

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD*
MATA PELAJARAN KULINER MATERI *CUTLERY*
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
sarjana pendidikan

Oleh:
Sabrina Az Zahra
2103426

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TATA BOGA
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNIK DAN INDUSTRI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASH CARD
MATA PELAJARAN KULINER MATERI CUTLERY
DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN**

Oleh
Sabrina Az Zahra

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Teknik dan Industri

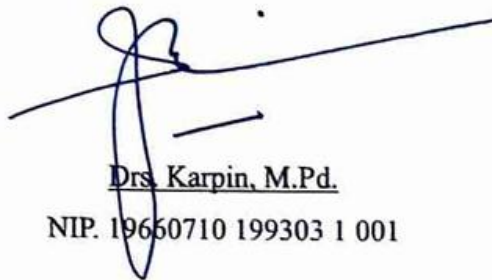
© Sabrina Az Zahra 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

SABRINA AZ ZAHRA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASH CARD* MATA PELAJARAN
KULINER MATERI *CUTLERY* DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

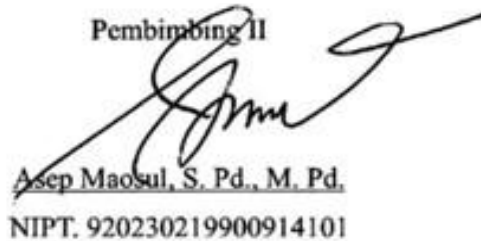
Pembimbing I



Drs. Karpin, M.Pd.

NIP. 19660710 199303 1 001

Pembimbing II

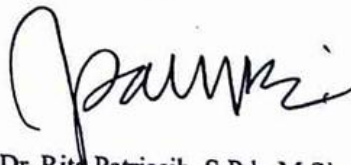


Asep Maosul, S. Pd., M. Pd.

NIPT. 920230219900914101

Mengetahui

Ketua Program Studi



Dr. Rita Patriasih, S.Pd., M.Si.

NIP. 19700811 199802 2 002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sabrina Az Zahra

NIM : 2103426

Program Studi : Pendidikan Tata Boga

Judul Karya : Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Mata Pelajaran Kuliner Materi *Cutlery* di Sekolah Menengah Kejuruan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

[Bandung, 3 Juli 2025]

Tanda tangan:



(Sabrina Az Zahra)

ABSTRAK

Peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal alat hidang pada kelompok *cutlery*, yang disebabkan oleh penggunaan standar internasional sehingga peralatan dinyatakan dalam bahasa inggris. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak mampu melakukan penerapan, penggunaan, dan penataan alat hidang secara tepat, sehingga pembelajaran tidak efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *flash card*, pada materi *cutlery*, bagi peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan model penelitian ADDIE, yang dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: *analysis* (analisis): tahap analisis kebutuhan media berdasarkan kurikulum, *design* (desain): tahap perencanaan desain media *flash card*, dan *development* (pengembangan): tahap pembuatan media, uji validitas oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta pengembangan berdasarkan saran dari para ahli, tanpa melakukan tahap *implementation* dan *evaluate*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi yang ditujukan untuk uji validasi kepada validator ahli. Berdasarkan hasil uji validitas, media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi seluruh indikator kelayakan dari aspek materi, media, dan bahasa, sehingga secara teoritis dapat dinyatakan layak dan valid sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: *Flash Card*, Media Pembelajaran, Sekolah Menengah Kejuruan.

ABSTRACT

Students experience difficulties in memorizing tableware within the cutlery category, primarily due to the use of international standards in which the utensils are presented in English. This condition hinders students' ability to properly apply, utilize, and arrange tableware, resulting in ineffective learning. The present study aims to describe the development process of flash card learning media for cutlery materials, designed for students at the vocational school level. The research method employed is research and development (R&D) using the ADDIE model, which was implemented in three stages, namely: (1) analysis: identifying the need for media based on the curriculum, (2) design: planning the flash card media design, and (3) development: producing the media, conducting expert validation of content, media, and language, and revising the product based on expert feedback, without including the implementation and evaluation stages. The research instrument consisted of validation sheets administered to expert validators. Based on the validation results, the developed learning media fulfilled all eligibility indicators in terms of content, media, and language, thereby being theoretically declared feasible and valid as a learning medium.

Keywords: Instructional Media, Flash Card, Vocational High School

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.1.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	9
2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	11
2.1.5 Karakteristik Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	12
2.1.6 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	13
2.1.7 Kekurangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	14
2.1.8 Klasifikasi Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	16
2.1.9 Penggunaan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	17
2.2 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	19
2.2.1 Analisis Tujuan Pembelajaran Mata Pelajaran Kuliner	20
2.2.2 Analisis Materi <i>Cutlery</i>	23

2.3 Perencanaan Desain Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	23
2.3.1 Metode Daring	24
2.4 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	25
2.5 Kriteria Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	29
2.5.1 Materi	29
2.5.2 Media	30
2.5.3 Bahasa	32
2.6 Penelitian Terdahulu.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4 Prosedur Analisis Data	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	40
4.1.2 Perencanaan Desain <i>Flash Card</i>	50
4.1.3 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	53
4.1.4 Uji Validitas Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	80
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	82
4.2.1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	83
4.2.2 Perencanaan Desain Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	83
4.2.3 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	84
4.2.4 Uji Validitas Media Pembelajaran <i>Flash Card</i>	85
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Simpulan.....	87
5.2 Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen, Deskripsi, dan Capaian Pembelajaran.....	22
Tabel 4.1 Elemen, Deskripsi, dan Capaian Pembelajaran.....	40
Tabel 4.2 Lingkup materi dan Kompetensi dalam Capaian Pembelajaran	41
Tabel 4.3 Perencanaan konten <i>flash card</i>	51
Tabel 4.4 Hasil <i>flash card</i> sebelum revisi	61
Tabel 4.5 Media Pembelajaran <i>flash card</i> setelah uji validitas	70
Tabel 4.6 Saran dan tindak lanjut.....	83
Tabel 1 Kuisisioner Penelitian Pendahuluan (Lampiran 1)	94
Tabel 2 Instrumen Penilaian Ahli Materi (Lampiran 1)	94
Tabel 3 Instrumen Penilaian Ahli Media (Lampiran 1)	95
Tabel 4 Instrumen penilaian ahli bahasa (Lampiran 1).....	96
Tabel 5 Data hasil kuisisioner (Lampiran 2).....	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>User Interface</i> Canva	26
Gambar 2.2 Fitur <i>template</i>	26
Gambar 2. 3 Fitur ukuran khusus	27
Gambar 2. 4 <i>Blank page</i> Canva.....	27
Gambar 2. 5 Fitur <i>page</i> Canva	28
Gambar 2. 6 Fitur bagikan Canva	29
Gambar 3. 1 Diagram materi <i>cutlery</i>	36
Gambar 3. 2 Prosedur analisis data	38
Gambar 4.1 <i>Cutlery</i>	43
Gambar 4.2 <i>Dinner knife</i>	43
Gambar 4.3 <i>Dessert knife</i>	44
Gambar 4.4 <i>Fish knife</i>	44
Gambar 4.5 <i>Butter knife</i>	45
Gambar 4.6 <i>Cheese knife</i>	45
Gambar 4.7 <i>Steak knife</i>	46
Gambar 4.8 <i>Dinner fork</i>	46
Gambar 4.9 <i>Dessert fork</i>	47
Gambar 4.10 <i>Fish fork</i>	47
Gambar 4.11 <i>Oyster fork</i>	48
Gambar 4.12 <i>Snail fork</i>	48
Gambar 4.13 <i>Dinner spoon</i>	49
Gambar 4.14 <i>Dessert spoon</i>	49
Gambar 4.15 <i>Soup spoon</i>	50
Gambar 4.16 <i>Tea spoon</i>	50
Gambar 4.17 Mengatur ukuran desain	54
Gambar 4.18 Membuat tata letak	55
Gambar 4 19 Menambahkan elemen.....	55
Gambar 4.20 Menambahkan elemen bentuk.....	56
Gambar 4.21 Menambahkan kotak teks	56
Gambar 4.22 Menambahkan elemen pada bagian atas	57
Gambar 4.23 Menambahkan halaman desain	58
Gambar 4.24 Membuat latar belakang bagian belakang.....	58
Gambar 4.25 Membuat tata letak bagian belakang	59
Gambar 4.26 Menambahkan kotak teks pada tata letak.....	59
Gambar 4.27 <i>Flash card</i> yang telah di cetak	69
Gambar 4.28 <i>Flash card</i> dan kemasannya	68
Gambar 4.30 <i>Flash card</i> golongan <i>fork</i>	69
Gambar 4.29 <i>Flash card</i> golongan <i>knife</i>	68

Gambar 4.31 <i>Flash card</i> golongan <i>spoon</i>	68
Gambar 4.32 Kunjungi situs Wordwall.....	73
Gambar 4.33 Lakukan registrasi	74
Gambar 4.34 Memilih “ <i>activity</i> ” untuk membuat media	75
Gambar 4.35 Mengisi rincian aktivitas yang dibuat	75
Gambar 4.36 Meng- <i>upload</i> konten <i>flash card</i>	76
Gambar 4.37 Mengatur banyaknya kartu.....	76
Gambar 4.38 Meng- <i>upload</i> semua konten <i>flash card</i>	77
Gambar 4.39 Mengatur tampilan visual.....	77
Gambar 4.40 Membagikan <i>flash card</i> digital yang telah dibuat	78
Gambar 4.41 Memilih <i>age band</i> dan topik	78
Gambar 4.42 Membagikan <i>flash card</i> digital melalui tautan.....	79
Gambar 4.43 Tampilan <i>flash card</i> digital berbasis Wordwall bagian depan.....	80
Gambar 4.44 Tampilan <i>flash card</i> digital berbasis Wordwall bagian belakang....	80
Gambar 1 Uji validitas kepada validator ahli materi (Lampiran 3)	100
Gambar 2 Uji validitas kepada validator ahli media (Lampiran 3).....	100
Gambar 3 Uji validitas kepada validator ahli bahasa (Lampiran 3).....	100
Gambar 4 Hasil uji validasi ahli materi (Lampiran 4)	102
Gambar 5 Hasil uji validasi ahli media (Lampiran 4).....	102
Gambar 6 Hasil uji validitas ahli bahasa (Lampiran 4)	103

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	93
1. Lampiran 1: Instrumen Pengumpulan Data	93
2. Lampiran 2: Hasil Studi Pendahuluan	96
3. Lampiran 3: Dokumentasi Kegiatan Uji Validitas	100
4. Lampiran 4: Hasil uji validitas	101

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. R. (2022). *Flash Card Sebagai Media Pembelajaran dan Penelitian*. Haura Utama.
- Alamsyah, A., Dewi, Ramadhan, N. K., Rosdiah, R., Sudirman, & Yuliani, E. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar Siswa di Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87.
- Albina, M., & Amanda, Y. (2025). Analisis Tujuan Pembelajaran Menurut Ade Darman Regina. *Journal of Islamic Studies*, 106–112.
- Amanda, D. R. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Pendiidkan, Bahasa, Dan Budaya*, 3(2), 185–199.
- Astuti, E. B., Samsurijal, & Wahyudi, M. (2024). Pengaruh Media Flash Card Terhadap Hafalan dan Pelafalan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan*, 7467–7480.
- Cendany, N. N., Ningrum, G. K., & Zulaini, R. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SDN Karawaci 5. *Yasin* 3, 874–886.
- Cousins, J., & Lilicrap, D. (2010). *Food and Beverage Service*. Hodder Education.
- Dilla, W. P. (2023). Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. *Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Duludu, U. A. T. A. (2017). *Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Dee Publish.
- Elisa, P. N., Purwanugraha, A., Prawiyogi, A. G., & Sadih, T. L. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Febriyanti, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Materi Materi Perubahan Wujud Benda Kelas III SD/MI [Institut Agama Islam Negeri Metro]. https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/8642/1/Skripsi_Alfariska_Febriyanti_1901030002_-_Alfariska_Febriyanti.pdf
- Fitriyani, E; Nulanda, P. Z. (2017). Efektivitas Media Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 167–182.
- Fuller, J. (1983). *Modern Restaurant Service: A Manual For Students and Practitioners*. Hutchinson.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Analisis Penggunaan Media Realia Melalui

- Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 772–783.
- Handayani, P., Mardianti, L. N., & Nengsih, R. (2023). Pengembangan Media Flashcard Pada Materi Keanekaragaman Hayati Sebagai Media Pembelajaran Biologi Di SMK N 9 Merangin Kelas X. *Biocolony: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Biosains*, 4(1), 21–25.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Indonesia, B. S. K. dan A. P. K. P. K. R. dan T. R. (2022). *Capaian Pembelajaran untuk Satuan PAUD*.
- Karisma, C. D., Yuniawatika, & Erif Ahdhianto. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 265–276. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.28175>
- Kemendikbud. (2008). Panduan Pengembangan Materi Pembelajaran.
- Kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi (Issue 021). (2024).
- Kotscevar, L. H. (1982). *Professional Table Service*. John Wiley & Sons.
- Kristiana, N., & Putri, S. S. (2022). Perancangan Flashcard Karikatur Fisikawan Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMP. *Jurnal Barik*, 3(3), 33–44.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Lailusmi, H. (2022). Pengembangan Media Flashcard dalam Pembelajaran IPA di Kelas V MIN 5 Kota Banda Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Mangklik, R. (2023). *Food & Beverage Service*. EduGorilla Community.
- Masna, W. (2022). *Perancangan Flash Card Sebagai Alat Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Mesra, R., Nasar, A., Poliii, M. G. M., Salem, V. E. T., Santiari, N. P. L., Santie, Y. D. A., Sari, R. P., Sarwandi, Wisudariani, N. M. R., Yenita, Y., & Yulianti, R. (2023). *Research and Development dalam Pendidikan*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Mufidah, L., & Rachmawati, E. (2020). *Seputar Food and Beverages Service*. Dee

Publish.

- Muhammad Aldi, P. (2024). Analisis Faktor Penentu Keputusan Pembelian Pada Marketplace Shopee. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Multri Dewi, S. G., & Gunawan, H. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Kelompok Kecil Menggunakan Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMK Muhammadiyah 2 Palembang. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 3(2). <https://doi.org/10.31851/neraca.v3i2.3948>
- Mustaqimah, N., Dama, L., Usman, N. F., Akbar, M. N., & Nurrijal, N. (2023). Pengembangan Media *Flashcard* Dengan Panduan Belajar Sambil Bermain Menggunakan Microsite Untuk Pembelajaran Biologi Materi Klasifikasi Makhluk Hidup. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 376. <https://doi.org/10.30595/jkp.v17i1.17159>
- Nurjaya, G. I., & Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwalldalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jippg.v6i2.61412>
- Oka, I G; Padmadewi, N N; Wati, I. K. (2020). Penggunaan Flash Card Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik. *Indonesian Gender and Society Journal*, 41–49.
- Okpatrioka. (2023). Research and Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa, Dan Budaya*, 1, 86–100.
- Pambudi, A. S. P., Pratama, A. B., & Simanjuntak, N. M. (2024). Peranan Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Siswa SD kelas 1 di SDN Wonorejo 3 Surabaya. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya (MORFOLOGI)*, 2(4), 251–264.
- Paramita, A. L. (2015). Analisis Pemilihan Kertas Sebagai Bahan Baku untuk Kotak Kemasan pada CV. Surya Cemerlang Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Proses. *Jurnal Ekonomi Bisnis*, 20(3), 163–170.
- Permana, D. E., Polli, B. D., & Tagian, D. (2020). *Modul Food Service 1: Pelayanan di Restoran*. Politeknik Negeri Manado.
- Pitasari, M., & Dwi Febriyanti, B. (2023). Analisis Kelengkapan dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran pada Mahasiswa PGMI Semester V. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 12(1), 35–42. <https://doi.org/10.33506/jq.v12i1.2554>
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.

- Purnomo, H., Rachman, A., Samanlangi, A. I., & Yochanan. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Saba Jaya Publisher.
- Putri, R. T. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik di Sekolah Dasar (Analisis Deskriptif Kualitatif Penelitian Studi Literatur) [Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/54966/>
- Rawinnipa, P. (2025). *Cutlery*. <https://fliphtml5.com/jpql/rucz/Cutlery-E-book/>
- Ripandani, I. (2019). *pengaruh Media Pembelajaran Visual Flash Card Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK PGRI 1 Cimahi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Penerbit KBM Indonesia.
- Saputri, D. W. (2020). *Media Pembelajaran*. <https://www.scribd.com/presentation/488187083/Syarat-Pengembangan-Media-Pembelajaran>
- Saputri, D. Y. (2020). Syarat Pengembangan Media Pembelajaran.
- Saputri, W. (2020). Pengenalan Flashcard Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris. *Jurnal Abdikarya*.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175.
- Sunaryo, N. (n.d.). Alat Hidang Makanan. Retrieved March 1, 2024, from <https://www.scribd.com/doc/257454143/ALAT-HIDANG-MAKANAN>
- Tambunan, I. B. (2020). Penanganan Peralatan Makanan dan Minuman di Restoran Spoon Dining pada Hotel Grand Aston City Hall Medan. *Jurnal Akomodasi Agung*, 9–17.
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis Media Pembelajaran Flash Card Untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34–42.
- Utami, N. (2019). Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Braille Pada Murid Tunanetra Kelas Dasar III di SLB-A Yapti Makassar. In *Skripsi*. Universitas Negeri Makassar.
- Uttarakhand Open University. (2023). *Food and Beverage Foundation-1*. Uttarakhand Open University,. <https://uou.ac.in/sites/default/files/slm/BHM-102T.pdf>
- Wahyuni, S. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9–16.
- Wardathi, A. N., & Pradipta, A. W. (2019). Feasibility of Material, Language and Media Aspects in the Development of Statistics Textbooks for Physical Education at IKIP Budi Utomo Malang. *Efektor*, 6(1), 61. <https://doi.org/10.29407/e.v6i1.12552>.