



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD* TERHADAP KEMAMPUAN *VOCABULARY* SISWA SD

Mutiah^{1,*}, Adit Rizki Sudrajat², Arina Zahra Saskia³, Haykal Gunanda Ahmad⁴, Hafiziani Eka Putri⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia
Email Korespondensi: mutiahmut25@upi.edu

ABSTRACT

This study aims to examine the influence of flashcard learning media on students' vocabulary skills in English subjects at the elementary level. The research adopts a quantitative approach using a pre-experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample consists of fifth-grade students from SDN Ciwangi Purwakarta, while the population includes all students enrolled at the school. Data were collected by administering the same set of pretest and posttest questions comprising 15 multiple-choice items to all students in the sample. Based on statistical analyses conducted using SPSS Version 26, the findings indicate that the use of flashcard learning media positively affects students' vocabulary acquisition. However, this effect is limited to the sample group, as the results cannot be generalized to the entire population.

Keywords: *flashcard, learning outcomes, vocabulary, visual media, english language learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* mata pelajaran Bahasa Inggris di SD. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis pre-eksperimen *One Group Pretest and Posttest Design*. Sampel pada penelitian ini siswa kelas V SDN Ciwangi Purwakarta dan populasinya seluruh siswa di SDN Ciwangi Purwakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan seluruh siswa kelas V soal *pretest* dan *posttest* yang sama berupa pilihan ganda berjumlah 15 soal. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah *software SPSS* Versi 26. Berdasarkan hasil beberapa uji menggunakan SPSS, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh menggunakan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* siswa. Namun, hanya berlaku untuk sampel, karena penelitian ini hasilnya belum bisa merepresentasikan populasi.

Kata kunci: *kartu bergambar, hasil belajar, kosakata, media visual, pembelajaran bahasa inggris.*



ARTICLE INFO

Submission received: 23 May 2025

Accepted: 31 August 2025

Revised: 27 May 2025

Published: 31 August 2025

Available on: <https://doi.org/10.32493/sm.v7i2.xxxx>

StatMat: Jurnal Statistika dan Matematika is licenced under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris diakui sebagai bahasa internasional yang sangat penting untuk dikuasai sejak dulu, terutama dalam menghadapi era globalisasi dan pesatnya kemajuan teknologi. Di SD, pembelajaran Bahasa Inggris memiliki banyak tujuan, salah satunya untuk membangun fondasi keterampilan berbahasa yang kuat pada anak-anak, sehingga diharapkan mereka dapat lebih mudah menerima pelajaran bahasa Inggris di jenjang pendidikan berikutnya. Selain itu, dengan menguasai Bahasa Inggris dapat membentuk kemampuan berkomunikasi yang efektif dan meningkatkan daya saing individu di tingkat nasional maupun internasional (Apipudin & Saputra, 2023; Lukas & Tandikombong, 2022; Maduwu, 2016).

Untuk menguasai bahasa Inggris, terdapat empat keterampilan utama yang harus dikuasai, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Namun demikian, penguasaan vocabulary atau kosakata memiliki peran yang sangat vital, karena tanpa penguasaan kosakata yang memadai, keempat keterampilan tersebut sulit untuk dikuasai secara optimal. Kosakata berfungsi sebagai penghubung utama dalam proses pembelajaran bahasa (Rohmatin, 2023). Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Hidayati (2020) yang menegaskan bahwa penguasaan kosakata merupakan aspek fundamental dalam bahasa Inggris, baik dalam menyimak, berbicara, membaca, terutama dalam menulis.

Kosakata merupakan pintu masuk bagi siswa untuk dapat menerapkan bahasa Inggris dalam konteks kehidupan nyata. Maka, pembelajaran kosakata perlu dirancang secara menyenangkan dan aplikatif agar siswa lebih mudah memahami, mengingat, serta menggunakan dalam percakapan sederhana. Pendekatan yang tepat dalam penyampaian materi bisa membangkitkan motivasi belajar siswa serta menghadirkan kondisi belajar yang lebih hidup dan bermakna (Wariyati et al., 2022).

Kosakata juga berfungsi sebagai fondasi utama agar peserta didik dapat memahami, menyusun kalimat, serta menyampaikan ide dan informasi baik secara lisan maupun tulisan. Tanpa penguasaan kosakata yang cukup, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam berbahasa secara aktif dan produktif. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi siswa sekolah dasar yang masih memiliki keterbatasan dalam jumlah kosakata serta sering mengalami kesulitan dalam mengingat arti dan melafalkan kata dalam bahasa Inggris (Ndraha et al., 2023). Oleh karena itu, penguasaan kosakata harus menjadi fokus dalam proses pembelajaran bahasa Inggris, terutama bagi siswa yang mempelajarinya sebagai bahasa asing.

Penguasaan kosakata yang cukup akan menunjang keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan seperti yang sudah disampaikan oleh (Hidayati, 2020; Rohmatin, 2023). Oleh sebab itu, peran guru sangat krusial dalam menumbuhkan minat membaca dan memperkaya perbendaharaan kosakata siswa melalui kegiatan literasi yang menyenangkan dan terstruktur (Jariah & Marjani, 2019). Guru bukan hanya sebagai penyampai materi, melainkan juga sebagai fasilitator yang menciptakan



suasana belajar yang interaktif dan inspiratif. Aktivitas seperti membaca nyaring, membaca mandiri, diskusi informal, dan bercerita dengan kata sendiri menjadi strategi penting dalam membantu siswa memahami serta menggunakan kosakata secara aktif. Kegiatan-kegiatan tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual dalam proses belajar. Dalam proses ini, guru juga berperan memberikan bimbingan dan umpan balik yang membangun agar pemahaman siswa terhadap kosakata semakin berkembang secara berkelanjutan dan tidak hanya terbatas pada hafalan semata.

Namun, metode pembelajaran kosakata yang konvensional, seperti menghafal daftar kata dan terjemahan literal dari buku teks, sering kali terasa monoton, minim interaksi, dan tidak relevan dengan konteks nyata (Fujiono et al., 2024). Strategi ini cenderung membuat siswa hanya mengingat kata secara mekanis tanpa memahami cara penggunaannya dalam kalimat atau konteks kehidupan sehari-hari. Pendekatan satu arah ini membuat siswa pasif, sulit memahami kata-kata baru, dan tidak mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Ketika siswa hanya diminta menyalin atau menghafalkan kata tanpa interaksi atau aktivitas yang menyenangkan, mereka cenderung cepat bosan dan kehilangan motivasi belajar. Akibatnya, retensi kosakata menjadi rendah karena pembelajaran tidak dikaitkan dengan pengalaman belajar yang bermakna (Haq et al., 2023). Hal ini menjadi peringatan bahwa metode konvensional harus dilengkapi atau bahkan diganti dengan strategi pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan disesuaikan terhadap kebutuhan tumbuh kembang anak.

Anak-anak usia sekolah dasar berada dalam fase perkembangan kognitif konkret-operasional, yaitu mereka lebih mudah menyerap konsep melalui media gambar dan aktivitas yang melibatkan gerakan dan emosi. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan oleh Piaget, yang menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun belajar lebih baik melalui benda konkret dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, media pembelajaran seperti *flashcard* sangat sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik anak (Gultom & Mudiono, 2024). *Flashcard* memungkinkan anak melihat gambar, membaca kata, dan bahkan memegang atau memindahkan kartu, yang semuanya mendukung proses penguatan memori. *Flashcard* tidak hanya menyajikan informasi secara menarik, tetapi juga mampu meningkatkan fokus, minat belajar, serta mempercepat pemahaman terhadap kosakata baru. Media ini juga bisa diterapkan dalam sejumlah aktivitas interaktif seperti permainan berpasangan, kuis kelompok, atau simulasi percakapan, alhasil proses pembelajaran tidak membosankan, dan menyenangkan serta berkesan bagi siswa.

Sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang mengharuskan pada pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan berorientasi pada siswa, penggunaan media seperti *flashcard* menjadi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Kurikulum ini mendorong guru untuk merancang kegiatan belajar yang fleksibel, sesuai minat siswa, dan mendorong kemandirian belajar. Media ini mampu menjawab kebutuhan tersebut dengan siswa yang diberi kesempatan untuk belajar secara aktif, eksploratif, dan sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing. Penggunaan *flashcard* juga mendukung pelaksanaan differentiated instruction, karena guru dapat menyesuaikan tingkat kesulitan dan tema kosakata berdasarkan kemampuan individu siswa. Lebih dari itu, *flashcard* sebagai alat bantu visual sangat sesuai untuk membangun pemahaman konsep secara bertahap, dari kata ke kalimat, dan dari pengenalan menuju pemakaian kosakata dalam konteks nyata. Hal ini membuat media ini menjadi pilihan tepat dalam mendukung pembelajaran Bahasa Inggris yang humanis dan kontekstual sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

Kemudian, media pembelajaran yang cocok dengan ciri khas siswa sekolah dasar



menjadi sangat penting. Siswa SD biasanya lebih dapat memahami sesuatu yang disampaikan melalui aktivitas yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu media yang sangat direkomendasikan adalah *flashcard*, yakni kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata. *Flashcard* telah terbukti efektif dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan daya ingat, serta mempermudah anak dalam memahami dan menggunakan kosakata baru. Penggunaan *flashcard* tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan stimulasi visual yang kuat dan dapat digunakan secara fleksibel baik di sekolah maupun di rumah (Pradana & Gerhni, 2019).



Gambar 1. Contoh *Flashcard* yang Peneliti Buat

Selain itu, *Flashcard* juga terbukti memberikan pengaruh positif dalam meningkatkan kemajuan performa belajar dan daya ingat siswa dalam aspek kosa kata dan literasi dasar. Penelitian Umroh (2019) menunjukkan adanya peningkatan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan dalam penguasaan kosa kata bahasa Arab menggunakan *flashcard*. Fitri et al. (2022) juga menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan *flashcard* memiliki *skill* membaca awalan yang lebih optimal jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Inggris sejak dini sangatlah penting bagi peserta didik. Namun, proses pembelajarannya perlu didukung oleh media yang tepat agar anak tidak hanya menghafal tetapi juga mampu menggunakan kosakata dalam konteks nyata. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* siswa sekolah dasar, khususnya di SDN Ciwangi Purwakarta.

2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif jenis pre-eksperimen *One Group Pretest and Posttest Design*. Menurut Maolani (2015) dalam Noviyanti et al. (2023) pre-eksperimen merupakan penelitian jenis yang tergolong belum dilakukan secara mendalam, karena variabel dependennya masih dipengaruhi oleh banyak faktor eksternal. Akibatnya, hasil percobaan tidak sepenuhnya mencerminkan pengaruh dari variabel independen yang diteliti. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh tidak digunakannya variabel kontrol serta pemilihan sampel yang tidak dilakukan secara acak.



Sedangkan *One Group Pretest and Posttest Design* mempunyai arti bahwa terdapat sebuah kelompok yang akan dinilai dan diamati sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberi perlakuan (Maziyah & Zumrotun, 2024). *Pretest* dan *posttest* dalam penilitian ini bermanfaat untuk mengukur kemampuan *vocabulary* siswa. Penilitian dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2025 pada siswa kelas V SDN Ciwangi Purwakarta dengan total sampel 20 siswa. Populasi dari penilitian adalah seluruh siswa di SDN Ciwangi Purwakarta. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan memberikan seluruh siswa kelas V soal *pretest* dan *posttest* yang sama berupa pilihan ganda berjumlah 15 soal.

Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah *software SPSS Versi 26* yang terdiri dari beberapa tahap pengujian. Pertama, menguji statistik deskriptif data. Kedua, menguji normalitas data untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan dapat mempresentasikan populasi atau tidak. Ketiga, menguji homogenitas data untuk mengetahui bahwa terdapat dua atau lebih kelompok yang variannya sama (Sianturi, 2022). Keempat, menguji hipotesis menggunakan uji parametrik atau non-parametrik disesuaikan dengan hasil normalitas dan homogenitas yang dihasilkan. Uji ini untuk mengetahui adanya atau tidak pengaruh media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* siswa.

Peneliti ingin menguji apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (pembelajaran menggunakan media *flashcard*) terhadap kemampuan kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris di SD. Sampel berjumlah 20 siswa yang belum diketahui normalitas dan homogenitas datanya. Sebelum pembelajaran siswa diberi *pretest*, dan setelah pembelajaran diberikan *posttest*.

Peneliti mempunyai hipotesis yang menyatakan penggunaan media pembelajaran *flashcard* memiliki pengaruh terhadap kemampuan *vocabulary* mata pelajaran Bahasa Inggris di SD

Bentuk rumusan hipotesis penelitiannya adalah:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* mata pelajaran Bahasa Inggris di SD.

H_1 : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* mata pelajaran Bahasa Inggris di SD.

Rumusan hipotesis statistik:

$H_0: \mu_a = \mu_b$

$H_1: \mu_a \neq \mu_b$ Kriteria uji:

Tolak H_0 jika $asymptotic\,significance\,value > 0,05$ Terima H_1 jika $asymptotic\,significance\,value < 0,05$

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Uji Statistik Deskriptif

Pada tahap ini peniliti mendeskripsikan analisis data hasil belajar *vocabulary* siswa dengan media pembelajaran *flashcard* yang meliputi deskripsi *pretest* dan *posttest*.



Tabel 1. Uji Statistik Deskriptif

	N	Mean		Std. Deviation		Std. Statistic
		Min	Max	Statistic	Error	
		Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	
PRETEST	20	33	100	64.90	4.814	21.528
POSTTEST	20	53	100	83.20	2.921	13.061

Berdasarkan hasil uji deskriptif didapat rata-rata awal (*pretest*) senilai 64,9 dan meningkat setelah dikenakan perlakuan (pembelajaran menggunakan *flashcard*) menjadi 83,2. Hasil *pretest* siswa mengindikasikan bahwa nilai 33 merupakan nilai terendah yang didapat dan 100 menjadi nilai tertinggi. Sedangkan pada *posttest* nilai 53 menjadi yang terendah dan 100 yang tertinggi. Nilai 100 adalah nilai maksimal ideal. Kemudian, kondisi kelas sebelum diberikan perlakuan masih banyak siswa yang memiliki nilai di bawah rata-rata dengan jumlah 10 siswa. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, hanya 4 siswa yang memiliki nilai di bawah rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai setelah diterapkannya pembelajaran menggunakan media *flashcard*.

3.2 Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)

Selain itu, peneliti menguraikan mengenai hasil uji normalitas dari data hasil belajar *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah data sampel berdistribusi normal dan dapat merepresentasikan populasi. Uji yang digunakan adalah uji Shapiro-Wilk. Karena, uji ini lebih sesuai untuk jumlah sampel yang kecil (kurang dari 50 sampel), sedangkan uji Kolmogorov-Smirnov lebih cocok digunakan untuk jumlah sampel yang besar (Febriyanti & Seruni, 2019).

Tabel 2. Uji Normalitas Shapiro-Wilk

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
pretest	.932	20	.166
posttest	.873	20	.013

Dilihat dari hasil uji normalitas, didapat nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,166 dan *posttest* besar 0,013 yang berarti normal pada hasil *pretest* karena $> 0,05$, tetapi tidak normal pada hasil *posttest* karena $< 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data tidak berdistribusi normal, dan tidak dapat merepresentasikan populasi.

3.3 Uji Homogenitas

Setelah uji normalitas, kemudian melakukan uji homogenitas untuk melihat apakah ada satu atau dua kelompok yang memiliki varians yang sama. Sebenarnya uji homogenitas ini bisa dilewati, karena datanya sudah diketahui tidak berdistribusi normal, maka data hasil uji homogenitas tidak lagi berguna. Tetapi peneliti tetap menampilkan hasil uji homogenitasnya.



Tabel 3. Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	Based on Mean	5.831	1	38	.021
	Based on Median	6.407	1	38	.016
	Based on Median and with adjusted df	6.407	1	37.174	.016
	Based on trimmed mean	6.017	1	38	.019

Berdasarkan hasil homogenitas yang sudah dilakukan, didapat nilai signifikansi 0,021; 0,016; 0,016; dan 0,019 yang berarti pada keempat angka tersebut tidak homogen. Sehingga, untuk melanjutkan pengujian menggunakan uji non-parametrik yaitu uji Wilcoxon.

3.4 Uji Wilcoxon

Setelah mengetahui data tidak berdistribusi normal dan tidak homogen, maka peniliti melakukan uji Wilcoxon untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh perlakuan pada sampel atau setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *flashcard*.

Tabel 4. Uji Wilcoxon

Postest - Pretest	
Z	-2.377 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.017
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Dari hasil uji Wilcoxon pada tabel di atas didapati nilai signifikansi sebesar 0,017, di mana ini $< 0,05$ yang berarti menolak H_0 , sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan *vocabulary* mata pelajaran Bahasa Inggris di SD.

Namun, hasil ini hanya berlaku untuk sampel yakni siswa kelas V SDN Ciwangi Purwakarta. Tidak berlaku atau merepresentasikan populasi, karena data yang didapat tidak berdistribusi normal dan tidak homogen.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa kesimpulan penting yang dapat diambil. Pertama, data yang diperoleh peneliti tidak memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga dilakukan analisis data lanjutan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon. Kedua, hasil dari uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *flashcard* terhadap kemampuan kosakata (*vocabulary*) dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar.

Dari hasil tersebut, terbukti bahwa media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan *vocabulary* pada sampel yakni siswa kelas V SDN Ciwangi Purwakarta. Namun, dalam penelitian ini belum terbukti bahwa penggunaan media pembelajaran *flashcard* berpengaruh terhadap kemampuan *vocabulary* pada populasi.



5. DAFTAR PUSTAKA

- Apipudin, A., & Saputra, E. R. (2023). Best Practice: Pentingnya Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 19(1), Article 1. <https://doi.org/10.17509/md.v19i1.54430>
- Febriyanti, C., & Seruni, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Matematika. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1), Article 1. <https://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/622>
- Fitri, A., Ermiana, I., & Husniati, H. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas I Gugus III Kecamatan Ambalawi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b), 2402–2407. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i4b.985>
- Fujiono, Basri, H., Badriyah, J., Roda'i, M., & Hidayati, N. (2024). Pemanfaatan Augmented Reality untuk Meningkatkan Retensi Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Krisnadana Journal*, 4(1), 46–51. <https://doi.org/10.58982/krisnadana.v4i1.786>
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar | Journal of Language Literature and Arts. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 288–294. <https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Haq, M. A., Mulyani, S., & Sholeh, A. (2023). Paradigma Pembelajaran Bahasa Arab (Analisis Kontrastif Metode Pembelajaran Konvensional dan Kontemporer). *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, 2(1), 63–75. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.71>
- Hidayati, N. N. (2020). Rethinking the quality of children's bilingual story books. *AL-ASASIYYA: Journal Of Basic Education*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.24269/ajbe.v4i1.2226>
- Jariah, S., & Marjani, M. (2019). Peran Guru dalam Gerakan Literasi Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2643>
- Lukas, L., & Tandikombong, M. (2022). Pkm Peningkatan Kosa Kata Siswa Bahasa Inggris dengan Games untuk Menunjang Kemahiran Bahasa Inggris Anak – Anak Tingkat SD di Lembang Marante, Kecamatan Sopai, Toraja Utara. *Tongkonan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 80–85. <https://doi.org/10.47178/tongkonan.v1i2.1759>
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 50, Article 50. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.207>
- Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2024). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kemampuan Literasi Numerasi di SDN 3 Karangaji. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 157–164. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i1.1401>
- Ndraha, M. P., Naibaho, T. T., Purba, M. A., Siburian, G. D., Manurung, A. K. R., Silitonga, R. A., Herman, H., Sihombing, S. D., & Saragih, V. R. (2023). The Importance of Learning English “Vocabulary” for Elementary School Age Children. *Journal of Community Empowerment and Innovation*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.47668/join.v2i3.992>
- Noviyanti, A., Ruswan, A., & Nurmahanani, I. (2023). Pengaruh Metode Struktural Analitik Sintetik (SAS) Berbantuan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca



- Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar (Penelitian Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design pada Siswa Kelas I SDN 3 Poris Gaga). *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 4(1), Article 1.
- Pradana, P. H., & Gerhni, F. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 25–31. <https://doi.org/10.31539/joeai.v2i1.587>
- Rohmatin, R. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.51878/edutech.v3i1.2039>
- Sianturi, R. (2022). Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.53565/pssa.v8i1.507>
- Umroh, I. L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Flash Card terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan). *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.52166/dar>
- Wariyati, W., Sujarwo, S., Tambusai, A., & Hasibuan, A. Z. (2022). Pelatihan Metode TPR dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Vocabulary Dasar Bagi Guru – Guru Mis Jami’atul Qomar, Dalu X A, Tanjung Morawa, Deli Serdang. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 5(1), Article 1.