



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Flash Cards Voice Pada Guru Di TK Kartika XIX-34 Purwakarta

Hayani Wulandari, Vinka Ratih Damayanti, Lulu Zulfa Akyuni, Khoirina Az Zahra
Universitas Pendidikan Indonesia
hayaniwulandari@upi.edu

Abstract

This training was motivated by the demands of the industrial revolution 4.0 which required improvements to the quality of teaching and learning activities using technology, while it was found that at Kartika Kindergarten there were no learning media that used technology, from this problem it was analyzed that it was necessary to hold skills and understanding of technology by teachers, so from it is proposed that an innovation is providing training on making "Voice Flashcards" as a solution to the absence of technology-based learning media. Flashcard voice is a learning media in the form of a card that has a QR code and can produce certain sounds needed when scanned using a smartphone. This training uses the dedication method which contains preparation, implementation and evaluation, in which the training is given to five teachers at TK Kartika XIX-34 and one school principal. To find out the achievements of the training conducted, a questionnaire was conducted on the training participants with the results: (1) 100% of the participants answered that the training was carried out in accordance with the interests of the Kindergarten (2) 100% of the participants answered that the training helped improve the quality of teaching and learning (3) 100% of the participants answered the training innovative (4) 100% of participants answered that the training was delivered well (5) 100% of participants answered that female students provided good assistance during the training (6) 100% of participants answered that they were satisfied with the implementation of the training. So it can be concluded that training can have a good impact on TK Kartika XIX-34 Purwakarta.

Abstrak

Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh tuntutan revolusi industri 4.0 yang mengharuskan adanya perbaikan kualitas kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan teknologi, sedangkan ditemukan pada TK Kartika belum digunakan adanya media pembelajaran yang menggunakan teknologi, dari masalah ini dianalisis bahwa perlu diadakannya keterampilan dan pemahaman teknologi oleh guru, maka dari itu diusulkan sebuah inovasi memberikan pelatihan pembuatan "Flashcards Voice" sebagai solusi ketiadaan media pembelajaran berbasis teknologi. Flashcard voice merupakan media pembelajaran berupa kartu yang terdapat QR code dan bisa menghasilkan suara tertentu yang dibutuhkan saat di scan menggunakan smartphone. Pelatihan ini menggunakan metode pengabdian yang berisi persiapan, pelaksanaan dan evaluasi, di mana pelatihan diberikan kepada lima guru di TK Kartika XIX-34 dan

Sejarah Artikel

Received: 2 Mei 2023

Reviewed: 12 Mei 2023

Published: 1 Juni 2023

Key Words

Integrated health Center, Social Service, Parung Serab.

Sejarah Artikel

Received: 2 Mei 2023

Reviewed: 12 Mei 2023

Published: 1 Juni 2023

Kata Kunci

Pelatihan, Media Pembelajaran, Tekonologi, Flash Cards Voice



satu kepala sekolah. Untuk mengetahui capaian pada pelatihan yang dilakukan, dilakukan quisioner pada peserta pelatihan dengan hasil : (1) 100% peserta menjawab pelatihan dilakukan sesuai dengan kepentingan TK (2) 100% peserta menjawab pelatihan membantu meningkatkan kualitas KBM (3) 100% peserta menjawab pelatihan bersifat inovatif (4) 100% peserta menjawab pelatihan disampaikan dengan baik (5) 100% peserta menjawab mahasiswi melakukan pendampingan dengan baik selama pelatihan (6) 100% peserta menjawab puas dengan pelaksanaan pelatihan. Sehingga dapat disimpulkan pelatihan dapat memberikan dampak baik untuk TK Kartika XIX-34 Purwakarta.

Pendahuluan

Pada era *Revolusi Industri 4.0*, perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi cara belajar-mengajar (Nincarean, dkk., 2013). Kirkley & Kirkley (2004, dalam Nincarean, dkk., 2013) mengungkapkan bahwa akibat perkembangan teknologi, gaya belajar-mengajar cenderung berubah menjadi lebih menarik, realistis, autentik dan menyenangkan dan juga, penggunaan teknologi pada proses pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan level pemahaman mereka Roca & Gagné (2008, dalam Nincarean, dkk., 2013), keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar adalah hal penting yang harus diperhatikan oleh seorang guru. Castro & Piere (2011, dalam Nincarean, dkk., 2013) mengungkapkan bahwa perkembangan teknologi yang bisa diimplementasikan dalam dunia pendidikan ada bermacam-macam, seperti *E-learning*, Multimedia, Perangkat Seluler, *Game*, *Virtual Reality* dan *Augmented Reality*.

Dengan revolusi industry 4.0 guru sebagai ujung tombak Pendidikan, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk pelaksanaan proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi diharapkan dapat menarik perhatian siswa ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung, dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media adalah perantara menyampaikan informasi untuk mendapatkan pemahaman yang sama. Media pembelajaran yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Surayya et al., 2014).

Melalui media pembelajaran yang sesuai, guru dapat menjembatani informasi mengenai apa yang akan disampaikan kepada anak secara lebih efektif. Media pembelajaran berbasis digital merupakan sarana alternatif yang dapat digunakan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari pendidik kepada siswa dengan menggunakan sentuhan teknologi didalamnya. Digital *flashcard* adalah kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang dapat mengingatkan dan menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar dalam bentuk visual. Penggunaan media digital juga didukung oleh sebuah penelitian yang melaporkan bahwa banyak anak usia prasekolah yang sudah mahir menggunakan *iPad* tanpa bantuan atau arahan (Mourlam et al., 2019). Salah satu contohnya dengan media pembelajaran *flashcard*.

Media pembelajaran *flash card* adalah kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. Gambar-gambar pada *flashcard* biasanya dikelompokkan berdasarkan topik tertentu, seperti buah, sayur, binatang, warna, anggota tubuh, dan lain lain. Menurut Alqahtani (2015), dengan gambar anak dapat dengan mudah menyampaikan informasi baru dengan lebih baik, sehingga anak mudah mengerti. Akan tetapi, menurut Azabdaftari & Mozaheb (2012, dalam Yaacob, dkk., 2019) mengungkapkan bahwa beberapa anak merasa jenuh dengan *Flashcard*



2D yang biasa digunakan. Oleh karena itu, pada hal ini *Flashcard* 2D tradisional dikembangkan menjadi lebih modern dengan menggabungkannya dengan teknologi *QR code scanner*. Dengan menggunakan *QR code scanner* maka akan lebih mengetahui bagaimana bunyi yang terdapat pada gambar dengan menggunakan website *vocaroo voice recorder*.

Sehingga dengan berkembangnya teknologi pada saat ini mengharuskan pembelajaran di sekolah untuk menggunakan teknologi untuk menunjang dalam pembelajaran di sekolah salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media *flash card* digital. Berdasarkan hasil pengamatan di TK Kartika pada kenyataannya masih kurangnya media pembelajaran berbasis teknologi, maka berdampak pada pembelajaran di kelas. Kurangnya media pembelajaran digital disebabkan oleh kurangnya kemampuan dan keterampilan guru di bidang teknologi, sehingga pengabdian memilih metode seminar untuk meningkatkan kemampuan guru dalam penggunaan media yang berbentuk digital. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan maka dilakukan sebuah solusi yaitu melaksanakan pengabdian masyarakat dengan judul “Pengabdian pada Guru di TK Kartika XIX-34 Purwakarta dengan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi *Flash Cards Voice*”

KAJIAN TEORI

Menurut Herman dkk (2015) mengatakan bahwa revolusi industri 4.0 adalah sebuah era industri digital dimana seluruh bagian yang ada didalamnya saling berkolaborasi dan berkomunikasi secara real time dimana saja dan kapan saja dengan pemanfaatan IT (teknologi informasi) berupa internet dan CPS, IoT, dan IoS guna menghasilkan inovasi baru atau optimasi lainnya yang lebih efektif dan efisien. Revolusi industri4.0 menuntut proses pembelajaran yang merupakan bagian dari kurikulum (Rahim, 2017) untuk beralih dari pembelajaran konvensional menuju pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi. Kemajuan teknologi digital dan informasi dapat digunakan dalam memfasilitasi perkembangan pendidikan (Divayana, 2016 dan Sugiharni, 2018).

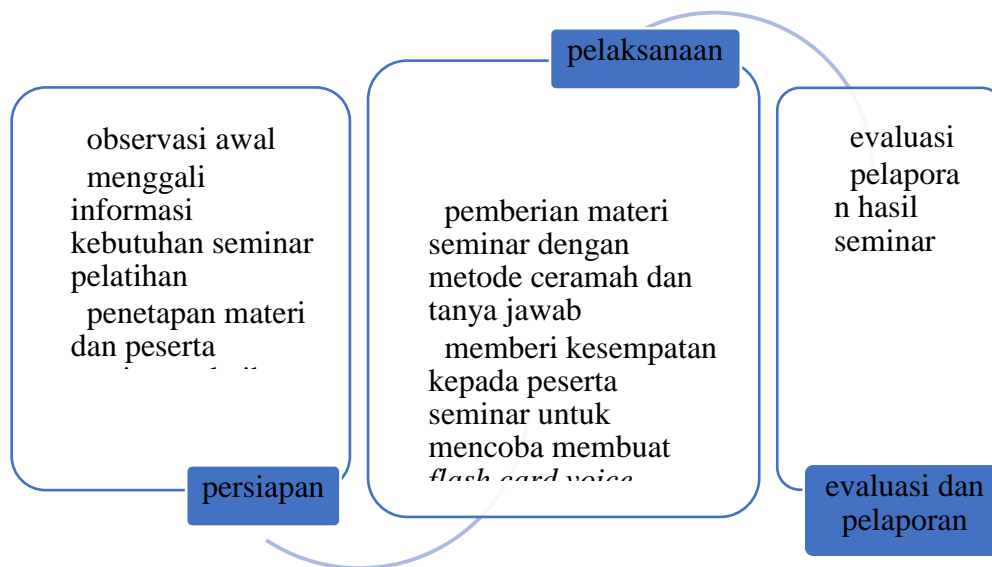
Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, video, kartu, dan lain sebagainya. Tujuan dari media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar-mengajar untuk meningkatkan efisiensi belajar-mengajar, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, untuk membantu konsentrasi anak, dan lain-lain. Manfaat media menurut Kemp dan Dayton (1985), yaitu: a) penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan; b) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik; c) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; d) efisiensi dalam waktu dan tenaga; e) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa; f) memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja; g) menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar; h) merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Husaini, dkk. (2016, dalam Yaacob, dkk., 2019) mengungkapkan bahwa *Flash card* adalah kumpulan kartu yang berisi informasi seperti kata, angka, ataupun ilustrasi informatif yang biasa digunakan pada kegiatan belajar mengajar. *Flash card Digital* adalah media pembelajaran yang berbasis teknologi yang berisi gambar dengan animasi yang bertujuan untuk memberikan informasi atau sejumlah pengetahuan serta berisikan suara yang dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman anak (Ikhwati, 2015; Noge, 2019; Rahman & Haryanto, 2014). Media pembelajaran *Flash card Digital* berisikan sekumpulan kartu digital yang mana disetiap kartunya akan menampilkan penjelasan dari setiap materi yang dibahas dengan cara memanggil atau memilih kartu yang diinginkan (Fitriyani & Nulanda, 2017; Maryanto & Wulanata, 2018; Pratiwi, 2016).



Metode Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa PGPAUD PPLSP UPI Kampus Purwakarta dan diselenggarakan di TK Kartika XIX-34 yang beralamat di Jl. Siliwangi No. 1, Nagri Kidul, Kec. Purwakarta, Kab. Purwakarta. Kegiatan seminar pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2023. Adapun alur kegiatan seminar pelatihan *flash card voice* ini sebagai berikut:



1. Tahap persiapan, yaitu melakukan observasi awal sekaligus survei dan diskusi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat pelatihan, serta menetapkan sasaran dalam pelatihan. Pada tahap persiapan juga tim mempersiapkan materi yang akan disampaikan pada pelaksanaan seminar.
2. Tahap pelaksanaan, pada tahap ini meliputi kegiatan seminar berupa penyampaian teori dan praktek, untuk mengukur keberhasilan pelatihan, dilakukan pengisian kuesioner melalui google form.
3. Evaluasi dan pelaporan, pada tahap ini meliputi kegiatan evaluasi keberhasilan pelatihan dan pelaporan.

Pendekatan Pemecahan Masalah

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pemecahan masalah yang teridentifikasi dilakukan dengan pendekatan sebagai berikut:

1. Observasi awal dengan tujuan:
 - a. Menggali informasi mengenai masalah yang terjadi di TK Kartika XIX-34
 - b. Survei dan koordinasi dengan guru dan kepala sekolah
 - c. Melakukan diskusi mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan para guru
2. Analisis data



Survei awal

Kegiatan survei awal atau observasi awal ini dilaksanakan pada tanggal 1 Februari 2023, kemudian dilakukanlah diskusi tim untuk menentukan seminar pelatihan yang dibutuhkan oleh TK Kartika XIX-34. Kemudian pada tanggal 15 Februari 2023 dilakukan koordinasi awal bersama dengan kepala sekolah dan guru di TK Kartika XIX-34 untuk membahas kegiatan yang akan dilaksanakan, pada kesempatan ini juga didiskusikan pula sasaran seminar pelatihan *flash card voice*, setelah kegiatan disetujui tim kembali melakukan diskusi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan seminar pelatihan *flash card voice* ini.

Masyarakat Sasaran/Mitra Kegiatan

Berdasarkan hasil identifikasi dan diskusi bersama kepala sekolah dan guru TK Kartika XIX-34, maka pengabdian ini diselenggarakan dengan tujuan untuk mendampingi guru dalam membuat media pembelajaran yakni *flash card voice* yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi pada masa kini. Adapun target luaran kegiatan ini agar guru-guru memiliki pengetahuan terkait media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diikuti oleh 6 guru TK Kartika XIX-34.

Kegiatan Pelatihan

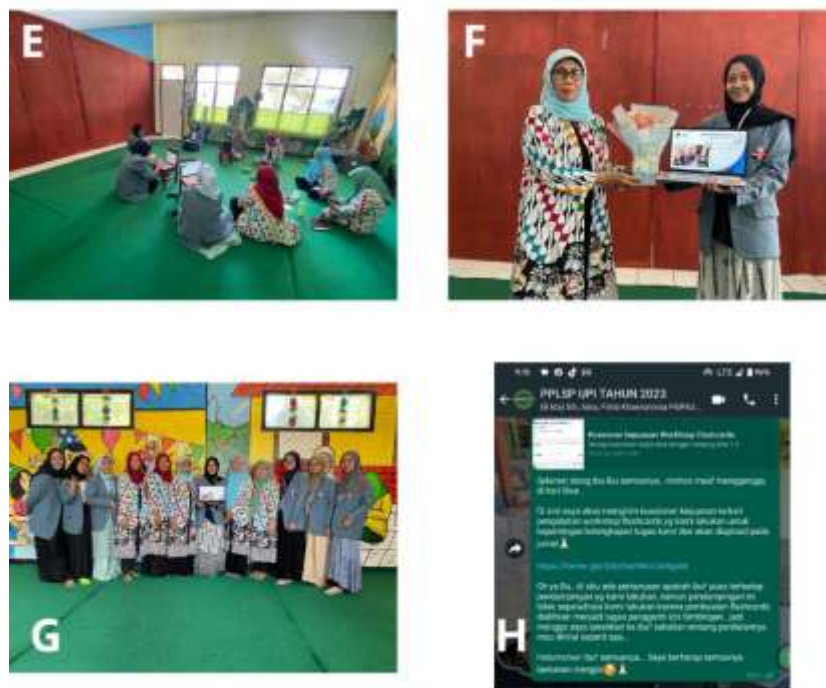
Kegiatan Pelatihan dilaksanakan di aula TK Kartika XIX-34 Purwakarta dan diikuti oleh empat staff guru serta satu kepala sekolah. Kegiatan pelatihan fokus pada pembuatan *flashcards voice* yang disampaikan oleh mahasiswi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta. Berdasarkan kesepakatan maka pelaksanaan Pelatihan dilakukan secara berturut-turut sebagai berikut :

1. Kegiatan pelatihan
2. Kegiatan pendampingan personal
3. Diskusi
4. Evaluasi

Metode yang digunakan adalah pelatihan berupa ceramah, diskusi, tanya jawab dan pendampingan personal. Diskusi dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam terkait permasalahan-permasalahan yang terdapat di TK Kartika XIX-34 dan dapat diselesaikan dengan penggunaan *flashcards voice*. Pendampingan personal dilakukan bertujuan untuk memastikan setiap peserta pelatihan paham dengan apa yang telah disampaikan, dikarenakan sebagian besar peserta merupakan pengguna pertama dari aplikasi ini. Suasana pelatihan dirancang interaktif sehingga peserta akan lebih mudah untuk memahaminya.



Gambar 1. Dokumentasi langkah pelatihan nomor 1 s.d. 4



Gambar 2. Dokumentasi langkah Pelatihan nomor 5 s.d. 8

1. Kegiatan pembukaan sebagai pengenalan antara pemateri dan peserta pelatihan. Pemateri pada kegiatan ini adalah mahasiswi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta yang sedang melakukan kegiatan Program Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) di TK Kartika XIX-34 Purwakarta, sedangkan peserta adalah staff guru dan kepala sekolah. (Gambar A)



2. Apersepsi materi *flashcards voice* berisi tentang penjelasan materi dasar tentang *flashcards* seperti pengertian, kegunaan, kelebihan, memilih penggunaan *flashcards* yang baik dan tepat. Pada sesi ini ditekankan bahwa *flashcards* yang baik adalah *flashcards* yang hanya terdapat satu variabel kata, jika lebih dari itu dinilai tidak baik karena dapat membuat anak hilang konsentrasi dan bingung dengan variabel yang lebih dari satu. Dilanjutkan dengan penjelasan materi *flashcards voice* yang berbeda dengan *flashcards* biasa. Saat masuk pada pengenalan *flashcards voice* pemateri memberi penekanan bahwa media ini merupakan sebuah inovasi dan dapat memicu anak untuk lebih bersemangat dalam belajar serta mendukung karakter anak yang masih berpikir secara abstrak. (Gambar B).
3. Kegiatan pelatihan pembuatan *flashcards voice* dengan menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo. Pemateri menjelaskan dengan metode ceramah dan menghadirkan kedua aplikasi tersebut melalui laptop dan dibantu dengan laptop pembantu yang berjumlah dua buah. Pemateri menjelaskan langkah awal sampai dengan akhir terkait pembuatan *flashcards voice*. (Gambar C).
4. Kegiatan pendampingan uji coba pembuatan *flashcards voice* dengan menggunakan aplikasi Canva dan Vocaroo. Setiap dari mahasiswi membantu secara personal agar peserta pelatihan bisa menggunakan dan mengenal secara langsung pembuatan *flashcards voice*. (Gambar D).
5. Diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini mengulik terkait pemahaman peserta dengan materi yang telah diberikan, serta mendiskusikan masalah serupa yang terdapat di TK Kartika XIX-34. (Gambar E).
6. Kegiatan penutupan pelatihan. (Gambar E).
7. Pemberian cinderamata dan dokumentasi (Gambar F dan Gambar G).
8. Indikator keberhasilan pemateri memberikan pelatihan melalui penilaian peserta dengan menggunakan *google form* yang telah disediakan. (Gambar H).

Indikator keberhasilan

Secara umum keberhasilan dapat dilihat dari kepuasan dan pemahaman pada peserta pelatihan. Diberikan enam pertanyaan, dan dalam penilaiannya diberikan angka satu sampai tiga. Semakin banyak angka maka dinilai semakin baik. Berikut hasil dari penilaian yang diberikan oleh peserta :



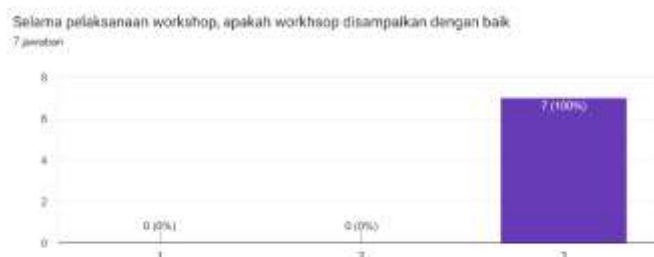
Gambar 3. Pertanyaan indikator keberhasilan nomor 1



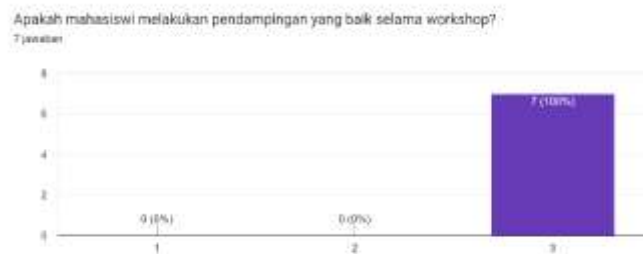
Gambar 4. Pertanyaan indikator keberhasilan nomor 1



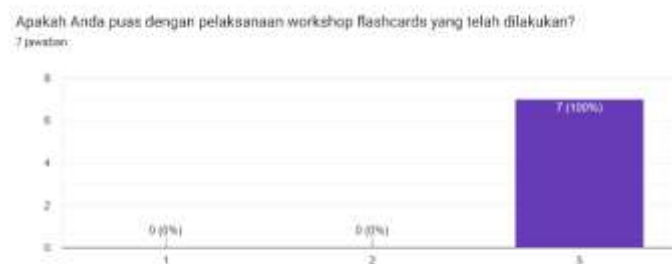
Gambar 5. Pertanyaan indikator keberhasilan nomor 1



Gambar 6. Pertanyaan indikator keberhasilan nomor 1



Gambar 7. Pertanyaan indikator keberhasilan nomor 1



Gambar 8. Pertanyaan indikator keberhasilan nomor 1

Dari hasil yang didapat dapat disimpulkan bahwa 100% menjawab bahwa pelatihan *flashcards voice* yang diberikan mendapatkan nilai sangat baik.

HASIL DAN DISKUSI

Pada saat kegiatan pelatihan berlangsung suasana terlihat sangat kondusif. Setiap runtutan acara diikuti dengan baik oleh peserta maupun panitia pelatihan. Didapati informasi bahwa peserta pelatihan baru kali ini melihat media pembelajaran *flashcards voice*, tanggapan dari peserta terkait kegiatan pelatihan adalah unik dan diperkirakan bisa membantu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar agar anak semakin terstimulasi. Selain dari itu, didapati bahwa peserta pelatihan baru kali ini mengetahui aplikasi Canva dan Vocaroo sehingga pendampingan personal sangat membantu peserta.

Saat diskusi berlangsung, peserta pelatihan mengatakan bahwa salah satu permasalahan yang terdapat di TK Kartika XIX-34 adalah kurangnya media yang berbasis teknologi, karena beberapa staff guru sudah menginjak usia yang cukup sulit untuk belajar teknologi secara cepat, maka dari itu dengan adanya kegiatan pelatihan ini dinilai sangat membantu. Peserta pelatihan tidak hanya dapat membuat *flashcards voice* melalui Canva dan Vocaroo, namun peserta dapat membuat media pembelajaran lainnya yang tersedia di fitur.

Kesimpulan

Dari kegiatan pelatihan Pembuatan *Flashcards Voice* yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta, dapat disimpulkan bahwa :

1. Kegiatan pelatihan dapat menjadi inovasi media pembelajaran baru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di TK Kartika XIX-34
2. Kegiatan pelatihan dapat menjadi pemantik luncuran media pembelajaran berbasis teknologi yang terdapat di TK Kartika XIX-34
3. Kegiatan pelatihan dapat diterima dengan baik oleh peserta pelatihan

Diharapkan dengan adanya kegiatan ini makin menambah wawasan guru PAUD se-Indonesia demi kemajuan kualitas kegiatan belajar mengajar sehingga memunculkan bibit sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas.

Daftar Pustaka

Anggrina, Y. N. P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Di Tk Harapan Jaya Labuhan Ratu Bandar Lampung (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung).



-
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Lisdayanti, S. (2022). Looseparts Dan Digital Flashcard: Media Pembelajaran Inovatif Untuk Mengembangkan Kemampuan Keaksaraan Awal Pada Anak Usia 5-6 Tahun. [Online]. Diakses Dari <https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Looseparts-Digital-Flashcard-Media-Pembelajaran-Inovatif-Untuk-Mengembangkan-Kemampuan-Keaksaraan-Awal-Pada-Anak-Usia-5-6-Tahun/>
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan Kecenderungan Gaya Belajar Peserta Didik Sd/Mi. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 20.
- Prasetyo, A. S.,(2021). Era 4.0, Guru, Dan Tuntutan-Tuntutannya. [Online]. Diakses Dari <https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Era-4-0-Guru-Dan-Tuntutan-Tuntutannya/>
- Rahim, Fanny Rahmatina. (2019a). Implementasi Research Based Learning (Rbl) Pada Mata Kuliah Ipa Terpadu Di Pro-Gram Studi Pendidikan Fisika. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, [S.L.], V.3, N.1, P.82-91, May 2019. Issn 2579-860x.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru Dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Romdani, R., & Andriyani, L. (2021). Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet Untuk Pembelajaran Al-Mufradat. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, (7), 730-742.
- Sawitri, D. (2019). Revolusi Industri 4.0: Big Data Menjawab Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Maksitek*, 4(3).
- Sugiharni, G.A.D. (2018). Pengembangan Modul Matematika Diskrit Berbentuk Digital Dengan Pola Pendistribusian Asynchrnous Menggunakan Teknologi Open Source. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati)*, 7(1), 58-72.
- Suweleh, W., & Faradita, M. N. (2019). Media Model Tiruan Sapi Perah Dapat Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.
- Wahid, A. (2018). Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2).



MUSYAWARAH:

Jurnal Pengabdian Masyarakat

ISSN : 2963-8828

<http://jurnal.anfa.co.id/index.php/musyawah/>

Bulan, 6 Tahun 2023

Vol 2 , No2 .

Wicaksana, S. B. (2020). Tinjauan Pustaka Sistematis Tentang Penggunaan Flashcard Pada Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *It-Edu: Jurnal Information Technology And Education*, 5(01), 121-130.