

**PENERAPAN MODEL *CIRCUIT LEARNING* BERBANTUAN MEDIA CANVA
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INGGRIS
SISWA SEKOLAH DASAR**

Kharisma Nurul Khusnah¹, Indah Nurmahanani², Tiara Yogiarni³

¹PGSD UPI Kampus di Purwakarta

[1kharismanurul83@upi.edu](mailto:kharismanurul83@upi.edu), [2nurmahanani@upi.edu](mailto:nurmahanani@upi.edu), [3tiarayogiarni@upi.edu](mailto:tiarayogiarni@upi.edu)

ABSTRACT

This study was motivated by the low mastery of English vocabulary of fifth grade students of SDN Soreang 01, especially on the material "Parts of Our Body". As a solution, the Circuit Learning model assisted by Canva media was applied to improve students' vocabulary mastery. This research is a Classroom Action Research conducted in two cycles, including planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 33 students of class VA. The instruments used consisted of multiple choice tests and observation sheets of student and teacher activities. The results showed that the learning model used was effective in improving vocabulary mastery. In the pre-cycle stage, only 21.21% of students reached the Minimum Completion Criteria (KKM) with an average score of 54.09%. After the implementation in cycle I, the average score increased to 71.66% and the classical completeness to 48.48%. Student and teacher activities reached 73.61% and 75% respectively. Improvements were made in cycle II, resulting in an average score of 87.12% with classical completeness of 90.91%. Student activity increased to 93.06% and teacher activity reached 94.44%. Based on these results, the application of the Circuit Learning model assisted by Canva media proved to be effective in improving elementary school students' mastery of English vocabulary.

Keywords: Circuit Learning, Canva, English Vocabulary, Students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas V SDN Soreang 01, khususnya pada materi "*Parts of Our Body*". Sebagai solusi, diterapkan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus dan mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, serta refleksi. Subjek penelitian adalah 33 siswa kelas VA. Instrumen yang digunakan terdiri dari tes pilihan ganda dan lembar observasi aktivitas guru serta siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa model pembelajaran yang digunakan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata. Pada tahap pra-siklus, hanya 21,21% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan rata-rata nilai 54,09%. Setelah penerapan pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 71,66% dan ketuntasan klasikal menjadi 48,48%. Aktivitas siswa dan guru masing-masing mencapai 73,61% dan 75%.

Perbaikan dilakukan pada siklus II, menghasilkan rata-rata nilai 87,12% dengan ketuntasan klasikal 90,91%. Aktivitas siswa meningkat menjadi 93,06% dan aktivitas guru mencapai 94,44%. Berdasarkan hasil tersebut, penerapan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: *Circuit Learning*, Canva, Kosakata Bahasa Inggris, Siswa

A. Pendahuluan

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang paling banyak digunakan di berbagai belahan dunia sebagai alat komunikasi global. Ketika seseorang berada di luar negeri, Bahasa Inggris sering menjadi penghubung antarbangsa untuk menjalin interaksi. Di Indonesia, pengajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing pertama mulai diperkenalkan sejak awal 1990-an dengan tujuan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, serta mempererat hubungan internasional. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, keterampilan berkomunikasi menjadi salah satu pilar penting dalam kerangka "4C's" (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, and Creativity*) yang digagas oleh *Partnership for 21st Century Skills*. Globalisasi yang terus berkembang menuntut generasi muda untuk memiliki kemampuan berbahasa

asing, khususnya Bahasa Inggris, agar mampu bersaing secara global.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menetapkan bahwa pelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka merupakan mata pelajaran pilihan yang diajarkan dalam waktu dua jam pelajaran (70 menit) per minggu. Masa sekolah dasar dipandang sebagai waktu yang ideal untuk memperkenalkan dan menanamkan kosakata Bahasa Inggris karena daya ingat anak masih kuat dan proses belajar dapat berlangsung lebih optimal.

Kosakata merupakan aspek dasar yang harus dikuasai siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris. Suyanto (2015) menyebutkan bahwa pelafalan, kosakata, dan tata bahasa adalah tiga aspek utama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Sementara itu, Brewster (2020) menambahkan bahwa penguasaan kosakata meliputi

bentuk kata, makna, pelafalan, dan penggunaannya dalam kalimat. Sayangnya, kemampuan kosakata siswa SD di Indonesia masih tergolong rendah. Berdasarkan laporan *English Proficiency Index* (EPI) 2025 oleh *Education First*, Indonesia berada pada peringkat ke-80 dari 116 negara dalam penguasaan Bahasa Inggris. Hal ini diperkuat oleh temuan Rikmasari (2019) yang menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam memahami, mengingat, dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris secara tepat.

Kondisi serupa juga ditemukan di SDN Soreang 01, khususnya di kelas VA. Banyak siswa kesulitan mengenali jenis kata, memahami makna, melafalkan dengan benar, serta menggunakannya dalam kalimat. Penggunaan metode pembelajaran yang monoton dan minim inovasi menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya penguasaan kosakata siswa. Pembelajaran yang hanya mengandalkan buku teks dan papan tulis tidak cukup untuk mendorong

keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Salah satunya adalah penerapan model *Circuit Learning*, yang mengedepankan pendekatan berpikir aktif melalui peta konsep berisi gambar dan teks untuk membantu siswa mengingat kosakata. Penelitian sebelumnya oleh Rikmasari dan Budianti (2019) membuktikan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III. Penggunaan media pembelajaran yang tepat juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar. Salah satu media yang relevan dan menarik adalah Canva, sebuah *platform* desain grafis yang memungkinkan guru menyajikan materi dalam bentuk visual yang interaktif. Canva dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan membantu siswa memahami kosakata secara lebih menyenangkan.

Dengan menggabungkan model *Circuit Learning* dan media Canva, diharapkan proses pembelajaran

Bahasa Inggris menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata siswa. Namun, hingga saat ini belum banyak penelitian yang mengkaji penerapan kedua pendekatan ini secara bersamaan di kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menjawab kebutuhan tersebut melalui judul: “Penerapan Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar.”

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara langsung di kelas dengan melibatkan guru sebagai peneliti dan siswa sebagai partisipan utama. PTK dipilih karena memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah nyata yang terjadi selama pembelajaran, merancang tindakan perbaikan, dan mengimplementasikannya secara sistematis melalui serangkaian siklus. Penelitian ini mengacu pada model

Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama dalam setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.



Gambar 1 Model PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dimana siklus kedua dilakukan setelah melakukan evaluasi dan perbaikan terhadap kekurangan yang terjadi pada siklus pertama. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VA SDN Soreang 01 Kabupaten Bandung yang berjumlah 33 orang. Seluruh siswa dilibatkan tanpa pemilihan sampel agar data yang diperoleh mencerminkan kondisi kelas secara keseluruhan dan nyata. Masalah utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa yang diatasi dengan

menerapkan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva sebagai variabel bebas (X), sedangkan variabel terikat (Y) adalah penguasaan kosakata bahasa Inggris.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan gabungan antara metode kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang diberikan pada setiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan penguasaan kosakata siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran. Hasil tes dianalisis dengan statistik deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase ketuntasan belajar, dan pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sementara itu, data kualitatif diperoleh melalui observasi aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang disusun berdasarkan indikator aktivitas pembelajaran untuk menilai keterlibatan siswa, penggunaan media, respon terhadap metode pembelajaran, dan interaksi di dalam kelas. Selain itu, dokumentasi berupa foto, video pembelajaran,

catatan lapangan, dan hasil karya siswa digunakan untuk melengkapi dan memperkuat data yang diperoleh dari hasil observasi dan tes. Semua data yang diperoleh kemudian dianalisis dan direfleksikan untuk mengetahui keefektifan tindakan yang dilakukan dan sebagai dasar perencanaan tindakan pada siklus berikutnya. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat diketahui secara jelas bagaimana penerapan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva dapat meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas VA SDN Soreang 01 menunjukkan bahwa penerapan model *Circuit Learning* dengan bantuan media Canva secara signifikan mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa, khususnya pada materi "*Parts of Our Body*". Pada tahap pra-siklus, kemampuan awal siswa tergolong rendah, di mana hanya 7 dari 33 siswa (21,21%) yang mencapai nilai di atas KKM 75, dengan rata-rata kelas hanya 54,09%. Hasil ini memperlihatkan

bahwa mayoritas siswa belum mampu mengidentifikasi, mengucapkan, dan menggunakan kosakata Bahasa Inggris dengan baik. Permasalahan ini kemudian dijawab dengan penggunaan model *Circuit Learning* berbantuan Canva, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, visual, dan kolaboratif.

Pada pelaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, skor observasi aktivitas siswa berada di angka 73,61% (kategori baik), namun masih terdapat kelemahan seperti kurangnya keaktifan menjawab pertanyaan dan keterlibatan dalam diskusi. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, aktivitas siswa meningkat menjadi 93,06% (kategori sangat baik). Siswa terlihat lebih aktif dalam menjawab serta berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Peningkatan ini membuktikan bahwa pendekatan visual dan berbasis kelompok mampu menumbuhkan semangat belajar dan kepercayaan diri siswa.

Aktivitas guru juga mengalami peningkatan yang serupa. Pada siklus I, aktivitas guru mendapat skor 75%

(kategori baik), dengan beberapa catatan seperti interaksi yang belum maksimal dan penyampaian materi yang masih sepihak. Namun pada siklus II, skor meningkat menjadi 94,44% (kategori sangat baik), di mana guru lebih aktif dalam memotivasi siswa, mengelola kelas dengan baik, serta memanfaatkan media Canva secara optimal. Perubahan ini menunjukkan bahwa guru juga mengalami pengembangan dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih interaktif dan terfokus pada kebutuhan siswa.

Peningkatan signifikan juga tercermin dari hasil tes penguasaan kosakata. Pada siklus I, hanya 16 siswa (48,48%) yang tuntas dengan rata-rata nilai kelas 71,66%, sedangkan pada siklus II, sebanyak 30 siswa (90,91%) mencapai KKM, dan rata-rata nilai meningkat menjadi 87,12%. Berikut ini adalah diagram yang menunjukkan peningkatan ketuntasan klasikal siswa pada tiap siklus pembelajaran:



Gambar 2 Diagram Batang
Persentase Siswa yang Tuntas Pada
Setiap Siklus

Secara khusus, peningkatan penguasaan kosakata siswa dapat dilihat dari empat aspek penting: bentuk, makna, pelafalan, dan penggunaan kata dalam kalimat. Sebelum penerapan model, siswa kesulitan membedakan bentuk kata (kata benda, kerja, sifat), serta belum memahami makna kontekstual. Setelah menerapkan Model *Circuit Learning* berbantuan media Canva, siswa mampu mengenali bentuk kata, mengaitkan makna dengan fungsi, melafalkan kosakata dengan lebih baik melalui latihan berulang, serta menyusun kalimat sederhana dengan struktur yang benar. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan visual dan kontekstual sangat membantu dalam membangun pemahaman kosakata secara menyeluruh.

Temuan ini sejalan dengan teori dan hasil penelitian Rikmasari dan Budianti (2019), yang menyatakan bahwa model *Circuit Learning* dapat meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan pemahaman siswa secara signifikan. Dengan tercapainya indikator ketuntasan klasikal ($\geq 85\%$ siswa tuntas) pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VA di SDN Soreang 01, sehingga tidak diperlukan siklus tambahan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva memberikan dampak positif dan signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa kelas VA di SDN Soreang 01. Sebelum model ini diterapkan, pembelajaran Bahasa Inggris cenderung monoton, dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami serta menggunakan kosakata dengan benar. Namun, setelah penggunaan model *Circuit*

Learning yang dipadukan dengan media Canva, suasana belajar berubah menjadi lebih menyenangkan, melatih fokus siswa dan memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa.

Aktivitas siswa selama pembelajaran mengalami perkembangan yang signifikan. Siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti kegiatan, lebih aktif dalam bertanya, menjawab pertanyaan guru, serta mampu bekerja sama dalam diskusi kelompok. Media pembelajaran yang digunakan, khususnya media visual yang ditampilkan melalui Canva, membantu siswa untuk memahami bentuk, makna, dan pelafalan kosakata dengan lebih jelas dan kontekstual. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga memberikan ruang partisipasi luas bagi siswa, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dan tertantang untuk menunjukkan kemampuan mereka.

Penggunaan media Canva membantu peneliti dalam menyajikan materi secara sistematis, menarik, dan mudah dipahami. Peneliti juga menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan siswa, memberikan

motivasi secara konsisten, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif. Kolaborasi antara penggunaan model pembelajaran yang terstruktur dengan dukungan media visual yang memberikan kontribusi besar terhadap efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Secara umum, penerapan model *Circuit Learning* berbantuan media Canva terbukti dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman, serta kemampuan siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris, baik dari segi bentuk, makna, pelafalan, maupun penggunaannya dalam kalimat. Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan, karena siswa tidak hanya menghafal kosakata, tetapi juga memahami konteks penggunaannya melalui pendekatan visual dan praktik langsung. Dengan demikian, model ini sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi, D. A. P., Wiyasa, I. K. N., Kes, M., & Ganing, N. N. (2014).

- Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri 1 Pejeng Tahun Pelajaran 2013/2014. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 2(1), 11-20.
- Dina, A. (2021). Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui *Storytelling Slide And Sound*. *Journal Sosial Science and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(1), 23-25.
- Dewati, B. (2020). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Dengan Metode *Word Square*. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 3(1), 31-35.
- Empit, H. (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.
- EF. (2024). Daftar peringkat terbesar berdasarkan kemampuan Bahasa Inggris di negara dan wilayah terbesar dunia. Diakses pada 4 Januari 2025, dari <https://www.ef.co.id/epi>.
- Ekasari, N. (2021). Penerapan metode *Circuit Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(02), 282-293.
- Fulusia, N. (2020). Peningkatan keterampilan menulis teks narasi melalui model pembelajaran *Circuit Learning* pada peserta didik kelas v Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indri*, 8(3), 53-59.
- Holidazia, R., & Rodliyah, R. S. (2020). Strategi Siswa dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(1), 113-118.
- 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.
- Hulu, F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Kelas X Sma Negeri 2 Sidua'óri. *Jurnal*

- Education and Development*, 8(2), 265-265. <http://li.unnes.ac.id/22090/1/1401411151-s.pdf>.
- Haq, A. N. (2019). Penerapan Model *Circuit Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran IPS Di Kelas Tinggi. *utile: Jurnal Kependidikan*, 5(2), 104-114.
- Hakim, A. R., & Mintohari, D. (2015). Pengaruh Model *Circuit Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Ekosistem Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 3(2), 1-10.
- Himmawan, D., Safitri, D., Sutrisno, T., Hasanudin, H., & Nuraeni, D. Z. (2024). Implementasi Pengajaran Materi *Part of Body* Melalui Media Lagu di UPTD SDN 1 Jayamulya Kecamatan Kroya Kabupaten Indramayu. *Journal Islamic Pedagogia*, 4(2), 204-214.
- Indriyani, N. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA Melalui Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Visual pada Siswa Kelas VB SD Islam Siti Sulaechah Semarang. Diakses pada 4 Desember 2024, dari
- Irsan, A. I. I., & Qadrianti, L. (2024). Bahasa Inggris Untuk Pembelajar Muda: Kegiatan Mengajar Pada Siswa Sdn 146 Kessi, Desa Bonto, Sinjai: *English for Young Learners: Teaching Activities for Students of SDN 146 Kessi, Desa Bonto, Sinjai. Ruhui Rahayu: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 47-54.
- Kuncoro, A. (2017). Korelasi Penguasaan Kosakata Dengan Keterampilan Berbicara Siswa Dalam Bahasa Inggris. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Tersedia di kbbi.kemdikbud.go.id/entri/pemahaman. Diakses 4 Desember 2024.
- Magdalena, I., Rosnaningsih, A., & Nurlaelah, N. (2023). Analisis Pembelajaran Bahasa Inggris Materi *Part Of Body* Dengan Menggunakan Media (Poster) Kelas 1 Di SDN Cengklong 1. *Berajah Journal*, 3(1), 214-218.

- Nurhasanah, N. (2018). *Pengaruh penggunaan model Circuit Learning terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 32 Cakranegara Tahun Ajaran 2017/2018* (Doctoral dissertation, Universitas Mataram). Diakses pada 5 Januari 2025, dari <https://eprints.unram.ac.id>.
- Nurmawati, F. (2020). Peningkatan keterampilan menulis teks narasi melalui model pembelajaran *Circuit Learning* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(3), 54-58.
- Oktavia, D., Habibah, N., Balti, L., & Kurniawan, R. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar: *Need Ansalisis Study*. *Jurnal Muara Pendidikan*, 8(1), 257-265.
- Putra, C., & Setiawan, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media *PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*. 3(1), 2-5.
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran *Circuit Learning* Berbantuan Media Flip Chart Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 2(1), 20-31.
- Purwanti, S. E., Maizarah, M., Sauhana, F. T., & Mustajib, A. (2023). Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris Untuk Pembelajar Muda Menggunakan *Flashcards* dan *Games*. *CEMARA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 15-20.
- Pramilu, E., Purnomo, D., & Artharina, F. P. (2019). Pengaruh Motivasi Siswa Setelah Mendapat Model *Circuit learning* terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 361-369.
- Rikmasari, R., & Budianti, Y. (2019). Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Model Pembelajaran *Circuit Learning* pada Siswa Kelas III di SDN Jatimulya 03 Bekasi. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 136-140.

- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 7174-7187.
- Sudrajat, H. N., & Herlina, H. (2015). Meningkatkan Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Permainan *Bingo*. *JIV- Jurnal Ilmiah Visi*, 10(2), 114-121.
- Syahrial. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran *Circuit Learning*: Suatu Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Lemma*, 3(2), 40-50.
- Sari, I., & Ayu, F. (2021). Penggunaan media lagu dalam meningkatkan kosakata bahasa Inggris. *Abdimas Mandiri-Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 16-20.
- Susanti, R. (2002). Penguasaan Kosakata Dan Kemampuan Membaca Bahasa Inggris. *Jurnal pendidikan penabur*, 1(1), 87-93.
- Sipahutar, R. S., Basri, A., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media *Picture And Picture* Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Pada Materi *Part Of Body* Di Sekolah Nida Suksasat School Satun Thailand. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 12347-12361.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Taryunita, D. A., & Japa, I. G. N. (2020). Model *Circuit Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 3(3), 439-448.
- Tarigan, H. G. (2015). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa Bandung.
- Wangsa, A. N., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh Model *Make a Match Learning* terhadap Pemahaman Kosakata Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *AS-SABIQUN*, 5(5), 1347-1358.
- Wijaya, I. K. (2015). Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *BAHTERA: Jurnal Pendidikan*

Bahasa dan Sastra, 14(2), 120-128.

Wati, I. K., & Oka, I. G. (2020). Penggunaan *Flash Card* Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(2), 41-49.

Yulianti, Y., Putri, H. E., & Nuraeni, F. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Kelas I: Penelitian Tindakan Kelas pada Pembelajaran Matematika di Kelas I SDN 6 Nagrikaler. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(6), 1166-1174.