggunaan *flashcard* dalam cerita binatang. Ketiga, penggunaan *flashcard* dalam permainan.

Penggunaan *flashcard* dalam lagu merupakan salah satu cara untuk membantu murid-murid belajar *sound* dan mengalami proses belajar interaktif. Melalui lagu yang dinyanyikan murid-murid tertolong untuk mengingat *sound* dengan baik. Setiap *flashcard* mulai dari abjad A–Z mempunyai lagu yang berbeda-beda sesuai dengan bunyi masing-masing. Septiyana (2019) menyatakan bahwa penggunaan lagu bagi murid mampu membangun jiwa bahagia mereka, sehingga memperindah suasana belajar. Aeni *et al.*, (2022) juga menegaskan bahwa dengan nyanyian proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna.

Penggunaan *flashcard* dalam cerita binatang termasuk salah satu bagian yang disukai murid-murid dalam proses belajar menggunakan *flashcard*. Melalui cerita binatang, murid-murid dapat menikmati proses pembelajaran mereka. Linda seringkali bertanya kepada murid-tentang cerita binatang yang telah mereka dengar dan murid menjawab pertanyaan Linda dengan benar. Ini menunjukkan bahwa murid-murid lebih mudah memahami pelajaran melalui cerita binatang yang diceritakan oleh Linda. Interaksi mendalam antara Linda dengan murid-muridnya membuat setiap pemikiran murid-murid semakin tergal dengan lebih maksimal.

Penggunaan *flashcard* dalam permainan juga merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi murid-murid. Harahap (2022) menyatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan menyenangkan dan memiliki nilai positif bagi murid. Linda menggunakan permainan *flashcard* dalam kegiatan *blending sound* untuk menolong murid mengingat bunyi yang sedang dipelajari. *Blending sound* adalah suatu proses belajar yang menggabungkan satu bunyi dengan bunyi lainnya untuk menghasilkan bunyi tertentu yang mempunyai arti maupun tidak. Penggunaan *flashcard* melalui *blending sound* dapat membuat murid-murid semakin bersemangat mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar murid. Isnaeni dan Hil-dayah (2020) menyatakan bahwa interaksi belajar melalui media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar murid-murid. Latief (2023) juga menyampaikan bahwa proses belajar yang menyenangkan pastinya dapat membantu memaksimalkan hasil belajar murid.

Melalui permainan *flashcard*, murid-murid dapat belajar sambil bermain. Hal ini sejalan dengan pernyataan Maghfiroh & Suyana (2021) bahwa bermain dan belajar adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan bagi murid SD. Murid-murid akan lebih mudah mengerti ketika ada hal yang menyenangkan dan menarik perhatian mereka. Minang (2022) juga menyetujui bahwa bermain dan belajar adalah dua kegiatan yang dapat berjalan bersamaan untuk membuat murid-murid semakin aktif dan senang dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan *flashcard* dalam proses belajar merupakan langkah yang tepat untuk menolong murid kelas I SD Kristen di Surabaya mengalami proses belajar interaktif. Hal ini dapat ditunjukkan melalui interaksi guru dan murid-murid dalam proses pembelajaran. Penggunaan *flashcard* dapat meningkatkan semangat belajar murid sehingga mudah memahami dan mengingat pelajaran dengan baik. Penggunaan *flashcard* dengan tiga cara yaitu melalui lagu, cerita binatang dan permainan sangat sesuai dengan kebutuhan murid. Ketiga cara tersebut sesuai dengan ketiga gaya belajar murid.

Murid-murid mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda. Melalui gambar-gambar yang menarik dalam *flashcard*, guru dapat menolong murid-murid yang memiliki gaya belajar visual untuk mudah memahami pelajaran. Demikian juga murid-murid yang memiliki gaya belajar auditori dapat memahami pelajaran melalui lagu yang dinyanyikan. Sedangkan murid-murid yang gaya belajar kinestetik dapat memahami pelajaran melalui permainan *flashcard* yang digunakan guru di dalam kelas.

Peneliti menyadari akan keterbatasan penelitian ini. Maka dengan itu, bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dikembangkan. Penelitian ini mendeskripsikan penggunaan *flashcard* untuk menciptakan proses belajar interaktif di kelas khususnya di kelas I SD Kristen di Surabaya. Peneliti selanjutnya dapat meneliti terkait dengan kreativitas guru lainnya dalam menggunakan *flashcard*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisel, A., Aprilia, Z. U., Putra, R., & Prastiyo, T. (2022). Komponen-komponen pembelajaran dalam kurikulum 2013 pada mata pelajaran IPS. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 5(1), 298–304.
- Aeni, A. N., Aulia, C. R., Fauziah, L. N. E., & Fernando, Y. (2022). Pengembangan lagu “Malaikatku” sebagai media edukasi mengenalkan Malaikat Allah dalam Islam bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4549-4557.
- Agustin, M., Djoehaeni, H., & Puspita, R. D. (2020). Observational analysis of violence on children and the implications for parenting program development. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 14(2).
- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika guru dalam menerapkan media pada pembelajaran kelas rendah di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008-2014.
- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan kosakata Bahasa Jerman melalui penggunaan media cerita pendek. *INTERFERENCE Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 2(1), 57-63.
- Ardini, P. P. (2012). Pengaruh dongeng dan komunikasi terhadap perkembangan moral anak usia 7-8 tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(1).
- Burden, P. R. (2020). *Classroom management: Creating a successful K-12 learning community*. John Wiley & Sons.
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Anak Usia Dini. *Teknik Komputer*, 2(1), 59–67.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Hairina, D. E., Widiyowati, I. I., & Erika, F. (2021, December). Respon siswa terhadap penerapan model inquiry based learning inquiry based learning berbasis STEAM. In *Prosiding Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan Kimia* (Vol. 4, pp. 14-17).
- Handayani, D. (2022). Peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa melalui metode tanya jawab kritis pada materi listrik dinamis. *Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan (JPSP)*, 2(1), 98–105.
- Harahap, R. A. S. (2022). Mengembangkan kreativitas Anak Usia Dini melalui bermain. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 625-630. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6601>
- Hotimah, E. (2017). Penggunaan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran kosakata Bahasa Inggris kelas II MI Ar-Rochman Samarang Garut. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 4(1), 10-18.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media pembelajaran dalam pembentukan interaksi belajar siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(05), 148-156. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i5.69>
- Khiftiyah, M., & Nilamsari, W. (2022). Proses pemberdayaan perempuan melalui program usaha peningkatan pendapatan keluarga pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pembangunan Manusia*, 3(1).
- Khoiroh, N., Munoto, M., & Anifah, L. (2017). Pengaruh model pembelajaran blended learning dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Kuntari, V. D., & Mantik, R. (2022). Penerapan metode tanya-jawab di ibadah online guna meningkatkan keaktifan siswa Pendidikan Agama Kristen. *Journal of Learning & Evaluation Education*, 1(1), 1–9.
- Latief, A. (2023). Peranan pentingnya lingkungan belajar bagi anak. *Jurnal Kependidikan*, 7(2), 61-66.
- Lestari, R. T. R., Holidah, H., & Sucipto, S. (2021). Hubungan peran ibu dalam komunikasi ibu – anak dengan perilaku seksual remaja putri SMK Sasmita Jaya I Pamulang. *Edu Masda Journal*, 5(2), 30.
- Logsdon A. (2020, Sep 17). *Flashcard teaching strategies for children*. Verywellfamily.
- Maghfiroh, Z. (2021). *Penerapan pembelajaran berbasis STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics) pada anak usia 3-4 tahun di KB Al-Amar Ngoro Jombang dalam masa pandemi covid-19* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).
- Matussolikhah, R., & Rosy, B. (2021). Pengaruh disiplin belajar dan gaya belajar terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2), 225-236.
- Manurung, R. D. F. M. B., & Tafonao, T. (2021). Problem pembelajaran online di masa pandemi terhadap psikologi anak usia 10-12 tahun. *Matheteuo: Religious Studies*, 1(1), 20-28.
- Manik, I. K. (2020). Efektivitas metode tanya jawab multi arah untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(1), 133–142.
- Minang, P. (2022). *Nilai solidaritas dalam pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament terintegrasi permainan tradisional (benteng-bentengan) di kelas v sdn 141 minanga tallu kabupaten luwu utara* (Doctoral dissertation, Institut agama islam Negeri (IAIN Palopo).
- Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat belajar siswa dengan menggunakan media lempar dadu dan metode tanya jawab pada mata pelajaran Aqidah Akhlak. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1–6.

- Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ananingtyas, R. S. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan MDLC. *JACIS: Journal Automation Computer Information System*, 1(2), 100–109.
- Napitupulu, D. S. (2019). Proses pembelajaran melalui interaksi dalam Pendidikan Islam. *Tazkiya*, 8(1), 125–138.
- Nurhaq, H. M., Mulyati, Y., & Rahma, R. (2020). Kemampuan kesadaran fonologis siswa berkesulitan membaca. *Jazirah: Jurnal Peradaban dan Kebudayaan*, 1(1), 1–15.
- Pardede, M. (2021). *Pendidikan Agama Kristen untuk Perguruan Tinggi*.
- Pheanto, Y. (2021). Mengaplikasikan model pengajaran Kristus dalam kompetensi pedagogik guru untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah. *EULOGIA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 1(1), 53-64.
- Prisanti Aulia. (2019). Kelayakanmedia pembelajaran powtoon pada sub kompetensi pegeritingan rambut teknik dasar siswa kelas XI Tata Kecantikan Rambut. *E-Journal*, 08(01), 14–17.
- Primasanti, K. B. (2019) Grace-full child: Menghadirkan anak-anak yang hidup dalam anugerah Tuhan. Yogyakarta: PMBR ANDI
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil pembelajaran siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1.
- Rojab, A., Ardiansyah, A., Mustaqim, M., & Muqorrobin, A. H. (2023). Peran pengabdian masyarakat dalam membina santri mewujudkan Masjid nyaman dan pusat kegiatan umat di Pesantren Nurul Ikhlas Sepande Sidoarjo. *Nusantara Community Empowerment Review*, 1(2), 112–116.
- Sakti, T. K., Hairunisa, N., & Sujai, I. S. (2019). Pengaruh kompetensi pedagogik guru dan gaya belajar siswa terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 53-60.
- Savira, A. N., Fatmawati, R., Rozin Z, M., & Eko S, M. (2018). Peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan metode ceramah interaktif. *Factor M*, 1(1), 43–56.
- Septiyana, L. (2019). Pembinaan keterampilan berbahasa Inggris melalui media lagu bagi anak-anak usia dini di TPA al-Iman. *DEDIKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 45-55.
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran menyenangkan dengan aplikasi Quizizz di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144.
- Sitorus, E., Estimarlina, E., Munthe, B., Sirait, T., Butar Butar, I., & Siregar, N. (2022). Pengaruh pembelajaran outdoor learning terhadap kreativitas siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 15(3), 13–30.
- Sukatin, S., Nuri, L., Naddir, M. Y., Sari, S. N. I., & Y, W. I. (2022). Teori belajar dan strategi pembelajaran. *Journal of Social Research*, 1(8), 916–921.
- Sukono, D. (2019). Alkitab: Pernyataan Allah yang diilhamkan. *PASCA: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, 15(1).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yulianingsih, D., Gaol, L., & Marbun, S. (2019). Keterampilan guru PAK untuk meningkatkan minat belajar murid dalam proses pembelajaran di kelas. *FIDEI: Jurnal Teologi Sistematis dan Praktika*, 2(1), 100-119.