
**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA QUIZLET DAN MIME GAME TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA DESCRIPTIVE TEXT SISWA KELAS VII**

Okti Setianingsih¹, Yoga Prihatin², Sutji Muljani³

^{1,2,3}Universitas Pancasakti Tegal

Email: oktisetianingsih80@gmail.com¹, yogaprihatin@ups.ac.id²,
sutjimuljani70@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Quizlet dan Mime Game terhadap penguasaan kosakata dalam teks deskriptif pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Kedungbanteng. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan pencapaian siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya dalam penguasaan kosakata. Metode yang digunakan adalah quasi-eksperimen dengan desain pretest-posttest control group. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, masing-masing menggunakan media Quizlet dan Mime Game dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kedua media tersebut secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Namun, siswa yang belajar menggunakan media Quizlet menunjukkan hasil yang secara statistik lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok Mime Game. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi media pembelajaran berbasis digital seperti Quizlet serta media berbasis permainan seperti Mime Game dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang efektif. Penggunaan media tersebut tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga berdampak positif terhadap hasil belajar Bahasa Inggris, terutama dalam penguasaan kosakata.

Kata Kunci: Quizlet, Mime Game, Kosakata, Descriptive Text, Media Pembelajaran.

Abstract: This study aims to examine the effect of using Quizlet and Mime Game as learning media on the vocabulary mastery of descriptive texts among seventh-grade students at SMP Negeri 1 Kedungbanteng. The research was motivated by the low level of student interest and achievement in learning English, particularly in vocabulary acquisition. The method employed was a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group. The research sample consisted of two classes, each assigned to use either Quizlet or Mime Game during the learning process. The results indicated that both media significantly improved students' vocabulary mastery. However, students who learned using Quizlet showed statistically higher achievement compared to those in the Mime Game group. These findings suggest that integrating digital-based learning media like Quizlet and game-based media like Mime Game can serve as effective alternative teaching strategies. The use of such media not only enhances student engagement in the learning process but also positively impacts English learning outcomes, especially in the area of vocabulary mastery.

Keywords: Quizlet, Mime Game, Vocabulary, Descriptive Text, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pada era milenial 4.0 ini, perkembangan teknologi mempunyai peranan yang sangat penting dalam memperoleh proses pembelajaran. Media dalam hal ini merupakan bagian yang penting untuk digunakan tujuan pengajaran di sekolah. Pada umumnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat semakin mendorong pembaharuan dengan upaya-upaya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. (Priyanto 2009) dalam Maulidya (2023).

Menurut Mahardika (2021), perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan bahwa kecerdasan manusia telah berkembang. Pengembangan ini pasti bertujuan untuk mempermudah aktivitas manusia yang berkaitan dengan menyampaikan dan berkomunikasi informasi. Terbukti bahwa aktivitas yang berkaitan dengan penyampaian dan komunikasi informasi dapat dilakukan dengan efektif dan efisien menggunakan teknologi informasi dan komunikasi digital. Perkembangan teknologi sudah memperlihatkan dampak yang signifikan, baik itu berdampak positif dan negatif. Dampak dari teknologi tentu saja berpengaruh di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, atau pun pendidikan.

Proses pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pada layanan pendidikan untuk mencapai standar kualitas lulusan. Pendidik harus berperan untuk kreatif dalam menentukan media pembelajaran apa yang akan di gunakan, apalagi berkembangnya teknologi sekarang yang mendukung untuk proses pembelajaran. Tugas pendidik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat berpengaruh bagi keberhasilan belajar siswa. Menurut Hanafiah (2021), ada beberapa hal yang menjadi penyebab tidak berhasilnya pembelajaran siswa di sekolah adalah kurang menggunakan media dan fasilitas dalam mengajar. Hal ini menjadi salah satu yang mempengaruhi pola pikir dan kreativitas siswa. Setiap pendidik harusnya mempersiapkan media pembelajaran.

Menurut Rosanaya (2020) Dari bermacam-macam teori dan teknologi yang ada, media pembelajaran akan disuguhkan secara beragam. Adapun fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang dapat menjelaskan suatu informasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga sebagai unsur pembelajaran yang mencakup materi belajar dan fasilitas lainnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Nurfadhillah (2021) media pembelajaran sebagai perantara pesan untuk mengkonfirmasi antar siswa dan pendidik. Media pembelajaran ini diharapkan berguna untuk kegiatan belajar supaya suasana lebih hidup

dan sebagai inovatif bagi siswa agar lebih antusias dan semangat dalam belajar, materi yang disampaikan menjadi jelas dan mudah dipahami.

Dalam melaksanakan komponen pembelajaran, adapun cara atau strategi yang digunakan dalam belajar mengajar agar dapat diterapkan sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kusumawati (2019) strategi pembelajaran adalah usaha untuk mencapai pembelajaran yang telah ditetapkan sebagai pola umum kegiatan pendidik dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar. Beragamnya strategi pembelajaran yang digunakan pendidik tidak hanya dengan metode klasik (ceramah), melainkan juga pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran agar siswa juga dapat melakukan pengamatan, mempresentasikan dan kegiatan lainnya sehingga siswa semakin antusias dalam kegiatan belajar mengajar.

Selain itu media pembelajaran dapat memfokuskan perhatian siswa sehingga timbul motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungan, serta kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar karena pendidik tidak hanya menggunakan media pembelajaran klasik saja tetapi juga media pembelajaran digital terbaru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Havifah (2022) yaitu dampak positif dalam menggunakan media digital dalam kegiatan belajar mengajar agar proses belajar lebih menarik dan interaktif, proses pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi sikap positif siswa terhadap apa yang telah dipelajari.

Agar media dapat bermanfaat, pendidik harus mengetahui kebutuhan pembelajaran dan kendala yang dihadapi siswa mengenai materi yang diajarkan. Pendidik berperan sebagai pemberi kreativitas dalam belajar yaitu membuat dan menggunakan media secara tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Disamping itu, media pembelajaran mempunyai peranan penting bagi tercapainya pembelajaran aktif dan lancar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Maemunawati (2020) beberapa peran penting media pembelajaran yaitu sebagai alat untuk berkomunikasi antara pendidik dan siswa, alat untuk memperjelas materi yang disampaikan dalam pembelajaran dan sumber belajar yang baru untuk siswa.

Media pembelajaran juga berperan sebagai alat untuk menumbuhkan minat siswa untuk terus belajar dan mencari tahu apa yang tidak mereka ketahui. Siswa dapat berperan secara

langsung dalam proses belajar mengajar sehingga mereka tidak bosan dalam belajar. Secara umum, adapun fungsi media dalam pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara pendidik dan siswa agar pembelajaran lebih teratur. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kustandi (2020) bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memperjelas penyajian materi belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan suatu bukti keberhasilan dalam menempuh proses belajar mengajar

Media pembelajaran berbasis aplikasi sebetulnya sangat dibutuhkan, namun disayangkan lembaga pendidikan khususnya sebagian guru-guru masih terbelang belum mengetahui adanya media-media yang mendukung para siswa untuk melakukan proses pembelajaran di kelas, terlebih halnya mengenai biaya yang dikatakan cukup tinggi. Hal ini, dalam proses pembelajaran agar tidak membosankan dan monoton sebagai pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai berbagai macam media pembelajaran.

Penggunaan media memiliki peran yang sangat penting untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Terutama di dalam pembelajaran bahasa Inggris, di mana akan selalu dipelajari oleh siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Sehingga dalam pembelajaran bahasa Inggris siswa harus mampu menguasai dan memahami keterampilan dalam berbahasa. Terdapat empat keterampilan berbahasa di antaranya yaitu, keterampilan berbicara, keterampilan menyimak, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pada dasarnya keempat aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, karena satu dengan lainnya sudah saling melengkapi, terutama dalam penguasaan kosakata.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas yaitu tentang perkembangan teknologi serta penggunaan media pembelajaran di kelas pada era globalisasi dan digitalisasi ini, penguasaan bahasa Inggris menjadi kebutuhan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, memiliki peran strategis dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta komunikasi antarbangsa. Dengan berbahasa Inggris siapapun bisa berkeliling dunia tanpa rasa khawatir terkendala dalam komunikasi. Saat ini bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran yang wajib diikuti mulai dari tingkat SMP sampai dengan Perguruan Tinggi. Dengan adanya bahasa Inggris di tingkat SMP diharapkan para generasi muda Indonesia mampu bersaing di dunia Internasional.

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah penguasaan kosakata (vocabulary). Kosakata yang baik menjadi fondasi untuk keterampilan

mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis bahasa Inggris. Namun penguasaan kosakata sering menjadi tantangan bagi siswa SMP karena metode pembelajaran yang monoton dan kurang menarik.

Menurut Thornbury (2002), penguasaan kosakata adalah salah satu aspek fundamental dalam pembelajaran bahasa, karena tanpa kosakata yang memadai, komunikasi tidak dapat berlangsung secara efektif. Pendapat ini diperkuat oleh Nation (2013), yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata menjadi kunci untuk memahami teks dan mengembangkan keterampilan bahasa lainnya. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menerapkan strategi, model dan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar supaya proses belajar beragam, bermakna, agar tidak cepat bosan dan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa dalam penguasaan kosa kata. Strategi, model ataupun media pembelajaran yang dilakukan seorang guru dapat memanfaatkan game atau permainan konvensional maupun media pembelajaran online berbasis teknologi.

Menurut hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Inggris di SMP Negeri 1 Kedungbanteng, terdapat beberapa hal yang menjadi hambatan, diantaranya adalah masih banyak siswa yang kurang tertarik terhadap pelajaran bahasa Inggris dikarenakan pembelajaran yang masih monoton dan kurang bervariasi dalam menggunakan berbagai model, metode ataupun media pembelajaran, kurangnya pemanfaatan teknologi digital, masalah lainnya yaitu siswa masih mengalami hambatan dalam penguasaan kosakata mata pelajaran bahasa Inggris,

Untuk mengatasi hambatan tersebut, maka salah satu alternatif pembelajaran yang perlu dilakukan yaitu pembelajaran yang memanfaatkan media Quizlet, yaitu sebuah aplikasi berbasis teknologi yang dirancang untuk pembelajaran interaktif. *Quizlet* memungkinkan siswa untuk belajar kosakata dengan cara yang menyenangkan melalui flashcards digital, kuis, dan permainan. Menurut penelitian oleh Dizon (2016), penggunaan media *Quizlet* dalam pembelajaran bahasa terbukti dapat meningkatkan retensi kosakata siswa karena sifatnya yang interaktif dan mendukung pembelajaran berbasis mandiri

Selain itu, metode pembelajaran berbasis permainan (*game-based-learning*) juga menjadi tren yang menjanjikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu contohnya adalah *Mime Game*, sebuah metode pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan siswa dalam kegiatan kreatif dan kompetitif. Menurut Prensky (2001), *game-based-learning* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menggabungkan elemen hiburan

dengan pendidikan. Mime Game memberikan pengalaman belajar yang unik melalui penggunaan Mime sebagai media visual, yang tidak hanya menarik perhatian siswa tetapi juga mempermudah pemahaman kosakata dalam konteks tertentu.

Kombinasi antara Quizlet dan Mime Game sebagai alat bantu pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Studi oleh Susilawati et al. (2020) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis teknologi dan permainan mampu mengatasi kebosanan dalam pembelajaran tradisional serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan interaktif.

Namun penelitian mengenai efektivitas kombinasi kedua metode ini dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP masih terbatas, khususnya dalam konteks penguasaan kosakata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan *Quizlet* dan *Mime Game* terhadap peningkatan kosakata siswa SMP, sekaligus mengeksplorasi manfaat dan tantangan dari implementasi kedua media pembelajaran tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengukur secara objektif pengaruh media pembelajaran terhadap penguasaan kosakata descriptive text. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sukmadinata (2017), penelitian kuantitatif merupakan prosedur penelitian yang dilakukan secara sistematis, terencana, dan terstruktur untuk memecahkan permasalahan dengan menggunakan angka-angka, pengolahan statistik, struktur dan percobaan terkontrol. Metode yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest nonequivalent group design. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan diberikan pada dua kelompok yang tidak dipilih secara acak namun memiliki karakteristik yang serupa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungbanteng pada tahun ajaran 2024/2025. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive sampling, yaitu dengan memilih dua kelas yang dianggap representatif dan memenuhi kriteria tertentu, seperti jumlah siswa yang seimbang dan tingkat kemampuan awal yang relatif homogen. Kelas pertama ditetapkan sebagai kelompok eksperimen 1, yang mendapatkan perlakuan menggunakan media Quizlet, yaitu platform pembelajaran digital berbasis flashcard dan kuis interaktif. Kelas kedua sebagai kelompok eksperimen 2, yang menggunakan media

Mime Game, yaitu metode pembelajaran berbasis permainan pantomim yang mengandalkan gestur tubuh tanpa kata-kata untuk memperkenalkan kosakata. Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh, Suharsimi (2019).

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes penguasaan kosakata dalam bentuk pilihan ganda, yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi *descriptive text*. Tes ini diberikan dua kali, yakni sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*), guna mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji-t independen (*independent sample t-test*), untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kedua kelompok setelah perlakuan. Selain itu, dilakukan juga analisis peningkatan skor (*gain score*) guna melihat efektivitas masing-masing media secara kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII SMP Negeri 1 Kedungbanteng dengan jumlah sampel sebanyak 60 siswa yang dibagi ke dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen 1 (menggunakan media Quizlet) dan kelompok eksperimen 2 (menggunakan Mime Game). Masing-masing kelompok terdiri dari 30 siswa. Penelitian ini menggunakan desain pre-test dan post-test kelompok eksperimen.

1. Hasil Pre-test dan Post-test Media Quizlet

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post-test Media Quizlet

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata (Mean)	62.80	82.93
Simpangan Baku	9.35	7.21
Nilai Minimum	48	70
Nilai Maksimum	75	95

Peningkatan skor rata-rata sebesar **20,13 poin**, menunjukkan bahwa media Quizlet secara signifikan membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata *descriptive text*.

2. Hasil Pre-test dan Post-test Media Mime Game

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Media Game

Statistik	Pre-test	Post-test
Rata-rata (Mean)	61.20	76.67
Simpangan Baku	10.12	8.57
Nilai Minimum	45	65
Nilai Maksimum	74	90

Peningkatan skor rata-rata sebesar **15,47 poin**, juga menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan Mime Game terhadap penguasaan kosakata siswa.

Analisis terhadap hasil angket juga mengungkapkan bahwa siswa menikmati kegiatan pembelajaran dengan Mime Game karena dirasa menyenangkan dan tidak membosankan. Namun, beberapa siswa merasa kesulitan memahami arti kata hanya melalui gerakan, terutama jika petunjuk tidak cukup jelas. Ini menunjukkan bahwa Mime Game lebih efektif jika digunakan dalam kombinasi dengan media visual lainnya untuk memperjelas makna kata yang dipelajari.

3. Uji Statistik (Uji t)

- Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa nilai *t hitung* untuk kelompok Quizlet adalah **9,42**, dan untuk kelompok Mime Game adalah **8,15**, keduanya dengan **p-value < 0,05**, menandakan perbedaan signifikan antara skor pre-test dan post-test dalam masing-masing kelompok.
- Hasil uji *independent sample t-test* antara dua kelompok menunjukkan nilai *t hitung* = 2,57 dengan **p-value = 0,013 < 0,05**, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara peningkatan penguasaan kosakata melalui Quizlet dan Mime Game, dengan Quizlet memberikan hasil yang lebih tinggi.

Pembahasan

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest pada kedua kelompok eksperimen, diperoleh data yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata

descriptive text pada siswa kelas VII. Kelompok yang menggunakan media Quizlet menunjukkan peningkatan rata-rata skor yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan Mime Game. Hasil ini dianalisis menggunakan uji t dua sampel independen dengan bantuan program SPSS, untuk melihat signifikansi perbedaan antara dua kelompok tersebut.

Penggunaan Quizlet sebagai media pembelajaran terbukti sangat efektif dalam membantu siswa mengingat kosakata. Hal ini disebabkan oleh fitur-fitur yang dimiliki oleh Quizlet seperti flashcards digital, pengulangan spasial (spaced repetition), serta game interaktif yang mampu menjaga keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Menurut data angket yang dibagikan kepada siswa, sebagian besar menyatakan bahwa Quizlet mudah digunakan, menarik secara visual, dan membantu mereka belajar secara mandiri di dalam maupun luar kelas.

Sementara itu, kelompok yang menggunakan Mime Game juga mengalami peningkatan skor posttest meskipun tidak sebesar kelompok Quizlet. Mime Game memberikan keunggulan dari sisi pembelajaran berbasis kinestetik, di mana siswa menggunakan tubuh mereka untuk menyampaikan makna kata. Hal ini mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman makna kosakata dalam konteks tertentu. Mime Game juga meningkatkan interaksi antarsiswa karena aktivitas dilakukan secara berkelompok, yang menumbuhkan rasa percaya diri dan kebersamaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Quizlet dan Mime Game secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata descriptive text pada siswa kelas VII. Namun, media Quizlet memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan dengan Mime Game. Quizlet, sebagai aplikasi berbasis teknologi dengan fitur interaktif seperti flashcards dan kuis, terbukti membantu siswa dalam mengingat kosakata secara lebih efisien karena bersifat visual dan dapat digunakan secara mandiri. Selain itu, kemudahan akses dan variasi aktivitas membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar.

Sementara itu, Mime Game juga memberikan kontribusi positif melalui pendekatan kinestetik dan interaksi sosial yang tinggi. Permainan ini menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, mengaktifkan tubuh, dan memperkuat ingatan siswa melalui asosiasi gerakan. Namun, dari sisi efektivitas kuantitatif, pendekatan ini kurang stabil jika dibandingkan dengan Quizlet yang berbasis sistematis dan visual digital.

Temuan ini memperkuat penelitian sebelumnya oleh Rindi Hamida dkk (2023) dan Dizon (2016), yang menyatakan bahwa media Quizlet secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan kosakata. Sedangkan hasil pada Mime Game selaras dengan temuan Eni Purnama (2017) yang menekankan aspek motivasional dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, **kombinasi keduanya dapat menjadi strategi yang saling melengkapi**, di mana Quizlet dapat digunakan sebagai media utama dan Mime Game sebagai penguat dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Quizlet memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata descriptive text pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kedungbanteng, yang ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata sebesar 20,13 poin dari pre-test ke post-test. Sementara itu, penggunaan media Mime Game juga berpengaruh positif dengan peningkatan skor rata-rata sebesar 15,47 poin, di mana Mime Game mampu menciptakan interaksi aktif dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara efektivitas kedua media tersebut, dengan Quizlet terbukti lebih unggul secara kuantitatif dibandingkan Mime Game dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas kedua media ini meliputi ketersediaan akses teknologi, kesiapan siswa, kreativitas guru, serta metode penyajian materi, di mana Quizlet unggul dalam hal fleksibilitas dan personalisasi pembelajaran, sedangkan Mime Game lebih menonjol dalam aspek kolaboratif dan partisipatif.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. (2004). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT Raja. Grafindo Persada.
- Abied. (2011). *Teori Belajar Gagne*". <http://www.masbied.com> (diakses 9 Desember 2024).
- Aprilia, N., Setiani, Y., & Hadi FS, C. A. (2023). *Pengembangan Instrumen Tes Numerasi Pada Asesmen Kompetensi Minimum Yang Bernilai Budaya Lokal*. *Jurnal Education*, 9(2), 850–857.
- Arief S. Sadiman. (2012). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Arifin & Anwar, S. (2015). *Pengembangan bahan ajar IPA terpadu tema udara melalui four steps teaching material development*. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran. 2(1). hlm. 1-11
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Asep, Herry Hermawan. (2010). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Astriani, S. A. (2018). *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Skripsi: Universitas Nurul Jadid.
- Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A – Fase C*. Diakses pada tanggal 28 November 2024 dari <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>
- Baharuddin, H., & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Riz Media.
- Bobbi Deporter dan Mike Hernacki. (2009). *Quantum Learning*. Bandung: PT. Mizan Pustaka
- Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- Bujuri, D. A. (2018). *Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar*. Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan), 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Cheepy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dahar Mas'ud Hasan Abdul. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: CV. Pustaka Setia
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eggen, P., & Kauchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran: Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Jakarta: Index.
- Hidayah, M Mahrom (2023) *Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa IPS Di SMP Plus Raudlatut Tholabah Tahun Pelajaran 2021/2022*. Undergraduate thesis: UINN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

- K.E. Suyanto, Kasihani. (2007). *English For Young Learns*. Jakarta: Bumi.
- Lailusmi, Henny. (2022). *Pengembangan Media Flascard Dalam Pembelajaran IPA Di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh*. Skripsi: Univerasitas Islam Negeri Ar-Raniry, pp. 39–65
- Mahmud, Saifuddin dan Muhammad Idham, (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Banda Aceh: Syiah Kuala.
- Nasution S. (1990). *Pengertian Belajar*. Bandung: Bumi Aksara
- Ngalim Purwanto. (1986). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Karya
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Purwanto Ngalim. (1990). *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohmatin, Binti. (2023). *2023 Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Pengenalan Bentuk Huruf Siswa Kelas II Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di SD Inpres Malakaya Kabupaten Gowa*. skripsi
- Rudi Susilana & Cepi Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Santoso, A. (2011). *Serat Pangan (Dietary Fiber) Dan Manfaatnya Bagi Kesehatan*. Jurusan Teknologi Hasil Pertanian, Fakultas Teknologi Pertanian, Unwidha Klaten.
- Sugihartini, Nyoman, and Kadek Yudiana. 2018. “*Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran*.” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15(2): 277–86.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV. Pustaka Abadi.
- Susanti, L. (2019). *Prestasi Belajar Akademik & Non Akademik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tiyas Septiana. (27 Oktober 2020). *Rantai Makanan: Pengertian dan Contoh-contoh Rantai Makanan*. Diakses pada tanggal 29 November 2024 dari

<https://lifestyle.kontan.co.id/news/rantai-makanan-pengertian-dan-contoh-contoh-rantai-makanan>

W.S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia