

PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR

Risma Nuriyanti¹, Sheika Intan Subagja², Yennie Indriati Widyaningsih³, Siti Nurkamilah⁴, Fitri Ayu Febrianti⁵

Institut Pendidikan Indonesia

E-mail: rismanuriyanti@institutpendidikan.ac.id

Article History:

Submitted : 16-04-2025

Received : 16-04-2025

Revised : 03-05-2025

Accepted : 22-05-2025

Published : 30-06-2025

Abstract: This research is motivated by the low vocabulary mastery of students. The purpose of the study was to determine the effect of flashcard media on the mastery of grade 1 elementary school students. The research method used was pre-experimental with one group pretest-posttest design, the sample taken was class 1A which consisted of 15 students using purposive sampling technique. The results of the study showed an increase in students' mastery of basic skills as seen from the average pretest score of 65.667, increasing in the posttest of 84.667. In addition, the results of the t-test showed that $t_{table} 2.145$ was smaller than $t_{count} 5.729$. So it can be concluded that flashcard media has an effect on the mastery of learning in grade 1 elementary school students

Keywords:

Flashcard, Indonesia Language, Vocabulary, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya penguasaan kosakata siswa. Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 1 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *pre-experimental* dengan *one group pretest-posttest design*, sample yang diambil yaitu kelas 1A yang berjumlah 15 siswa dengan menggunakan teknik *sampling purposive*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan penguasaan kosakata siswa yang dilihat dari perolehan nilai rata-rata *pretest* yakni 65,667, mengalami peningkatan pada *posttest* yakni 84,667. Selain itu hasil uji t menunjukkan $t_{tabel} 2,145$ lebih kecil dari $t_{hitung} 5,729$. Maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar

Kata Kunci :

Flashcard, Bahasa Indonesia, Kosakata, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Sekolah dasar adalah salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peran fundamental dalam proses pendidikan. Sebagai lembaga pendidikan, sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan generasi penerus yang berkualitas. Di sinilah peran guru sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Kemendikbud menyatakan bahwa menurut Undang-undang Dasar 1945, pengertian Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang memiliki kemampuan kognitif, afektif dan juga psikomotor yang seimbang untuk menyelesaikan berbagai permasalahan (Hamid, 2017; Ramadhan et al., 2024).

Sesuai dengan standar isi dan standar kompetensi lulusan yang terdapat pada Permendiknas nomor 22 tahun 2006 siswa dituntut untuk memiliki kompetensi berbahasa dalam melaksanakan proses pembelajaran untuk memahami berbagai pengetahuan yang dipelajari yang terdiri dari empat keterampilan berbahasa. Tarigan (2013) terdapat empat kemampuan berbahasa yang harus dimiliki orang seseorang yakni keterampilan memahami bunyi bahasa, menghasilkan bunyi bahasa, memahami isi bacaan dan menghasilkan simbol bahasa ke dalam sebuah tulisan. Salah satu kemampuan untuk menguasai empat keterampilan berbahasa tersebut yaitu siswa harus memiliki penguasaan kosakata yang mumpuni.

Penguasaan kosakata bahasa siswa memiliki peranan yang besar dalam pengembangan keterampilan berbahasa siswa terutama di sekolah dasar karena di usia tersebut siswa dapat mengingat serta memahami lebih banyak kosakata. Tantri (2016) mengemukakan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu kemampuan yang menuntut seseorang untuk memahami dan menggunakan kata-kata baik secara lisan maupun tulisan. Sejalan dengan pendapat Chaer (2012) yang mengemukakan bahwa penguasaan kosakata merupakan kemampuan untuk menguasai kosakata yang terdapat pada bahasa tertentu. Nurgiyantoro (2014) mengemukakan penguasaan kosakata merupakan usaha untuk meningkatkan jumlah kosakata yang harus dikuasai untuk mendukung seseorang agar memiliki keterampilan berbahasa yang baik. Hal tersebut dikarenakan dengan seiring berjalannya perkembangan pendidikan siswa akan maka menuntut mereka memiliki penguasaan kosakata yang lebih banyak. Peningkatan kosakata melalui pembelajaran mengenal kosakata dianggap penting untuk siswa sekolah dasar karena kosakata merupakan bagian terpenting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa. Peningkatan keterampilan berbahasa siswa dipengaruhi oleh penguasaan kosakata siswa, jika jumlah kosakata yang dimiliki oleh siswa bertambah akan semakin meningkatkan keterampilan berbahasa siswa (Tarigan, 2013).

Tujuan dari adanya pembelajaran mengenal kosakata di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa terhadap penggunaan bahasa yang sesuai dengan aturan dan prinsip berbahasa dengan harapan siswa mampu berkomunikasi dengan baik baik secara verbal maupun non verbal (Kasno, 2014). Pembelajaran bahasa terutama di Indonesia lebih terfokus pada peningkatan penguasaan kosakata siswa, selain itu dengan pembelajaran yang dilakukan secara parsial seharusnya siswa dapat mempelajari suatu bidang tertentu dengan secara mendalam, ini akan berdampak pada kuantitas penguasaan kosakata siswa. Tidak hanya dari segi kuantitas saja, akan tetapi dari segi kualitas kosakatanya pun akan secara otomatis mempe kaya khazanah ilmu yang didapatkan oleh

siswa (Sunarti, 2021). Namun hal tersebut tampaknya belum menjadi perhatian pendidik saat ini.

Fakta di lapangan, berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa penguasaan kosakata khususnya pada bahasa Indonesia menunjukkan hasil yang jauh dari harapan terutama pada siswa kelas satu di salah satu sekolah dasar di kota Garut yaitu yang ditunjukkan pada kemampuan membaca dan menguasai kosakata bahasa Indonesia yang masih rendah. Hal ini terjadi karena beberapa faktor diantaranya siswa yang masih terbiasa dengan penggunaan bahasa ibu baik itu di lingkungan sekolah maupun di lingkungan rumah, siswa belum ada pembiasaan dalam menggunakan bahasa Indonesia, sehingga penggunaan Bahasa Indonesia masih kaku dan minim sehingga penguasaan kosakata yang dimiliki oleh siswa rendah. Masalah tersebut muncul bisa diakibatkan dari pola komunikasi siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia masih belum konsisten (Pramesti, 2015; Bachtiar&Fitriani, 2023).

Mengingat permasalahan tersebut, perlu adanya pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya penguasaan kosakata siswa adanya variasi pembelajaran yakni menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran karena dilihat dari situasi siswa kelas I yang masih harus memadukan kata dengan gambar dan dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam mempelajari kosakata baru. Payanti (2022) jenis media pembelajaran visual bisa digunakan untuk menjembatani guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa melalui pengalamannya menggunakan indera penglihatan agar menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, efektif dan juga efisien. Selain itu alasan peneliti menggunakan media *flashcard* karena media ini ideal digunakan oleh siswa kelas I dan juga *flashcard* sendiri akan lebih efektif jika digunakan pada pembelajaran yang mengharuskan pembentukan kelompok kelas dan tidak lebih dari 30 orang (Susilana & Riyana, 2009). Adapun kelebihan media *flashcard* yakni diantaranya bisa menarik perhatian siswa terutama yang memiliki gaya belajar visual, mudah digunakan, menyenangkan, dan jika dilihat dari segi bentuknya yang mudah untuk dibawa kemana-mana (Hotimah, 2010; Faridah et al., 2022; Kulzsum, et al., 2023). Hal tersebut dikuatkan dari hasil penelitian oleh Laila (2019) bahwa media *flashcard* selain meningkatkan pembendaharaan kosakata siswa akan tetapi memberikan pengalaman belajar yang *mindfull*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode praeksperimen dengan desain satu kelompok *pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar, yang dipilih karena pada jenjang ini penguasaan kosakata dasar menjadi fondasi penting dalam pengembangan keterampilan berbahasa. Melalui penerapan media *flashcard*, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental Design* tipe *one group pretest-posttest design*. Desain ini melibatkan satu kelas sebagai sample penelitian yang diberikan *pretest dan posttest* untuk kemampuan siswa baik sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Pelaksanaan pembelajaran kurang lebih 4 kali pertemuan dengan memberikan *treatment* pembelajaran melalui media *flashcard*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di SDN 4 Kota Kulon. Jenis teknik sampel diambil dengan jenis sampling *purposive* yang disesuaikan dengan temuan masalah pada penelitian. Sampel yang diambil yaitu kelas 1A berjumlah 15 orang. Adapun instrumen yang digunakan adalah soal uraian pendek yang berjumlah 20 soal yang bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata siswa yang mengacu pada 2 indikator yaitu menuliskan nama gambar yang sudah disediakan dan melengkapi kalimat (As, 2024). Sebelum digunakan instrumen penelitian terlebih dahulu di *expert judgment*, uji validitas, reliabilitas, daya beda dan tingkat kesukaran. Teknik analisis yang digunakan pada penelitian ini yaitu uji normalitas serta uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*.

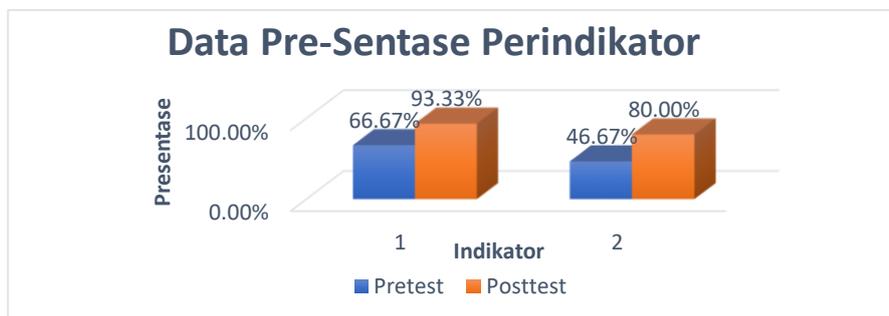
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dan pengolahan data, diperoleh nilai *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan skor setelah penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan bahwa media *flashcard* berpengaruh positif terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Peningkatan tersebut terlihat secara signifikan melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1
Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Penguasaan Kosakata Siswa

Deskripsi	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Pretest	95	20	65,667
Posttest	100	45	84,667

Dari tabel 1 di atas didapatkan nilai rata-rata penguasaan kosakata dari 15 orang siswa yakni diperoleh nilai *pretest* yaitu 65,667 yang termasuk ke dalam kategori kurang yang dimana didapatkan nilai terendah *pretest* yakni 20 dan tertinggi 95, dan terjadi peningkatan pada saat *posttest* dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 85,667 yang termasuk pada kategori baik yang dimana didapatkan nilai terendah *posttest* yakni 45 dan tertinggi 100. Begitupun dengan kenaikan setiap indikator dapat pada gambar 1.



Gambar 1
Perbandingan Nilai Setiap Indikator

Berdasarkan data yang disajikan pada Gambar 1, terlihat bahwa terjadi peningkatan persentase pencapaian pada masing-masing indikator setelah pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Indikator pertama menunjukkan hasil *pretest* sebesar 66% dan meningkat menjadi 93% pada *posttest*. Sementara itu, indikator kedua mengalami peningkatan dari

46,67% menjadi 80%. Peningkatan pada kedua indikator ini mencerminkan bahwa media *flashcard* mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan kosakata siswa secara signifikan. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji statistik menggunakan uji *t*, diketahui bahwa nilai *thitung* (5,729) lebih besar dari *ttabel* (2,145), yang berarti $thitung \geq ttabel$. Dengan demikian, terdapat perbedaan rerata nilai yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Temuan ini menguatkan kesimpulan bahwa penggunaan media *flashcard* memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas I sekolah dasar.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 4 Kota Kulon dengan subjek siswa kelas I sekolah dasar. Pada pertemuan pertama, dilakukan pengambilan data awal melalui *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam penguasaan kosakata. Selanjutnya, pada pertemuan kedua hingga ketiga, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media *flashcard* yang memuat materi tentang jenis makhluk hidup (hewan) dan benda tak hidup. Media ini dirancang untuk membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata secara visual dan kontekstual. Pada pertemuan keempat, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perkembangan penguasaan kosakata setelah intervensi. Hasil *pretest* menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 65,67, yang tergolong dalam kategori kurang. Temuan ini diduga disebabkan oleh keterbatasan kosakata yang dimiliki siswa serta rendahnya kemampuan mereka dalam memahami kosakata baru (Alawiyah et al., 2024; Chairunisya et al., 2024).

Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan adanya keberpengaruhannya media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata siswa sekolah dasar khususnya di kelas satu. Ananda et al., (2025) menyatakan bahwa salah satu keunggulan dari media *flashcard* yaitu mampu menstimulus siswa untuk mengingat gambar juga kata-kata sebagai salah satu komponennya. Penggunaan media pembelajaran dengan bervariasi dan inovatif yang mampu menarik perhatian, minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan penguasaan kosakata, khususnya kosakata Bahasa Indonesia. Salah satunya yaitu media *flashcard* (kartu kata). Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arifin (2019) gambar pada *flashcard* diklasifikasikan ke dalam beberapa seri dengan tampilan warna yang menarik yang dikemas ke dalam bentuk pembelajaran yang berbasis permainan membantu menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran mengingat karakter siswa sekolah dasar khususnya kelas satu lebih menyukai pembelajaran yang lebih konkret. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Susilawati (2021) bahwa media visual berupa kartu-kartu memberikan arahan kepada siswa tentang konsep tertentu berdasarkan gambar yang dilihat. Sejalan dengan hal tersebut Windura (2010), mengemukakan bahwa kartu-kartu merupakan kartu yang mendorong siswa agar memiliki daya ingat yang tinggi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, tingkat ketuntasan penguasaan kosakata siswa meningkat secara signifikan, dari 40% pada saat *pretest* menjadi 80% pada saat *posttest*. Peningkatan sebesar 40% ini menunjukkan bahwa penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami kosakata, khususnya pada materi tentang makhluk hidup dan benda tak hidup. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil uji-*t* yang menunjukkan nilai *thitung* sebesar 5,729, lebih besar dari *ttabel* sebesar 2,145, yang berarti $thitung \geq ttabel$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, yang

menandakan adanya pengaruh nyata dari penggunaan media *flashcard* terhadap penguasaan kosakata siswa kelas 1A.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual seperti *flashcard* dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa, serta memperkuat pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang konkret. *Flashcard*, sebagai media yang menggabungkan unsur visual dan verbal, membantu siswa usia dini untuk lebih mudah dalam mengenali, mengingat, dan menggunakan kosakata secara kontekstual. Selain itu, menurut Dale (1969) dalam "*Cone of Experience*", penggunaan media konkret yang melibatkan pengalaman langsung (seperti gambar pada *flashcard*) lebih efektif dalam membantu anak-anak memahami dan menyerap informasi dibandingkan hanya dengan penjelasan verbal. Oleh karena itu, penggunaan *flashcard* tidak hanya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa mengulang dan memahami materi, terutama yang berkaitan dengan konsep, fakta, simbol, ejaan, dan kosakata. Media ini sangat mendukung proses belajar siswa karena memudahkan dalam mengingat informasi secara visual dan verbal, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Indonesia. Dalam jangka panjang, penggunaan *flashcard* juga dapat memperluas wawasan siswa mengenai kosakata dan struktur bahasa secara lebih bermakna. Selain itu, menurut Cahya & Sukartiningsih (2018), media *flashcard* memiliki berbagai kelebihan, antara lain bersifat portabel, efisien, serba guna, biaya relatif terjangkau, tidak terbatas serta selalu dapat dikembangkan, dan mudah diingat oleh siswa.

Hasil penelitian ini semakin diperkuat oleh berbagai studi sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata siswa (Jumiatun, 2017; Kartini et al., 2021). Penelitian lain oleh Ananda et al., (2025) juga menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki efektivitas tinggi dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, khususnya keterampilan membaca, serta mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu, Arifin (2019) menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menulis deskripsi, yang mana kemampuan menulis kosakata merupakan salah satu indikator penting dari penguasaan kosakata. Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa media *flashcard* bukan hanya mampu meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata, tetapi juga menjadi sarana yang tepat untuk mendorong keterampilan bahasa secara menyeluruh.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* berpengaruh signifikan terhadap penguasaan kosakata, khususnya kosakata dalam Bahasa Indonesia pada siswa sekolah dasar kelas I. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai *posttest* sebesar 84,667, dibandingkan dengan nilai *pretest* yang hanya mencapai 65,667. Hasil uji hipotesis juga menunjukkan nilai *t*hitung sebesar 5,729 yang lebih besar dari *t*tabel sebesar 2,145, sehingga dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media *flashcard* terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas I SD.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti merekomendasikan agar guru dan praktisi pendidikan lebih mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran visual seperti *flashcard* dalam kegiatan pembelajaran, khususnya dalam pengembangan kemampuan berbahasa siswa. Penggunaan *flashcard* dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan menyenangkan, terutama bagi siswa pada tahap awal pendidikan dasar. Selain itu, pengembangan media ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi substansial terhadap peningkatan kompetensi berbahasa siswa, terutama dalam hal memperkaya kosakata dan pemahaman konsep bahasa Indonesia secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, M. D., Rahmawati, S., Nugraha, Y. A., Rohim, D. C., & Absor, D. A. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Flash Card terhadap Kemampuan Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 1 SDN 2 Kaliwungu Kudus. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 996–1006.
- Alawiyah, S. A., Gunawan, D., Nurkamilah, S., & Nuriyanti, R. (2024). PENGARUH MEDIA BIG BOOK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAAN SISWA KELAS 1 SDN 1 MEKARSARI. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 158-166.
- Arifin, N. (2019). Pengaruh Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia Murid Kelas IV SD Inpres Paccinongang Kabupaten Gowa. *Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- As, S. O. A. (2024). *Pengaruh Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 1 Saleppa Kecamatan Banggae Kabupaten Majene*.
- Bachtiar, Y., & Fitriani, R. S. (2023). Pengaruh Lingkungan Terhadap Kesantunan Berbahasa. *CaXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 124-130.
- Cahya, F. N., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(06), 1052.
- Chaer, A. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Chairunisya, N., Ramadhani, M., & Ramadhan, N. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Menggunakan Aplikasi Canva untuk Penambahan Pengetahuan Kosakata pada Siswa Kelas 1 SDN 101968 Petumbukan. *Pedagogika: Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan*, 4(1), 82–86.
- Dale, E. (1969). *Audio-Visual Methods in Teaching* (3rd ed.). Holt, Rinehart & Winston.
- Faridah, A. U. N., Nugraha, W. S., Mutaqin, E. J., & Soraya, D. D. Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard Dalam Mata Pelajaran IPA SD Kelas III. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 593-601).
- Hamid, A. (2017). *Pendidikan Karakter Berbasis Pesantren: Pelajar dan Santri dalam Era IT dan Cyber Culture*. Imtiyaz.
- Hotimah, E. (2010). 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.
- Jumiatun. (2017). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Benda Pada Anak Tunarungu Kelas Dasar 1 (Satu) Menggunakan Media Flashcard di SLB Wiyata Dharma 1 Sleman* (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kartini, S. R., Adiredja, R. K., & Hakim, A. (2021). Meningkatkan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 11 Kota Kulon Garut Melalui Media Flashcard. *caXra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 70-76.
- Kasno. (2014). *Kamus sebagai Sumber Rujukan dan Pengajaran Kosakata*. Jakarta: Pusat Bahasa
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Laila, N. H. (2019). Improving Students' vocabulary Mastery by Using Flashcards. *Mamba'ul'Ulum*, 46-52.
- Nurdiyantoro, B. (2014). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Gajah Mada University press.
- Payanti, D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I*, 4, 464-475.
- Pramessti, U. D. (2015). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang (Penelitian Tindakan di Kelas VI SDN Surakarta 2, Kecamatan Suranenggala, Kabupaten Cirebon, Jawa Barat). *Puitika*, 11(1), 82-93.
- Ramadhan, S., Kusumawati, Y., & Aulia, R. (2024). *Pendidikan dan Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar*. Penerbit K-Media.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarti, S. (2021). *Pembelajaran Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar*. Penerbit Nem.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Bandung.
- Susilawati. (2021). Pengaruh Media Flash Card terhadap Perbendaharaan Kata Peserta Didik Kelas I SDN 8 Menteng. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1).
- Tantri, A. A. S. (2016). Hubungan antara Kebiasaan Membaca dan Penguasaan Kosakata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman. *ACARYA PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Perpustakaan dan Informasi*, 2(1).
- Tarigan, H. G. (2013). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: PT Angkasa Bandung.
- Windura, S. (2010). *Mind Map Langkah Demi Langkah*. Jakarta: PT. Elex Media Kompetindo.