

PENERAPAN MEDIA POWER POINT DENGAN METODE *FLASHCARD* DAN KARTU KATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSA KATA SISWA SEKOLAH DASAR

Ghina Rizkia Islahul Amini, M. Anas Thohir*

PPG Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author: anas.thohir.fip@um.ac.id

DOI: 10.17977/um064v4i122024p1229-1236

Kata kunci

PowerPoint
Flashcard
kosa kata
kartu kata

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai bagaimana media power point (PPT) dengan metode *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa. Rendahnya kemampuan penguasaan kosa kata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata pada siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Negeri Mergosono 3 dengan jumlah peserta didik sebanyak 23 siswa. Waktu penelitian dilakukan pada saat PPL 1 tahun ajaran 2024. Penelitian dilakukan dalam 3 tahapan yaitu prasiklus, siklus 1 dan siklus 2. Data yang dikumpulkan merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil tes formatif pada setiap siklus. Sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi pada setiap siklus pembelajaran. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah peningkatan hasil belajar mencakup kemampuan penguasaan kosa kata pada setiap tahapan. Hasil belajar siswa pada tahap prasiklus hanya 10 dari 23 siswa (43,48 persen) yang mencapai nilai tuntas, pada siklus 1 meningkat menjadi 16 siswa (69,57 persen), dan pada siklus 2 meningkat menjadi 20 siswa (90 persen). Kesimpulan dari penelitian perbaikan pembelajaran menggunakan media power point dengan metode *flashcard* dan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata siswa kelas 1 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu upaya dan proses perubahan sikap, perilaku, serta pembentukan kematangan dalam berpikir setiap individu. Individu membutuhkan pendidikan untuk membantu dan menuntun sifat kodrati yang melekat pada dirinya, meliputi sifat dasar, bakat, serta kemampuan menuju peradaban yang lebih baik (Sujana, 2019). Sebagai proses yang luas, pendidikan tidak hanya mencakup pengajaran tetapi juga proses transfer ilmu (*knowledge transfer*), transformasi nilai, serta pembentukan kepribadian melalui berbagai aspek lainnya (Nurkholis, 2013). Dengan demikian, pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang aktif dan kreatif guna mengembangkan potensi individu.

Proses belajar mengajar sendiri melibatkan hubungan timbal balik dan komunikasi antara guru dan siswa. Sebagai sutradara kelas, guru memiliki tanggung jawab untuk membimbing dan memfasilitasi siswa agar proses belajar berjalan efektif. Kesuksesan pembelajaran sangat bergantung pada pemahaman guru tentang hakikat belajar itu sendiri (Anitah W, dkk., 2019). Dalam proses belajar, siswa dapat melakukan berbagai aktivitas seperti melihat, membuat,

mengamati, menyelesaikan masalah, menyimak, hingga berlatih. Aktivitas-aktivitas tersebut menghasilkan perubahan yang dikenal sebagai hasil belajar, baik melalui pengalaman langsung seperti diskusi kelas maupun pengalaman tidak langsung melalui media.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar seringkali menghadapi tantangan, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Masalah seperti rendahnya minat belajar siswa, kurangnya fokus terhadap materi, pemahaman yang lemah, dan keterbatasan sarana pembelajaran menjadi kendala yang signifikan. Di samping itu, metode ceramah yang monoton tanpa variasi media pembelajaran seringkali menjadi penyebab utama rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Kondisi ini juga terlihat dalam kemampuan berbahasa, di mana siswa tidak hanya membutuhkan pemahaman teoretis tetapi juga harus aktif mengasah keterampilan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan berbahasa meliputi empat komponen utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Tarigan, 2013). Dalam kaitannya dengan penguasaan kosa kata, keterampilan berbicara menjadi salah satu aspek penting yang menunjang komponen lainnya. Semakin kaya kosa kata yang dimiliki seorang siswa, semakin baik pula kemampuan berbicara dan menulisnya. Di lingkungan sekolah dasar, penguasaan kosa kata menjadi fondasi yang sangat penting karena berperan dalam kemampuan siswa merangkai kata menjadi kalimat yang terstruktur. Namun, siswa dengan keterbatasan kosa kata seringkali mengalami kesulitan menyampaikan ide dan membangun kalimat yang baik.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran visual seperti PowerPoint, *flashcard*, dan kartu kata dapat menjadi solusi untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa. Gultom dan Mudiono (2024) menunjukkan bahwa *flashcard* efektif membantu siswa kelas 1 SD memahami dan mengingat kosakata melalui metode interaktif. Sementara itu, Wahidah, Zulhannan, dan Noviyanti (2024) membuktikan bahwa penggunaan PowerPoint yang dipadukan dengan strategi *Index Card Match* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman kosakata bahasa Arab. Selain itu, Amelia dan Nasih (2022) mengungkapkan bahwa media kartu bergambar efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis huruf hijaiyyah siswa TK, membuktikan bahwa media visual berperan penting dalam pembelajaran literasi sejak usia dini.

Penelitian lain oleh Hajjah, Mintowati, dan Indarti (2024) berfokus pada pengembangan *flashcard* berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran Bahasa Indonesia bagi penutur asing (BIPA). Hasilnya menunjukkan bahwa media ini tidak hanya meningkatkan kosakata siswa asing, tetapi juga memperkenalkan budaya lokal melalui konten yang relevan secara budaya. Secara keseluruhan, berbagai penelitian ini memberikan landasan yang kuat bagi penerapan media pembelajaran seperti PowerPoint yang dikombinasikan dengan *flashcard* dan kartu kata dalam konteks pendidikan sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan penguasaan kosa kata siswa, tetapi juga mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan berkelanjutan.

Konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Mergosono 3, Malang, menunjukkan bahwa banyak siswa kelas 1 mengalami kesulitan memahami pelajaran Bahasa Indonesia, dengan 50% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM karena penguasaan kosa kata yang rendah. Salah satu penyebab utama adalah minimnya penggunaan Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari, ditambah metode pengajaran yang monoton tanpa variasi media. Melihat fakta ini, peneliti berupaya memvariasikan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media PowerPoint dan metode *flashcard*. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan

minat belajar siswa sekaligus memperbaiki penguasaan kosa kata mereka sehingga mendukung keberhasilan proses pembelajaran.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang menggunakan pendekatan campuran (*mixed-method*), yaitu gabungan metode kualitatif dan kuantitatif. PTK adalah pendekatan sistematis untuk meningkatkan praktik pembelajaran di kelas melalui refleksi dan tindakan berulang. Menurut Tanujaya dan Mumu (2016), penelitian tindakan kelas adalah “Kegiatan penelitian dalam bentuk siklus yang merupakan suatu tindakan sebagai hasil refleksi seorang guru di kelas yang dikelolanya, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam rangka perbaikan dan peningkatan kinerja peserta didik dalam bentuk prestasi belajar.”

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, yaitu prasiklus, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus melibatkan empat tahapan dasar, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada tahap perencanaan, peneliti merancang strategi pembelajaran, materi, media, dan instrumen penilaian. Tahap pelaksanaan melibatkan penerapan rencana pembelajaran di kelas. Selanjutnya, data dikumpulkan pada tahap pengamatan melalui observasi langsung, catatan lapangan, dan dokumentasi. Akhirnya, refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil pelaksanaan tindakan dan merumuskan langkah-langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan melalui tes tertulis untuk mengukur perkembangan kemampuan siswa dari prasiklus hingga siklus II. Menurut Creswell dan Creswell (2023), pendekatan campuran dalam PTK memungkinkan integrasi data kuantitatif dan kualitatif sehingga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas tindakan yang dilakukan. Selain itu, kombinasi data ini dapat memberikan validitas triangulasi, yang menurut Miles, Huberman, dan Saldaña (2018), mampu memperkuat keandalan hasil penelitian.

2.2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Maret hingga April 2024 di SD Negeri Mergosono 3, Kota Malang. Subjek penelitian adalah 23 siswa kelas I yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Tahap prasiklus dimulai dengan identifikasi masalah pembelajaran melalui analisis data awal hasil belajar siswa serta observasi kegiatan belajar di kelas.

Pada siklus I, guru mulai menerapkan media pembelajaran seperti PowerPoint dan *flashcard*. Setelah pembelajaran, dilakukan evaluasi awal untuk mengidentifikasi perkembangan siswa. Refleksi hasil siklus I digunakan untuk memperbaiki strategi pada siklus II. Pada siklus II, guru mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran.

2.3. Instrumen Penelitian

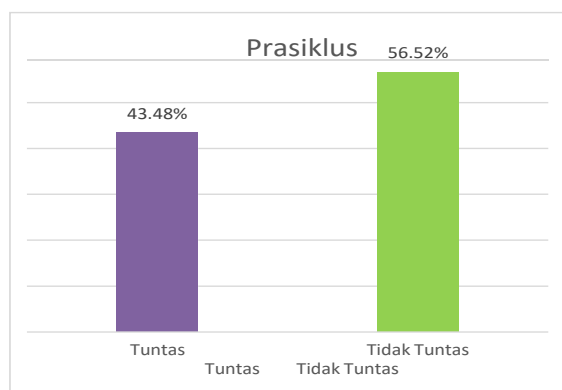
Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes tertulis untuk mengukur penguasaan kosa kata siswa pada setiap siklus, lembar observasi untuk mencatat interaksi siswa selama pembelajaran, serta wawancara untuk memahami persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

Hasil dari setiap siklus dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan. Berdasarkan rujukan dari Arikunto (2021), PTK yang dilakukan melalui siklus-siklus sistematis diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan hasil belajar siswa.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil penelitian

Pada pembelajaran ini dilaksanakan selama tiga siklus, yang terdiri dari prasiklus, siklus I dan siklus II. Adapun tahapan dalam setiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflection*). Hasil pembelajaran pada setiap siklusnya selalu memperlihatkan adanya kenaikan. Perbandingan hasil pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik setiap siklus dapat ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:



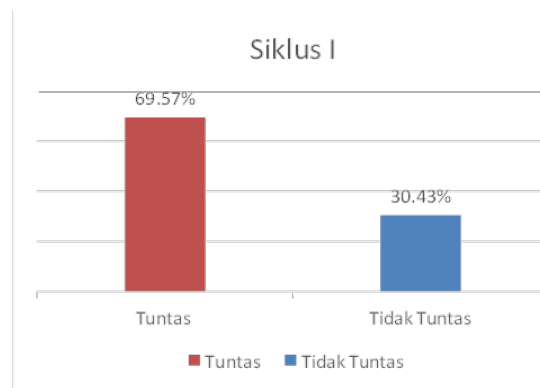
Gambar 1. Ketuntasan belajar siswa pada prasiklus

Melihat hasil belajar siswa pada kegiatan prasiklus yang masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), peneliti menyadari perlunya tindakan-tindakan perbaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosa kata. Rendahnya hasil belajar siswa ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengubah pendekatan pembelajaran yang selama ini diterapkan, baik dari segi media maupun metode pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti merancang perbaikan dalam bentuk tindakan yang terstruktur melalui pelaksanaan siklus I dan siklus II.

Pada siklus I, peneliti fokus pada pengenalan media pembelajaran baru yang lebih interaktif dan inovatif, seperti penggunaan *PowerPoint* yang dikombinasikan dengan metode *flashcard*. Media ini dipilih karena memiliki potensi untuk meningkatkan minat siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik. Metode pembelajaran juga dirancang lebih variatif, dengan melibatkan siswa dalam aktivitas kelompok, diskusi, dan latihan langsung, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih aktif dalam memahami dan menguasai kosa kata.

Selanjutnya, pada siklus II, peneliti mengevaluasi efektivitas tindakan pada siklus I dan melakukan penyesuaian berdasarkan hasil refleksi. Fokus utama pada siklus ini adalah memaksimalkan keterlibatan siswa melalui pendekatan yang lebih individual, seperti pemberian tugas tambahan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Selain itu, peneliti juga meningkatkan kualitas umpan balik selama proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mendalam. Dengan demikian, diharapkan tujuan pembelajaran tercapai dan siswa mampu mencapai nilai KKM yang ditetapkan.

Adapun hasil pembelajaran pada siklus 1 ditunjukkan pada Gambar 2 berikut:

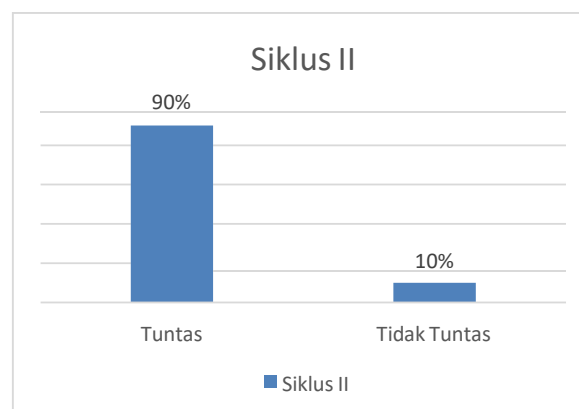


Gambar 2. Ketuntasan belajar siswa pada

Dari hasil data di atas, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang telah tuntas dan memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 16 orang, dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 69,57%. Sementara itu, masih terdapat 7 siswa atau 30,43% yang belum mencapai nilai KKM. Data ini menunjukkan adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dibandingkan prasiklus, yakni dari 58,36% menjadi 71,95%. Peningkatan ini merupakan indikasi awal bahwa penerapan media pembelajaran yang baru memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Utami dan Rachmawati (2023), yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis visual secara interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar dalam pembelajaran bahasa.

Pada pembelajaran siklus I, motivasi siswa terlihat mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan media *PowerPoint* yang dikombinasikan dengan metode *flashcard* berhasil menarik perhatian siswa, terbukti dari antusiasme mereka selama proses pembelajaran. Siswa tidak hanya sekadar mendengarkan, tetapi mulai aktif berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Mereka terlihat berkolaborasi dengan guru dalam memahami materi kosa kata dan lebih terlibat dalam diskusi kelompok serta latihan yang diberikan. Menurut studi yang dilakukan oleh Amalia dan Prasetya (2024), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *PowerPoint* yang dikombinasikan dengan alat bantu visual, seperti *flashcard*, tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga mendorong penguasaan kosakata secara lebih efektif. Perubahan ini mencerminkan efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus produktif. Hal ini menjadi landasan penting untuk melanjutkan perbaikan pada siklus berikutnya guna memastikan semua siswa dapat mencapai nilai KKM.

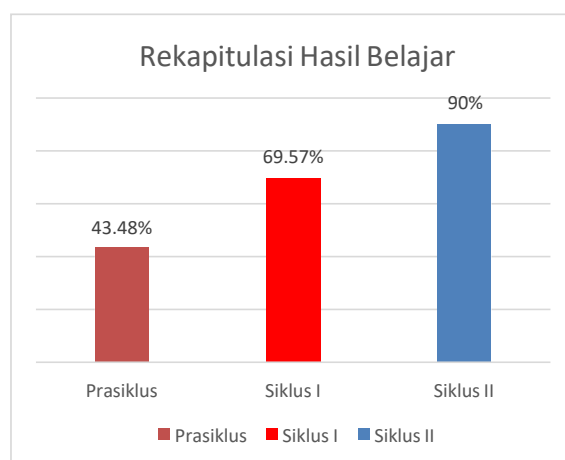
Adapun hasil pembelajaran pada siklus 2 ditunjukkan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Ketuntasan belajar siswa pada siklus 2

Dari hasil data di atas, semua siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata kelas adalah 82,60. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan perbaikan pada siklus 2 menggunakan media power point dengan metode *flashcard* pada siswa kelas I materi kosa kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata. Berdasarkan hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini dihentikan pada siklus 2.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa 10 dari 23 siswa mencapai nilai KKM pada kegiatan pembelajaran prasiklus dengan nilai rata-rata kelas adalah 58,26. Kemudian setelah dilakukan perbaikan pada siklus I, hasil belajar siswa meningkat menjadi 16 siswa mencapai nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata kelas adalah 69,57. Pada kegiatan perbaikan siklus 2, hasil belajar siswa meningkat secara signifikan menjadi 23 siswa mencapai nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata kelas adalah 82,60. Peningkatan hasil belajar dari prasiklus, siklus I dan siklus 2 bisa dilihat pada Gambar 4 di bawah ini:



Gambar 4. Rekapitulasi Hasil Prasiklus, siklus I dan siklus 2

3.2. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian perbaikan pembelajaran dilakukan sebanyak 3 tahapan yaitu: prasiklus, siklus I dan siklus 2. Langkah awal dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan pengamatan / observasi awal pada tanggal 05 Februari 2024. Penelitian perbaikan pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 siklus dengan fokus penguasaan kosa kata menggunakan media power point dengan metode *flashcard* dan penambahan penggunaan kartu kata pada siklus 2.

Hasil analisis data prasiklus secara kuantitatif pada siklus I dan siklus 2, diperoleh persentase ketuntasan belajar yakni peningkatan kemampuan penguasaan kosakata siswa sebesar 90% dalam penguasaan kosakata secara pasif reseptif dan aktif produktif. Analisis data dilakukan dengan analisis data kualitatif yang didapat dari hasil catatan- catatan di lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi selama proses penelitian.

Dari hasil analisis data secara kualitatif, membuktikan bahwa penggunaan media power point dengan menggunakan metode *flashcard* dan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata ditandai dengan berkembangnya indikator dan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Siswa dapat menyebutkan dan menuliskan kosa katanya kembali dengan cara diperlihatkan ataupun diperdengarkan. Penguasaan kosa kata sangat penting dalam mempelajari Bahasa. Semakin kaya kosa kata yang dimiliki, maka keterampilan berbahasa akan sangat meningkat.

Penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia pada siswa kelas I dari kondisi awal, prasiklus sampai dengan siklus 2 mengalami peningkatan. Pada aspek mampu menyebutkan kosa kata yang berkaitan dengan kesehatan, siswa mampu menyebutkan kosakata apa saja yang berkaitan dengan kesehatan pada media power point yang ditampilkan oleh guru di depan kelas pada indicator kosa kata umum. Pada aspek mampu menyebutkan kembali kosakata khusus yang terdapat dalam media power point (*flashcard*), pada kondisi awal ada 13 siswa yang tidak bisa menyebutkan kembali, pada siklus I meningkat menjadi 16 orang dan pada siklus 2 semua siswa mampu menyebutkan kembali kosa kata tersebut dengan bantuan kartu kata untuk menyambung kosa kata menjadi kata.

Kekurangan pada penelitian ini adalah pada perencanaan pembelajaran siklus I, terdapat kelemahan perencanaan pembelajaran dalam pengembangan materi pada media power point karena yang dimasukkan ke dalam power poin hanyalah inti-intinya saja sehingga sebagian siswa masih kebingungan dan belum bisa menyelesaikan penugasan dengan baik sehingga persentase ketuntasan belajar 69,57%. Hal ini tentunya berpengaruh terhadap proses dan hasil pembelajaran. Kekurangan pada siklus I tersebut dapat diatasi pada siklus 2 sehingga persentase ketuntasan hasil belajar meningkat 30,43% menjadi 90%. Keberhasilan penelitian pada siklus 2 karena upaya guru sebagai peneliti melakukan perbaikan secara optimal. Kekurangan selanjutnya adalah pada kemampuan guru dalam proses belajar mengajar menggunakan media power point dengan metode *flashcard* dan kartu kata

Ada beberapa hal yang harus diperbaiki pada penelitian siklus I yakni dalam merancang power point dengan metode *flashcard*. Tampilan *flashcard* di dalam power point terlalu cepat sehingga ada beberapa siswa yang tidak sempat melihat, usahakan siswa termotivasi untuk belajar sehingga siswa akan berpartisipasi secara aktif, tidak asyik sendiri dan bermain bersama temannya saat pembelajaran sedang berlangsung. Hal ini dapat diatasi peneliti pada siklus 2.

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media power point menggunakan metode *flashcard* dan kartu kata dapat disimpulkan bahwa penerapan media power point menggunakan metode *flashcard* dan kartu kata dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosa kata kelas I materi pada materi kosa kata. Pada kegiatan prasiklus, dari 23 siswa terdapat 10 (43,48%) siswa yang mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata kelas 58,26, pada siklus I meningkat menjadi 16 siswa (69,57%) dengan rata-rata nilai kelas 71,95 dan pada siklus 2 meningkat menjadi 20 siswa (90%) dengan rata-rata kelas 82,60.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media PowerPoint dengan metode *flashcard* dan kartu kata terbukti efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata siswa kelas I. Penggunaan media yang menarik dan metode interaktif ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam metode dan media pembelajaran dapat berkontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa lebih lanjut, disarankan agar guru terus mengembangkan dan memvariasikan penggunaan media pembelajaran yang interaktif, seperti PowerPoint dan metode *flashcard*, agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Selain itu, diharapkan agar guru dapat memperhatikan keberagaman gaya belajar siswa dan memberikan umpan balik yang konstruktif agar setiap siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal.

Daftar Rujukan

- Amalia, R., & Prasetya, A. (2024). Pengaruh media PowerPoint terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 14(2), 123-135.
- Amelia, A., & Nasih, A. M. (2022). Peningkatan keterampilan menulis huruf hijaiyyah melalui media kartu bergambar pada siswa TK El Mu'jizah Malang. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(12), 1682-1695. <https://doi.org/10.17977/um064v2i122022p1682-1695>
- Anitah, W. S. (2019). *Strategi pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2023). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). Penggunaan *flashcard* untuk meningkatkan keterampilan literasi pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 288-294. <https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Hajjah, R. R. A., Mintowati, M., & Indarti, T. (2024). Proses pengembangan media *flashcards* berorientasi kearifan lokal untuk pembelajaran bahasa Indonesia penutur asing (BIPA) UNESA. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 397-410. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.3059>
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam pengembangan model pembelajaran: Kata pena*.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2018). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24-44. Diakses pada 23 Juli 2023 dari <https://www.neliti.com/id/publications/>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39. Diakses pada 20 Juli 2023 dari <http://ejournal.ihdn.ac.id/index.php/AW>
- Tanujaya, B., & Mumu, J. R. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tarigan, H. (2011). *Pengajaran kosa kata*. Bandung: Angkasa.
- Utami, E., & Rachmawati, D. (2023). Penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia di kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 21(1), 87-101.
- Wahidah, Y. L., Zulhannan, Z., & Noviyanti, N. (2024). Penerapan strategi index card match berbantu media PowerPoint untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Arab. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 327-337. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.366>