



**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN MENINGAT KOSAKATA BAHASA INGGRIS  
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

Dian Hindhun Mardhyah Ingestu<sup>1</sup>, Anwar Sa'dullah<sup>2</sup>, Devi Wahyu Ertanti<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Islam Malang

e-mail: <sup>1</sup>[21801013022@unisma.ac.id](mailto:21801013022@unisma.ac.id), <sup>2</sup>[anwars@unisma.ac.id](mailto:anwars@unisma.ac.id),

<sup>3</sup>[devi.wahyu@unisma.ac.id](mailto:devi.wahyu@unisma.ac.id)

**Abstract**

*Flashcard media in the learning process that aims to make it easier for students to improve their ability to remember vocabulary students to play an active role in the learning process and can make it easier for teachers to implement more effective learning with a pleasant classroom atmosphere. The purpose of this study was to determine the effect of flashcard media in improving students' vocabulary recall ability. This study is a quantitative study with a pre-experiment design one group pretest and posttest. the research sample is all MI Darussalam Jatiguwi students totalling 86 students. Data analysis using paired sample test. the results of the data obtained increased by 38%. The results showed that flashcard media had an effect in improving the ability to remember English vocabulary of third grade students at MI Darussalam Jatiguwi.*

**Keywords:** *Ability to remember, flashcard media, vocabulary.*

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan salah satu pondasi dalam kemajuan suatu bangsa. Suatu bangsa akan mengalami kemajuan yang pesat apabila didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Dalam upaya meningkatkan kualitas tersebut, dapat ditempuh dengan pendidikan. Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia yang tak pernah ditinggalkan. Pendidikan tersebut harus sejalan dengan tuntunan pembelajaran abad 21 yang menekankan siswa untuk lebih kreatif, berpikir kritis, saling berkomunikasi dan berkolaborasi (Hasibuan & Prastowo, 2019). Dalam mewujudkan tujuan pembelajaran tersebut, dapat dilakukan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Dalam upaya tersebut, untuk menciptakan proses pembelajaran dapat menerapkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Miarso (2004) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pelajaran dapat diartikan sebagai alat yang digunakan dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran

agar dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil pembelajaran (Akbar, 2019). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu sebagai bentuk perantara dalam proses penyajian ide atau gagasan yang dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang menarik perhatian siswa dan dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap baru guna mendorong proses belajar siswa yang berperan penting dalam mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang digunakan untuk berkomunikasi di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Di Indonesia sendiri, bahasa Inggris termasuk salah satu mata pelajaran yang ada pada lembaga pendidikan. Pada tingkat madrasah, pembelajaran Bahasa Inggris termasuk mata pelajaran yang mengikuti kategori dalam muatan lokal yang disesuaikan dengan kebutuhan madrasah. Saat ini, pelaksanaannya hanya dipelajari satu kali dalam satu minggu dengan alokasi waktu sekitar 70 menit dalam satu minggu. Pada tingkat madrasah sendiri, mata pelajaran Bahasa Inggris hanya sebatas pengenalan dan pengembangan kosa kata (*vocabulary*) dan berlatih merangkai kata-kata saja. Tujuan capaian dari mata pelajaran Bahasa Inggris yaitu siswa mampu menguasai dan mampu memahami kosa kata (*vocabulary*) dengan baik dan benar. Dengan itu penguasaan kosa kata sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Namun, selama ini proses pembelajaran yang ada di madrasah masih menggunakan metode yang berpusat pada guru dan hanya menggunakan buku saja. Guru dianggap sebagai satu-satunya sumber belajar yang dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif dalam pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya kemampuan siswa untuk berpikir kritis. Sering kali dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris, siswa hanya mengetahui kata saja tanpa mengetahui dan memahami arti dari kata tersebut.

Dengan demikian, kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada tingkat madrasah yaitu kurangnya pemahaman kosa kata Bahasa Inggris, siswa sering merasa bosan, dan siswa merasa kesulitan dalam membedakan antara pengucapan dan penulisan kosa kata dengan benar dan pada keterampilan melafalkan kosakata, ada beberapa siswa yang masih kurang tepat dan belum benar dalam penyampaiannya.

Dalam upaya tersebut, untuk menciptakan proses pembelajaran dapat menerapkan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan adalah media *flashcard*. Media *flashcard* merupakan salah satu media hasil teknologi cetak. Chatib (2014) mengemukakan bahwa media *flashcard* adalah kartu-kartu yang berisi gambar atau tulisan yang berhubungan dengan konsep. Arsyad (2007:120) mengemukakan bahwa *flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm beatau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi, kartu-kartu tersebut berisi gambar-gambar (binatang, buah, sayur dan sebagainya) dapat digunakan untuk melatih mengeja dan memperkaya kosakata. Media gambar dianggap sebagai media yang mudah dipahami siswa, mudah diingat dan dianggap sebagai media yang tepat paling mudah dicerna siswa dalam memahami materi (Nubaylah,

2019). Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan media *flashcard* adalah kartu bergambar yang mempunyai makna disetiap kartunya yang terdapat pesan dan dapat digunakan untuk melatih pengejaan bahasa serta mempermudah anak untuk menambah dan memahami kosakata.

Untuk penguasaan kosakata agar dapat meningkatkan kemampuan mengingat siswa, perlu adanya bantuan dari media itu sendiri. Kemampuan mengingat merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Setiap saat manusia akan menemukan sesuatu yang baru, menyimpannya dalam ingatan dan akan dikeluarkan kembali ketika dibutuhkan (Tan, dkk:2015). Kemampuan mengingat adalah kemampuan dasar kognitif yang berhubungan dengan kemampuan kognitif lainnya yang seharusnya dikuasai oleh peserta didik (Nadimah, 2018). Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan mengingat yaitu kemampuan kognitif yang saling berhubungan dan suatu hal yang penting dalam kehidupan sehari-hari terutama bagi siswa.

Dengan demikian, penerapan media *flashcard* dapat membantu anak untuk mengenal dan memahami kosakata seperti nama-nama buah, sayur, anggota keluarga, dan lain-lain. Dengan adanya media tersebut akan memudahkan siswa untuk lebih mudah merangkai kata-kata yang ada pada Bahasa Inggris. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan menyajikan hasil dari penelitian tentang penerapan media *flashcard* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III di MI Darussalam Jatiguwi.

## **B. Metode**

Dalam penulisan karya ilmiah ini, peneliti menggunakan jenis penelitian yang digunakan adalah *pre-eksperimen (non-design)*. Bentuk penelitian menggunakan *design one group pre-test* dan *post-test design*. Penelitian dilakukan di MI Darussalam Jatiguwi yang melibatkan seluruh siswa kelas 1 sampai 6. Pemilihan subjek penelitian ditentukan secara *total sampling*. Sugiyono (2007) mengemukakan bahwa total sampling merupakan teknik penetapan sampel seumpama seluruh anggota populasi menjadi sampel. Arikunto dalam (Siregar, 2019) mengemukakan bahwa apabila populasi relatif sedikit (kurang dari 100 orang), maka sebaiknya seluruh populasi dijadikan sebagai subjek penelitian. Berdasarkan jumlah dari populasi penelitian yang tidak sampai pada 100 responden, maka sampel penelitian dilakukan terhadap seluruh populasi yaitu siswa pada seluruh kelas yang berjumlah 86 siswa di MI Darussalam Jatiguwi Kabupaten Malang.

Sugiyono (2019) mengemukakan alat ukur penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Pada penelitian ini, instrumen penelitian berupa tes, lembar observasi dan pedoman wawancara.

Pada penelitian ini, instrumen tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan mengingat kosa kata Bahasa Inggris dengan aspek *listening* dan *speaking*. Tes dilakukan pada seluruh siswa MI Darussalam Jatiguwi untuk mengetahui kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris dan media *flashcard* yang digunakan pada pelajaran Bahasa Inggris. Dalam pengumpulan data, peneliti menyiapkan soal 10 butir soal yang mana soal nomor 1 sampai 5 untuk mengukur aspek *listening* dan soal nomor 6 sampai 10 untuk mengukur aspek *speaking*. Soal tersebut berupa soal *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kemampuan mengingat kosa kata Bahasa Inggris dengan aspek *listening* dan *speaking*.

Observasi dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui kemampuan dan proses pembelajaran Bahasa Inggris di MI Darussalam Jatiguwi. Pada penelitian ini, observasi dilakukan untuk mengukur kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris dengan pengamatan tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Pada penelitian ini, Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur. Sugiyono (2017) mengemukakan bahwa wawancara terstruktur adalah metode pewawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan menyediakan instrumen penelitian berupa daftar pertanyaan tertulis. Wawancara dilakukan pada saat melakukan studi lapangan, peneliti memanfaatkan buku tulis, buku catatan, dan alat perekam untuk membantu pengumpulan data.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Pada penelitian ini, untuk mencari data menggunakan uji statistik *non-parametrik* menggunakan teknik analisis uji normalitas dengan *Shapiro Wilk*, uji hipotesis menggunakan rumus *Paired Sample T-Test* melalui SPSS v.22. Peneliti menggunakan *Paired Sample T-Test* untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dalam media *flashcard* terhadap kemampuan mengingat kosa kata Bahasa Inggris siswa kelas III di MI Darussalam Jatiguwi.

### C. Hasil dan Pembahasan

Salah satu strategi guru untuk menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan media *flashcard* menunjukkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III MI Darussalam Jatiguwi.

Keunggulan media *flashcard* menurut Indriana dalam (Rejeki et al, 2018) yaitu 1) mudah dibawa kemana-mana, 2) mudah diingat karena bentuk medianya berbentuk kartu-kartu bergambar dengan tulisan di bawahnya, 3) praktis dalam membuat dan menggunakannya, 4) membuat siswa merasa senang karena bisa belajar sambil

membantu permainan dengan kartu-kartu tersebut. Keunggulan lain juga mengakibatkan kegiatan belajar lebih efektif dan efisien, berdaya guna, fleksibel, serta menarik dan menyenangkan (Pradana & Gerhani, 2019).

Penerapan media *flashcard* cocok digunakan dalam materi pembelajaran bahasa, terutama dalam mengenal kosa kata. Hal tersebut dapat diketahui dari proses pelaksanaan pembelajaran yang memiliki kegiatan-kegiatan menulis dan melafalkan, sehingga dapat melatih dan meningkatkan kemampuan mengingat siswa. Berdasarkan sudut pandang siswa, dengan belajar menggunakan media *flashcard*, siswa merasa senang dan memudahkan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Inggris.

Dari penerapan media *flashcard* terdapat adanya pengaruh media *flashcard* ini yang dapat ditunjukkan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media *flashcard* berpengaruh meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa diperoleh dari nilai rerata *pretest* siswa = 35,23, dan rerata *posttest* = 76,86 yang mengalami peningkatan sebesar 38%. Dari perhitungan tersebut, menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III MI Darussalam Jatiguwi.

#### **1. Penerapan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas III di MI Darussalam Jatiguwi**

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah di rancang sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trisia Enjelina Sihalo (2022) penelitian yang dilakukan berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN 065013 Medan Selayang TA 2021/2022'.

Selama proses penerapan media *flashcard* dalam pembelajaran, guru melakukan kegiatan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Kemudian guru memberikan penjelasan materi tentang "*Family Members*" dengan menggunakan media *flashcard* dengan baik. Peneliti menemukan fakta bahwa media *flashcard* ini cocok untuk materi bahasa, karena dalam pelaksanaannya memiliki banyak kegiatan membaca dan melafalkan. Berdasarkan sudut pandang siswa, mereka sangat nyaman dan terbantu dalam mengingat kosakata Bahasa Inggris dikarenakan media yang digunakan banyak gambar-gambar, serta menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan teori Hesti (2020:8) yang mengemukakan bahwa pemberian media *flashcard* pada pembelajaran Bahasa Inggris menjadi stimulus yang menarik perhatian anak. Warna yang mencolok dan ukuran yang pas menarik perhatian anak saat dimunculkan.

Selain itu, selama peneliti melakukan pengamatan, peneliti menemukan adanya timbal balik antara guru dan siswa selama pembelajaran telah dilakukan dengan baik.

Walaupun ada beberapa kendala yang dialami selama proses pembelajaran seperti ada siswa yang berbicara sendiri dan bergurau yang mengakibatkan terhambat dan proses pembelajaran kurang maksimal. Oleh karena itu, penerapan media *flashcard* pada siswa kelas III cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa karena dapat melatih dan mengembangkan ketrampilan mengingat kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III di MI Darussalam Jatiguwi.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media *flashcard* pada siswa kelas III cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa karena dapat melatih dan mengembangkan ketrampilan mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa.

## **2. Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Kelas III di MI Darussalam Jatiguwi**

Berdasarkan penerapan media *flashcard*, terdapat pengaruh antara media *flashcard* terhadap meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *posttest* dan hasil hipotesis.

Penerapan media *flashcard* dilakukan pada kelas eksperimen, pada kelas eksperimen diberi perlakuan berupa penerapan media *flashcard*. Berdasarkan pengolahan data statistik yang dibantu dengan program SPSS 22, dapat diketahui bahwa *mean* (nilai rata-rata) dari data *pretest* adalah 35,23, *median* (nilai tengah) adalah 40, dan *standar deviasi* adalah 9,422. Sedangkan *mean* (nilai rata-rata) dari data *posttest* adalah 76,86, *median* (nilai tengah) adalah 80, dan *standar deviasi* adalah 16,961.

Pada hasil *pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan sebanyak 38%, yaitu: a) hasil rerata *pretest* siswa = 35,23, b) hasil *posttest* siswa = 76,86. Berdasarkan perhitungan statistik, maka dapat diketahui bahwa hasil dari uji normalitas data *pretest* bernilai 0,00, dengan metode *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ( $0,00 < 0,05$ ). Untuk data *posttest* menggunakan metode *Shapiro-Wilk* bernilai 0,00, sehingga data berdistribusi normal ( $0,00 < 0,05$ ).

Pada hasil uji hipotesis, peneliti menggunakan uji-T *paired sample test* dalam melakukan uji hipotesis. Dimana kriteria pengujiannya apabila  $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$  maka  $H_0$  diterima, apabila  $t \text{ tabel} > t \text{ hitung}$  maka  $H_0$  ditolak. Sebelumnya untuk mengetahui  $t \text{ tabel}$  maka dilakukan perhitungan sesuai rumus. Sebelumnya perlu diketahui bahwa taraf signifikan ( $\alpha$ ) bernilai 0,05, kemudian perlu diketahui jumlah sampel ( $n$ ), dan jumlah variabel penelitian ( $k$ ). Kemudian untuk mencari nilai  $t \text{ tabel}$  terletak pada pedoman nilai  $t \text{ tabel}$  dimana untuk titik persentase 0,025 dan titik distribusi 85 menyatakan bahwa nilai  $t \text{ tabelnya}$  adalah 1.988. Diketahui bahwa  $t \text{ tabel}$  bernilai 1.988 dan dari data diatas dinyatakan bahwa  $t \text{ hitung}$  bernilai 41,452 dimana  $t \text{ tabel} < t \text{ hitung}$  ( $1.988 < 41,45$ ) sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima. Selain itu pengujian hipotesis dapat diketahui dari nilai signifikansi yang terdapat pada tabel yaitu sebesar 0,000 dimana  $0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan dari analisis deskriptif, menunjukkan

terjadinya peningkatan nilai setelah diterapkan media *flashcard*, pengaruh penerapan media *flashcard* terhadap kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris dapat dilihat dari kepercayaan diri anak meningkat, antusias belajar siswa meningkat, dan pemahaman materi anak lebih luas. Hasil penerapan media *flashcard* yang didapat siswa dalam proses belajar berdampak pada nilai prestasi lebih baik, semangat belajar siswa meningkat, siswa sangat antusias dalam kegiatan belajar.

Untuk lebih membuktikan terhadap hasil penelitian, penelitian ini melakukan pengambilan keputusan analisi data dengan menggunakan uji *Wilcoxon* dengan bantuan program *SPSS 22*. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa media *flashcard* efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris siswa kelas III MI Darussalam Jatiguwi. Dapat dilihat dari nilai *Asymp.sig (2-tailed)* sebesar  $0,00 < 0,05$  yang artinya nilai tersebut kurang dari 0,05. Sehingga  $H_a$  diterima, yang menyebutkan bahwa terdapat pengaruh pada penerapan media *flashcard* terhadap peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Inggris pada kelas III di MI Darussalam Jatiguwi. Kemudian dengan membandingkan *mean rank* diketahui *Mean Posttest > Mean Pretest*, dibuktikan dalam *Positive Ranks* sebesar 43,50.

#### **D. Simpulan**

Media *flashcard* berpengaruh terhadap meningkatkan kemampuan mengingat kosakata Bahasa Inggris pada siswa kelas III di MI Darussalam Jatiguwi. Adanya pengaruh disebabkan oleh hasil penerapan media *flashcard* yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung yang dapat mempengaruhi peningkatan nilai. Penerapan media *flashcard* memerlukan persiapan kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas dan mampu menguasai suasana kelas agar siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik, mampu memahami materi yang disampaikan dan menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Dari hasil penelitian, jika akan hendak menambah dan mengembangkan kosakata baru Bahasa Inggris siswa, guru dapat menerapkan media pembelajaran *flashcard* ini

#### **Daftar Rujukan**

- Akbar, AD., Sulistiani, IR., Ertanti, DW. (2019) *Penerapan Media Visual Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak di MI Attaraqie Putra Malang*. Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah, Vol. 1 No. 2. Hal. 11
- Aryayuni C, Siregar T. (2019). *Pengaruh Fisioterapi Dada Terhadap Pengeluaran Sputum Pada Anak Dengan Penyakit Gangguan Pernafasaan Di Poli Anak Rsud Kota Depok*. Jurnal Keperawatan Profesional Vol. 1 No. 1
- Chatib, M. (2014). *Gurunya Manusia: Menjadikan semua anak spesial dan semua anak juara*. PT Mizan Pustaka

- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). *Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Sd/Mi*. MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman, 10(1)
- Mayasari, Hesti dkk. (2020). *Pengaruh motivasi dan kualitas pelayanan terhadap keputusan menabung di bank sinarmas syariah Padang*, *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, Vol. 8, No. 2
- Miarso, Yusufhadi. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Prenada Media, Jakarta
- Nubaylah, A., Sa'dullah, A., Sulistiono, M., (2019) *Penerapan Media gambar untuk Meningkatkan Ketrampilan Berbicara dan Berekspresi Siswa Kelas 3c di MI Bustanul Ulum Kota Batu*. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 1 No. 2 Hal. 38
- Nurdimah, Nuha Arie. (2018) *Pengembangan Media teka-teki Silang untuk meningkatkan Kemampuan Mengingat Siswa kelas X SMA High School*. Vol. 7 No. 2
- Nurrita, Teni. (2018) *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Vol. 3 No. 1.
- Paturohman, A.D., Mudian, D., Haris, I.N. (2018). *Hubungan Antara Kecepatan Lari dan Power Otot Tungkai Terhadap Hasil Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas V SD Negeri Ciwiru Kecamatan Dawuan*. *Jurnal Ilmiah FKIP Subang*, 4 (1).
- Pradana, P. H & Gerhani, F. (2019). *Penerapan Media pembelajaran Flashcard untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak*. *Journal of Education and Instruction*
- Sihaloho, Trisia Enjelina (2022) *Pengaruh Media Pembelajaran Flashcard Terhadap Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Kelas V SDN 065013 Medan Selayang T.A. 2021/2022*. Vol.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. (2007). *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.