

## **Pelatihan Penggunaan Alat Edukasi Kartu Bergambar (*Flash Card*) dalam Pembelajaran Matematika pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah**

**Rani Rahim<sup>1</sup>, Asrindah Nasution<sup>2</sup>, Rizka Fahuza Siregar<sup>3</sup>, Rini Ramadhani<sup>4</sup>, Nova Riani<sup>5</sup>,  
Winanda Marito<sup>6</sup>**

Universitas Dharmawangsa, Medan, Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2</sup>

Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia, Medan, Sumatera Utara, Indonesia<sup>3,4,5,6</sup>

ranirahim@dharmawangsa.ac.id<sup>1\*</sup>, asrindanasution90@dharmawangsa.ac.id<sup>2</sup>,

rizkafahuza.siregar@gmail.com<sup>3</sup>, riniramadhani0901@gmail.com<sup>4</sup>,

novarianiharahap@gmail.com<sup>5</sup>, ndha62@gmail.com<sup>6</sup>

\*Corresponding Author

*Submit: 6 Juni 2025; revisi: 19 Juni 2025, diterima: 22 Juni 2025*

### **ABSTRAK**

Alat edukasi sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan alat edukasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran lebih bermakna, inovatif dan kreatif. Namun kenyataan di lapangan ditemukan bahwa ketika proses pembelajaran di dalam kelas, guru tidak menggunakan media pembelajaran seperti alat edukasi. Hal ini mengakibatkan masih rendahnya minat siswa dalam belajar matematika sehingga membuat kemampuan matematika yang dimiliki oleh siswa juga rendah. Oleh karena itu, tim pengabdian melakukan kegiatan pengabdian mengenai penggunaan alat edukasi dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga kemampuan matematika siswa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MIS Nurul Hidayah Medan. Peserta dalam kegiatan ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 32 orang siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2025. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah persiapan dan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) serta adanya peningkatan kemampuan matematika siswa setelah menggunakan alat edukasi tersebut.

**Kata kunci:** Alat Edukasi, Kartu Bergambar, Pelatihan, Pembelajaran Matematika

### **ABSTRACT**

Educational tools are very important to be implemented in the learning process. This is because educational tools can increase students' learning motivation so that learning is more meaningful, innovative and creative. However, the reality in the field is that when the learning process is in the classroom, teachers do not use learning media such as educational tools. This results in low student interest in learning mathematics, which also makes students' mathematical abilities low. Therefore, the community service team carried out community service activities regarding the use of educational tools in classroom learning. This community service activity aims to increase students' interest in learning and also their mathematical abilities. This community service activity was carried out at MIS Nurul Hidayah Medan. Participants in this activity were grade IV students consisting of 32 students. This activity was carried out on May 7, 2025. The methods used in this community service activity were preparation and planning, implementation and evaluation. The results of this community service activity were that students were more interested and enthusiastic in using educational tools with picture cards (*flash cards*) and there was an increase in students' mathematical abilities after using the educational tool.

**Keywords:** Educational Tools, Flash Cards, Training, Mathematics Learning



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

## PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh sebagian besar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Kemampuan berhitung sebagai kompetensi dasar matematika menjadi fondasi penting bagi pengembangan kemampuan matematika yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya (Hasanah, F. N., & Pratiwi, H, 2021). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam menguasai operasi hitung dasar seperti penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada salah satu guru matematika di MIS Nurul Hidayah Medan mengatakan bahwa siswa merasa kesulitan dalam pelajaran matematika. Selama ini pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku yang digunakan hanya buku teks pelajaran saja. Guru jarang menggunakan alat edukasi dikarenakan minimnya alat edukasi yang ada di sekolah. Sehingga kemampuan siswa dalam pelajaran matematika juga masih kurang. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk mengembangkan sebuah alat edukasi agar pembelajaran lebih efektif, inovatif dan menarik.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti Matematika. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berhitung adalah *flash card* atau kartu bergambar. Pembelajaran matematika di tingkat dasar memiliki karakteristik khusus yang harus diperhatikan. Menurut Piaget dalam (Suherman, 2018), anak-anak pada usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, dimana mereka membutuhkan bantuan benda-benda konkret untuk memahami konsep abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media visual seperti *flash card* sangat sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa.

*Flash card* atau kartu bergambar merupakan salah satu media pembelajaran visual yang terbukti efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman konsep. Media ini memiliki karakteristik yang sesuai dengan gaya belajar anak-anak yang cenderung lebih tertarik pada hal-hal yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, implementasi *flash card* dalam pembelajaran Matematika diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran Matematika.

*Flash card* merupakan media visual yang dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Rahmawati, D., & Kurniawan, E, 2020). Penggunaan *flash card* dalam pembelajaran Matematika memiliki beberapa keunggulan, antara lain: mudah dibawa dan digunakan, dapat meningkatkan daya ingat siswa, menciptakan pembelajaran yang interaktif, dan dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa (Sari M. H., 2022). *Flash card* adalah media pembelajaran berupa kartu kecil yang berisi informasi, gambar, atau simbol yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dan mengingat informasi dengan cepat. *Flash card* merupakan media visual yang efektif untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, terutama untuk siswa tingkat dasar (Azhar, 2017). Kelebihan *flash card* dalam pembelajaran matematika antara lain: (1) mudah dibawa dan digunakan, (2) dapat digunakan secara individual maupun kelompok, (3) meningkatkan daya ingat melalui pengulangan, (4) membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, serta (5) membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi.

Keunggulan dari media kartu bergambar ini adalah gambar-gambar yang disajikan adalah sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa atau benda-benda yang ada di sekitar siswa.

Dengan demikian, maka siswa akan lebih tertarik untuk belajar bahasa Inggris. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan mengenai media kartu bergambar yang pernah dilakukan oleh (Ardiansyah, 2019) berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh bahwa multimedia dinyatakan valid untuk digunakan dengan hasil perhitungan ahli media 75%, ahli materi 93,75%, kepada audiens/siswa yaitu individu 94,37%, kelompok kecil 94,7% dan uji coba lapangan 93,3%. Begitu juga halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sari D. , 2019) menunjukkan bahwa penggunaan *flash card* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa sebesar 25%. Demikian pula penelitian (Wijaya, 2020) yang menyimpulkan bahwa *flash card* efektif dalam meningkatkan kemampuan operasi hitung siswa kelas rendah.

Hal ini didukung juga dengan pendapat (Suyanto, 2018) bahwa dengan menggunakan *flash card*, siswa dapat mengingat dengan mudah dikarenakan mereka sambil melihat gambar yang ada di kartunya. Media kartu bergambar yang dikembangkan sudah efektif digunakan dalam pembelajaran bagi siswa, alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) yang dibuat dapat meningkatkan semangat belajar siswa (Hasan, 2019). Karena dalam pembelajarannya dilakukan dengan bermain. Dengan alat edukasi ini, siswa menjadi aktif serta belajar sambil bermain.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MIS Nurul Hidayah Medan pada tanggal 7 Mei 2025. Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa/i kelas IV MIS Nurul Hidayah Medan Tahun Ajaran 2024/2025 yang terdiri dari 32 orang siswa. Kegiatan dalam PKM ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

### 1. Persiapan dan Perencanaan

- Survei Awal: Melakukan observasi kondisi pembelajaran matematika di MIS Nurul Hidayah Medan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa.
- Koordinasi dengan Sekolah: Komunikasi dengan kepala sekolah dan guru matematika untuk menyusun jadwal dan teknis pelaksanaan kegiatan.
- Persiapan Materi: Menyiapkan *flash card* matematika sesuai dengan kurikulum dan tingkat kemampuan siswa.

### 2. Metode Pelaksanaan

- Pendekatan Partisipatif: Melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menggunakan *flash card* dengan sistem permainan edukatif.
- Demonstrasi dan Praktek: Tim pengabdian mendemonstrasikan cara penggunaan *flash card*, dilanjutkan dengan praktik langsung oleh siswa.
- Pembelajaran Berkelompok: Membagi siswa dalam kelompok kecil untuk memaksimalkan partisipasi dan interaksi dalam menggunakan *flash card*.

### 3. Metode Evaluasi

- Pre-test* dan *Post-test*: Mengukur peningkatan pemahaman matematika siswa sebelum dan sesudah pelatihan.
- Observasi Partisipasi: Mengamati tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.
- Memberikan Angket Respon Siswa : Melihat ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan kartu bergambar (*flash card*).
- Dokumentasi: Merekam proses kegiatan.

Untuk menghitung kemampuan siswa, maka terlebih dahulu ditentukan nilai *gain*nya. Dalam menghitung *gain* digunakan rumus yaitu :

$$gain = \frac{skor postes - skor pretes}{skor maksimal butir soal - soal pretes}$$

Kriterianya adalah :

| Tabel 1. Klasifikasi Indeks <i>Gain</i>     |                 |
|---------------------------------------------|-----------------|
| Besarnya Indeks <i>Gain</i><br>( <i>g</i> ) | Kategori        |
| $g < 0,3$                                   | kategori rendah |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$                       | kategori sedang |
| $g > 0,7$                                   | kategori tinggi |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal kegiatan ini, tim pengabdian melakukan tahap persiapan yaitu observasi. Dalam hal ini, tim pengabdian melakukan observasi ke dalam kelas dengan melihat bagaimana pembelajaran matematika yang dilakukan oleh guru. Dalam observasi tersebut, didapatkan guru hanya menggunakan buku teks dalam pembelajaran matematika. Hal ini juga diperoleh dari hasil wawancara yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada salah satu guru Matematika di MIS Nurul Hidayah Medan. Setelah melakukan observasi, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk menyusun rencana dan jadwal kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di sekolah tersebut. Selanjutnya, tim pengabdian berkoordinasi dengan guru matematika mengenai materi pembelajaran yang digunakan ketika tim pengabdian menggunakan *flash card* dalam pembelajaran di kelas.

Setelah dilakukan observasi dan koordinasi dengan guru matematika, maka tim pengabdian membuat alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Alat edukasi yang sudah dibuat oleh tim pengabdian akan diimplementasikan kepada siswa. Berikut ini adalah tampilan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) :



Gambar 1. Tampilan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*)

Tahapan berikutnya adalah tim pengabdian melakukan pelatihan kepada siswa mengenai penggunaan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) yang dibuat tim pengabdian bertujuan agar siswa dapat memasangkan kartu yang berupa soal (gambar) dengan kartu jawabannya. Kartu bergambar (soal) sebanyak 5 kartu sedangkan kartu yang berupa jawaban sebanyak 10 kartu. Dalam hal ini, siswa bersama kelompoknya masing-masing memasangkan kartu soal yang berupa gambar dengan kartu yang berupa jawaban.

Berikut ini adalah gambar tim pengabdi sedang membagikan kartu bergambar (*flash card*) kepada siswa :



Gambar 2. Tim pengabdi sedang menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dalam pelajaran Matematika

Tahapan berikutnya adalah evaluasi. Evaluasi yang digunakan oleh tim pengabdi adalah melakukan *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. Hal ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman matematika siswa sebelum dan sesudah pelatihan. Berikut ini adalah gambar siswa sedang mengerjakan soal yang diberikan oleh tim pengabdi :



Gambar 3. Siswa sedang mengerjakan soal

Berikut ini adalah hasil peningkatan kemampuan matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) :

Tabel 2. Peningkatan Kemampuan Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Alat Edukasi Kartu Bergambar (*Flash Card*)

| No. | Kode Siswa | Skor   |        | Gain |
|-----|------------|--------|--------|------|
|     |            | Pretes | Postes |      |
| 1.  | S1         | 62     | 85     | 0,61 |
| 2.  | S2         | 65     | 88     | 0,66 |
| 3.  | S3         | 59     | 87     | 0,68 |
| 4.  | S4         | 55     | 86     | 0,69 |
| 5.  | S5         | 54     | 82     | 0,61 |
| 6.  | S6         | 69     | 90     | 0,68 |
| 7.  | S7         | 45     | 84     | 0,71 |
| 8.  | S8         | 50     | 78     | 0,56 |
| 9.  | S9         | 65     | 85     | 0,57 |
| 10. | S10        | 60     | 86     | 0,65 |

|                  |     |    |    |               |
|------------------|-----|----|----|---------------|
| 11.              | S11 | 55 | 88 | 0,73          |
| 12.              | S12 | 57 | 89 | 0,74          |
| 13.              | S13 | 58 | 86 | 0,67          |
| 14.              | S14 | 67 | 88 | 0,64          |
| 15.              | S15 | 48 | 90 | 0,81          |
| 16.              | S16 | 58 | 88 | 0,71          |
| 17.              | S17 | 61 | 88 | 0,69          |
| 18.              | S18 | 50 | 85 | 0,70          |
| 19.              | S19 | 62 | 84 | 0,58          |
| 20.              | S20 | 55 | 81 | 0,58          |
| 21.              | S21 | 53 | 82 | 0,62          |
| 22.              | S22 | 54 | 80 | 0,57          |
| 23.              | S23 | 56 | 78 | 0,50          |
| 24.              | S24 | 60 | 80 | 0,50          |
| 25.              | S25 | 52 | 88 | 0,75          |
| 26.              | S26 | 50 | 83 | 0,66          |
| 27.              | S27 | 51 | 85 | 0,69          |
| 28.              | S28 | 65 | 85 | 0,57          |
| 29.              | S29 | 66 | 85 | 0,56          |
| 30.              | S30 | 62 | 86 | 0,63          |
| 31.              | S31 | 58 | 86 | 0,67          |
| 32.              | S32 | 60 | 88 | 0,70          |
| <b>Jumlah</b>    |     |    |    | <b>20,68</b>  |
| <b>Rata-Rata</b> |     |    |    | <b>0,65</b>   |
| <b>Kategori</b>  |     |    |    | <b>Sedang</b> |

Peningkatan kemampuan matematika siswa sebelum dan sesudah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dengan menggunakan rumus gain ternormalisasi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa rata-rata *gain* kemampuan matematika siswa sebesar 0,65 dan berada pada kategori sedang.

Selain melihat pemahaman siswa dalam menggunakan kartu bergambar (*flash card*), tim pengabdian ingin melihat sejauh mana respon siswa dalam menggunakan alat edukasi tersebut dalam pembelajaran di kelas. Selanjutnya tim pengabdian memberikan angket respon siswa untuk melihat ketertarikan siswa dalam belajar menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*).

Tabel 3. Respon Siswa dalam Menggunakan Alat Edukasi Kartu Bergambar (*Flash Card*)

| No. | Pertanyaan                                                                | Jawaban | Frekuensi |         |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|---------|-----------|---------|
|     |                                                                           |         | Siswa     | %       |
| 1.  | Apakah Anda menyukai kartu bergambar ini ?                                | Ya      | 31        | 96,875% |
|     |                                                                           | Tidak   | 1         | 3,125%  |
| 2.  | Apakah kartu bergambar ini mudah Anda pahami?                             | Ya      | 28        | 87,5%   |
|     |                                                                           | Tidak   | 4         | 12,5%   |
| 3.  | Apakah kartu bergambar membuat nilai pelajaran Matematika Anda meningkat? | Ya      | 27        | 84,375% |
|     |                                                                           | Tidak   | 5         | 15,625% |

Dari tabel diatas maka diperoleh hasil yaitu 31 siswa (96,875%) menyukai kartu bergambar dan 1 siswa (3,125%) tidak menyukai kartu bergambar, 28 siswa (87,5%) mudah



memahami pelajaran Matematika dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dan 4 siswa (12,5%) tidak mudah memahami pelajaran Matematika dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*), kemampuan 27 siswa (84,375%) meningkat setelah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) dan kemampuan 5 siswa (15,625%) belum meningkat setelah menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Oleh karena itu, dari hasil yang diperoleh bahwa siswa lebih tertarik belajar matematika dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*).

Dalam mengajarkan matematika bagi anak usia dini dapat menjadi lebih mudah dan memberi rangsangan dengan menggunakan alat bantu benda-benda dan objek (Ytreberg, 2014). Hal ini sejalan dengan (Mirnawati, 2020) bahwa penggunaan media gambar yang menarik, memberi hiburan, humoris, serta alur cerita yang memiliki kemiripan dengan dunia siswa. Dan pada akhirnya membuat minat baca dan tugas yang diberikan dari guru dapat diselesaikan siswa dengan baik.

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian diperoleh bahwa siswa/i di MIS Nurul Hidayah Medan merasa senang ketika belajar matematika dengan menggunakan *flash card*, mereka juga antusias dengan pembelajaran yang dilakukan sehingga membuat nilai matematika meningkat. Diharapkan dengan kegiatan pengabdian ini, guru dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*). Selain itu, pembelajaran seperti ini bukan hanya dalam pembelajaran matematika saja namun dalam mata pelajaran lainnya. Tim pengabdian juga berharap ke depannya agar guru dapat menggunakan alat edukasi yang lain dalam pembelajaran matematika sehingga kemampuan matematika siswa lebih meningkat.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini telah menghasilkan kesimpulan yaitu siswa lebih tertarik belajar menggunakan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*), terjadinya peningkatan kemampuan matematika siswa. Dari pelaksanaan kegiatan tersebut, maka diharapkan terjadi peningkatan mutu ajar dan luaran yang dihasilkan pada siswa/i di MIS Nurul Hidayah Medan.

Saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya adalah guru dapat menerapkan alat edukasi yang lain dalam pembelajaran Matematika yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan dengan mengenalkan alat edukasi kartu bergambar (*flash card*) ini akan membuat para siswa lebih semangat dalam belajar Matematika.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan PKM mengucapkan terima kasih kepada MIS Nurul Hidayah Medan yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melaksanakan kegiatan tersebut serta pihak-pihak yang ikut serta membantu kelancaran kegiatan tersebut.

## DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah, D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Vocabulary Materi Buah-Buahan Berbasis Mobile Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas III SD. *Jinotep: Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 69-73.
- Azhar, R. (2017). Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 45-52.
- Hasan, M. (2019). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press.

- Hasanah, F. N., & Pratiwi, H. (2021). Pengembangan Media Flash Card dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2252-2261.
- Mirnawati. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Didaktika*, 9(1), 98-112.
- Rahmawati, D., & Kurniawan, E. (2020). Penggunaan Flash Card sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal*, 4(2), 45-56.
- Rumidjan, d. (2020). Pengembangan Media Kartu Kata untuk Melatih Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Sekolah Dasar*, 26(1), 62-68.
- Sari, D. (2019). Efektivitas Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 78-85.
- Sari, M. H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(3), 412-420.
- Suherman, E. (2018). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-UPI.
- Suyanto. (2018). *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya, A. (2020). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Operasi Hitung Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(3), 112-120.
- Ytreberg, S. W. (2014). *Teaching English to Children*. Newyork: Longman (ed.).