



## EFEKTIFITAS MEDIA FLASH CARD UNTUK PENINGKATAN PENGUASAAN KALIMAT BAHASA INGGRIS

Edelbertus Witu<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Simbiosis, Ende, Indonesia  
Email: [has03042324@gmail.com](mailto:has03042324@gmail.com)

### Abstract

This study aims to determine how much the use of flash card learning media to improve students' mastery of English sentences. This research focuses on writing and speaking skills specifically to improve the mastery of English sentences so that students are able and confident to speak English well. This type of research is Classroom Action Research (CAR) which consists of four stages namely, planning, implementation, observation, and reflection. The research instruments used were observation sheets and test sheets. The subjects of the study were 39 grade XII Senior High School of St. Fransiskus Xaverius Boawae. The results of quantitative data indicate that the use of flash card learning media can improve students' mastery of English sentences in writing and speaking. This can be seen from the results of students' speaking ability has increased from cycle I to cycle II by 11%, from cycle II to cycle III by 29%. With flash card learning media make students more active and confident in speaking English. Flash card learning media are effectively used in the learning process.

**Keywords:** writing and speaking mastery; English; flash card media.

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar penggunaan media pembelajaran flash card untuk peningkatan penguasaan kalimat Bahasa Inggris. Penelitian ini berfokus penguasaan kalimat Bahasa Inggris sehingga siswa mampu dan percaya diri berbicara dan menulis kalimat bahasa Inggris dengan baik. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas empat tahapan yaitu, perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes. Subjek penelitian adalah siswa kelas XII SMAS St Fransiskus Xaverius sejumlah 39 siswa. Hasil dari data kuantitatif menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran flash card dapat meningkatkan penguasaan kalimat Bahasa Inggris. Hal ini terlihat dari hasil kemampuan pengenalan kalimat Bahasa Inggris siswa dengan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11 %, dari siklus II ke siklus III sebesar 29 %. Dengan media pembelajaran flash card siswa menjadi lebih aktif dan percaya diri dalam menulis dan berbicara bahasa inggris. Media pembelajaran flash card efektif digunakan dalam proses pembelajaran untuk penguasaan kalimat Bahasa Inggris.

**Kata Kunci:** kemampuan menulis dan berbicara; bahasa inggris; media flash card.

;

## PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, bahasa memegang peranan krusial sebagai instrumen komunikasi universal. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, menjadi alat komunikasi fundamental baik secara lisan maupun tulisan yang wajib dikuasai oleh peserta didik. Komunikasi didefinisikan sebagai proses pemahaman serta artikulasi informasi, pemikiran, dan perasaan yang mendukung pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta budaya (Astuti, 2018). Secara komprehensif, kemampuan berkomunikasi merepresentasikan kompetensi berwacana, yaitu kecakapan dalam memahami dan memproduksi teks lisan maupun tulis yang diaktualisasikan melalui empat keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Suganda dkk., 2010).

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) diarahkan untuk mengintegrasikan keterampilan tersebut agar siswa memiliki kompetensi komunikatif yang kompeten. Sebagai mata pelajaran wajib, Bahasa Inggris bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran kolektif siswa akan pentingnya penguasaan bahasa asing dalam meningkatkan daya saing bangsa di kancah global. Salah satu indikator utama keberhasilan komunikasi tersebut adalah penguasaan struktur kalimat yang tepat.

Dalam konteks hubungan internasional, bahasa Inggris dianggap sebagai bahasa yang paling dominan dan tersebar luas di seluruh dunia, menjadikannya bahasa utama yang digunakan dalam komunikasi global. Dalam era globalisasi, bahasa Inggris menjadi bahasa bisnis, ilmu pengetahuan, teknologi, dan diplomasi yang dominan. Dominasi bahasa Inggris dalam hampir semua aspek kehidupan menjadikan kemampuan berbahasa Inggris sebagai kebutuhan (Nuraeni, 2021; Mika dkk, 2023).

Penguasaan bahasa ini memungkinkan peserta didik memiliki akses yang lebih luas terhadap sumber informasi dan dapat mengikuti perkembangan teknologi, serta berkontribusi dalam inovasi global. Peserta didik dengan kemampuan bahasa Inggris yang baik memiliki peluang lebih besar untuk mengejar pendidikan tinggi di lembaga-lembaga bergengsi. Kemampuan berbahasa Inggris juga merupakan nilai tambah untuk bersaing dalam lingkungan kerja yang kompetitif.

Berbagai kondisi yang menunjukkan belum idealnya pembelajaran bahasa Inggris ini berdampak pada tren penguasaan bahasa Inggris peserta didik yang semakin menurun. Jika melihat hasil Ujian Nasional pada tingkat SMP dan SMA selama tahun 2015-2019, sebelum diterapkannya Asesmen Nasional, nilai ujian bahasa Inggris

cenderung mengalami tren penurunan. Dalam periode lima tahun tersebut, nilai ujian bahasa Inggris tingkat SMP secara rata rata turun sebesar 4,8% sementara di tingkat SMA terjadi penurunan sebesar 5,8% (Pusat Penilaian Pendidikan, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di kelas XII SMAS St. Fransiskus Xaverius Boawae, ditemukan bahwa proses instruksional masih didominasi oleh metode konvensional berbasis papan tulis (teacher-centered). Meskipun sarana dan prasarana sekolah memadai, pemanfaatan media pembelajaran inovatif masih tergolong rendah. Kondisi ini menyebabkan interaksi pembelajaran cenderung bersifat searah, yang pada gilirannya menghambat efektivitas belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran yang memerlukan praktik intensif.

Data awal menunjukkan bahwa siswa kelas XII di sekolah tersebut masih menghadapi kendala signifikan dalam memahami variasi jenis dan bentuk kalimat bahasa Inggris berdasarkan aspek waktu (*tenses*). Mayoritas siswa mengalami ambiguitas dalam membedakan penggunaan kalimat secara kontekstual, serta kesulitan dalam memproduksi kalimat yang akurat baik dalam aspek ortografi (tulisan) maupun fonetik (ucapan).

Untuk mengatasi problematika tersebut, diperlukan implementasi media pembelajaran yang mampu mentransformasi pemahaman konseptual siswa secara efektif. Salah satu alternatif solusi yang relevan adalah penggunaan media *flash card*. *Flashcard* adalah media yang mengandung informasi materi pembelajaran dan sangat berguna untuk siswa yang merespons pembelajaran visual, sentuhan, atau kinestetik. *Flashcard* bisa efektif dalam menanamkan informasi dalam memori jangka pendek dan panjang, bergantung pada frekuensi peninjauan oleh siswa.

Astuti & Bhakti (2018) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sumber daya—baik personal, material, maupun teknis—yang mampu mengondisikan lingkungan belajar bagi perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media berfungsi sebagai instrumen strategis yang membantu pendidik dalam mencapai tujuan instruksional (Dاسمو dkk., 2017).

*flashcard* dijelaskan oleh Susilana dan Riyana (2009), yaitu : “*Flashcard* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar atau foto yang sudah ada yang di tempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*. Menurut Suryana (2000 : 24) mengemukakan bahwa : “*Flashcard* merupakan salah satu bentuk permainan edukatif berupa

kartu-kartu yang memuat gambar dan kata yang sengaja dirancang oleh doman untuk meningkatkan berbagai aspek diantaranya: mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata.”

Implementasi media pembelajaran secara signifikan mampu merevitalisasi atmosfer kelas. Priharyani (2018) menyatakan bahwa media yang tepat dapat mengoptimalkan penyampaian informasi sehingga menstimulasi partisipasi aktif siswa. *Flash card* merupakan media visual yang efektif untuk meningkatkan retensi memori dan melatih kemandirian, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan permainan edukatif (Sudjana, 2015).

Menurut Witu (2023), *flash card* yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kartu bergambar berukuran 6 x 9 cm yang diadopsi dari buku "Tense Visual". Media ini menyajikan rangkaian pesan visual dengan keterangan tekstual pada sisi sebaliknya untuk memperkuat asosiasi kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Satriana (2013) bahwa *flash card* adalah pias-pias kartu edukatif yang dirancang untuk mengoptimalkan aspek daya ingat serta penguasaan struktur kalimat. Keunggulan utama *flash card* terletak pada fungsinya sebagai alat bantu penguatan (*reinforcement*) dalam mengenali dan menyusun konstruksi kalimat bahasa Inggris secara sistematis.

Media *flashcard* tergolong dalam media visual (gambar), media *flashcard* memiliki beberapa kelebihan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Susilana dan Riyana (2009 : 94) antara lain:

1. Mudah dibawa kemana-mana; yakni dengan ukuran yang kecil *flashcard* dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.
2. Praktis; yakni dilihat dari cara pembuatannya dan penggunaannya, media *flashcard* sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakannya kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
3. Gampang diingat; kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya

untuk mengetahui nama sebuah benda atau konsep dengan melihat hurufnya atau teksnya.

4. Menyenangkan; media *flashcard* dalam penggunaannya dapat melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari suatu benda atau nama-nama tertentu dari *flashcard* yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuatu perintah.

## METODE PENELITIAN

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMAS St. Fransiskus Xaverius Boawae dengan jumlah populasi sebanyak 39 siswa. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh pendidik di dalam kelas untuk memperbaiki kualitas praktik pembelajaran secara berkesinambungan (Warso, 2013). PTK diterapkan sebagai inovasi pedagogis untuk mengoptimalkan pemahaman peserta didik melalui siklus yang berkelanjutan.

Setiap siklus dalam penelitian ini mengadopsi model spiral yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Data dikumpulkan melalui teknik tes dan non-tes dengan menggunakan dua instrumen utama:

1. Kuesioner (Non-Tes): Instrumen ini terdiri atas 15 butir pernyataan yang dirancang untuk mengukur respon subjektif, persepsi, dan motivasi siswa terhadap pembelajaran kalimat bahasa Inggris melalui media *flash card*.
2. Tes (Tes): Serangkaian evaluasi yang dilakukan dalam dua tahap. *Pre-test* dilaksanakan sebelum siklus untuk mengukur kompetensi awal (*baseline*) siswa dalam menulis dan berbicara. *Post-test* dilaksanakan setelah implementasi tindakan pada setiap siklus untuk mengukur signifikansi peningkatan kemampuan berbicara dan penguasaan kalimat siswa.

Teknik Analisis Data. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes dianalisis untuk menentukan tingkat penguasaan menulis dan berbicara siswa dengan menggunakan rumus Persentase Nilai Rata-rata (PNR).

Berdasarkan penentuan persentase di atas, maka guru dapat dikatakan berhasil menerapkan media pembelajaran *flash card* pada siswa, keberhasilan itu dapat dicapai setelah melihat kriteria ketuntasan belajar-mengajar dengan poin  $85\% < \text{PNR} \leq 100\%$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Indikator keberhasilan pembelajaran direpresentasikan oleh sejauh mana peserta didik mencapai kompetensi yang telah ditetapkan, yang dalam hal ini sangat dipengaruhi oleh peran strategis guru dalam mengelola proses instruksional. Sebelum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, pembelajaran Bahasa Inggris di SMAS St. Fransiskus Xaverius Boawae cenderung bersifat konvensional dengan dominasi metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Pemanfaatan media pembelajaran belum dioptimalkan, khususnya dalam mendiseminasi konsep jenis dan bentuk kalimat (*tenses*). Kondisi tersebut berimplikasi pada capaian belajar siswa yang belum memenuhi standar maksimal, sehingga diperlukan strategi pedagogis yang lebih efektif melalui implementasi media *flash card* untuk meningkatkan kompetensi menulis dan berbicara.

Siklus I Implementasi tindakan pada siklus pertama menunjukkan peningkatan awal pada kemampuan berbicara siswa dengan rerata skor sebesar 45%. Data statistik pada akhir siklus I mencatatkan skor tertinggi pada angka 52 dan skor terendah 40. Meskipun terdapat perkembangan, beberapa aspek kompetensi masih menunjukkan hasil di bawah standar, sehingga diperlukan evaluasi dan tindak lanjut pada siklus berikutnya.

Siklus II Pada siklus kedua, peneliti kembali mengaplikasikan media *flash card* dengan penguatan pada penggunaan gambar berseri untuk mengonsolidasikan kemampuan menulis dan berbicara yang telah dibangun pada siklus I. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan performa kognitif siswa, namun belum mencapai target yang diharapkan secara klasikal. Pada tahap ini, penguasaan kalimat sebagian besar siswa masih memerlukan penyempurnaan. Nilai rata-rata pada siklus II tercatat sebesar 56, dengan distribusi skor tertinggi 65 dan skor terendah 50.

Siklus III Guna mencapai tujuan penelitian, peneliti melakukan revisi rencana tindakan pada siklus ketiga. Intervensi yang dilakukan tetap berbasis media *flash card*, namun difokuskan pada penguatan aspek yang masih lemah pada siklus sebelumnya, seperti ketajaman pengenalan gambar, optimalisasi mekanisme permainan, serta integrasi penguasaan jenis dan bentuk kalimat melalui metode *mind mapping*.

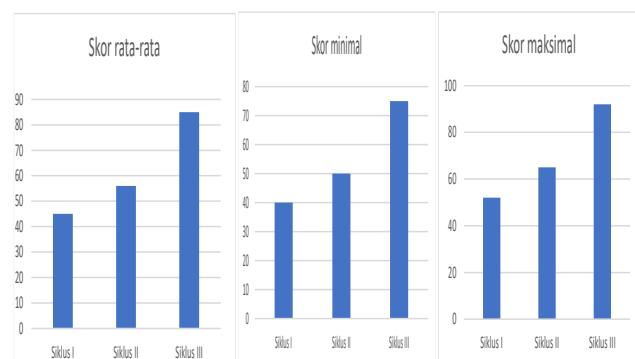
Hasil pada siklus ketiga menunjukkan signifikansi peningkatan yang sangat baik. Rerata skor meningkat drastis menjadi 85, dengan capaian skor tertinggi mencapai 92 dan skor terendah berada pada angka 75. Peningkatan

performa ini menunjukkan bahwa integrasi *flash card* dan *mind mapping* efektif dalam memfasilitasi pemahaman struktural siswa. Data komparatif penguasaan berbicara siswa dari 39 subjek kelas XII pada setiap siklus dirangkum secara sistematis dalam Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Hasil Komparasi Penguasaan Berbicara Siswa Tiap Siklus

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Skor rata-rata	45	56	85
Skor minimal	40	50	75
Skor maksimal	52	65	92
Persentase	52	56	86%
Penguasaan kalimat			

Penggunaan media pembelajaran *flash card* dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 11 %, dari siklus II ke siklus III sebesar 29 %, terlihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Peningkatan penguasaan kalimat bahasa Inggris

Data yang disajikan menunjukkan adanya tren peningkatan penguasaan kalimat bahasa Inggris yang konsisten dari Siklus I hingga Siklus III. Secara empiris, dapat disimpulkan bahwa implementasi media *flash card* efektif dalam mengeleksi kompetensi berbicara dan menulis siswa. Temuan ini selaras dengan penelitian Hotimah (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan *flash card* berkorelasi positif dengan penguasaan sintaksis bahasa Inggris, yang pada gilirannya mengoptimalkan kemampuan produktif siswa dalam aspek verbal maupun textual.

Penelitian yang dilakukan selama tiga siklus ini membuktikan bahwa *flash card* merupakan instrumen pedagogis alternatif yang signifikan bagi 39 siswa kelas XII SMAS St. Fransiskus Xaverius Boawae. Meskipun pada tahap inisiasi ditemukan kendala teknis berupa adaptasi siswa terhadap metode permainan, namun klarifikasi prosedur instruksional secara bertahap mampu mengeliminasi hambatan tersebut. Efektivitas media ini juga terlihat pada peningkatan efikasi diri (*self-efficacy*) siswa; penguasaan struktur kalimat memberikan fondasi bagi siswa untuk berartikulasi dengan lebih percaya diri.

Novi Tri Utami (2023) Media *flash card* dapat membantu meningkatkan kemampuan kognitif. Untuk meningkatkan kemampuan kognitif, langkah-langkah berikut dapat dilakukan dengan menggunakan media *flash card* untuk pembelajaran:

- a) Guru dapat memainkannya secara bersamaan atau dibagi menjadi kelompok;
- b) Guru memperlihatkan media yang akan digunakan dan menjelaskan cara bermain;
- c) Guru meminta anak-anak untuk ikut menyebutkan angka yang sesuai pada media *flash card* yang diperlihatkan;
- d) Kartu dikocok dan dipilih secara acak oleh guru, kemudian anak-anak diminta untuk menyebutkan angka yang ditunjuk.

Setelah itu, guru dapat meminta anak-anak untuk mengaitkan angka yang ada di kartu *flash card* dengan jumlah benda atau media penunjang lainnya. Selain aspek kognitif, pemanfaatan *flash card* menstimulasi kreativitas dan partisipasi aktif siswa dalam mengekspresikan gagasan secara akurat. Transformasi afektif terlihat jelas pada Siklus III, di mana resistensi psikologis seperti rasa malu dan keragu-raguan saat berbicara di depan publik berhasil direduksi melalui penguatan motivasi dan pembiasaan. Hal ini mendukung teori Bhakti dkk. (2020) bahwa ketepatan pemilihan media merupakan determinan utama dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang menarik dan solutif.

*Flashcards* terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran kosakata karena menyajikan informasi sederhana melalui visual. Putu & Agung (2021) menyebutkan bahwa media ini fleksibel digunakan dalam berbagai kegiatan, mulai dari permainan, kuis, hingga bercerita. Repetisi yang dilakukan melalui *flashcards* juga memperkuat daya ingat siswa sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan menyenangkan.

Untuk memastikan pembelajaran kosakata sesuai standar, diperlukan acuan internasional. *Common European Framework of Reference for Languages* (CEFR) menyediakan kerangka yang jelas dalam menilai kemampuan bahasa. Bagi siswa sekolah menengah, level A1 dan A2 dianggap sesuai karena menekankan kosakata dasar terkait rutinitas, hobi, dan perasaan. Pemilihan kosakata berdasarkan level kemampuan membantu siswa belajar secara bertahap tanpa merasa terbebani materi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris berbasis media *flash card* secara signifikan meningkatkan penguasaan kalimat melalui keterampilan menulis dan berbicara pada siswa kelas XII SMAS St. Fransiskus Xaverius Boawae. Peningkatan tersebut terukur melalui kenaikan skor rata-rata pada setiap siklus, dengan rincian peningkatan sebesar 11% dari Siklus I ke Siklus II, serta 29% dari Siklus II ke Siklus III. Media ini tidak hanya memperbaiki performa akademik, tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam berkomunikasi secara publik tanpa tekanan psikologis.

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi bagi berbagai pihak:

1. Bagi Institusi Pendidikan: Sebagai acuan strategis bagi SMAS St. Fransiskus Xaverius Boawae dalam meningkatkan standar hasil belajar dan sebagai referensi inovasi media untuk mata pelajaran lainnya.
2. Bagi Pendidik: Sebagai bahan rujukan dalam pengembangan metodologi pengajaran bahasa Inggris, khususnya dalam memperkuat pemahaman gramatikal dan struktural secara inovatif.
3. Bagi Peserta Didik: Sebagai katalisator untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan motivasi belajar, guna mencapai prestasi akademik yang lebih optimal dalam penguasaan bahasa internasional.

Disarankan juga untuk memilih kosakata dari benda-benda yang lebih umum ditemui oleh subjek penelitian. Melakukan penambahan fitur-fitur interaktif yang dirancang untuk mencerminkan perkembangan teknologi yang berkelanjutan harap juga dipertimbangkan. Dengan demikian, diharapkan bahwa media *flashcard* akan dapat terus memperkaya proses pembelajaran dengan menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, sembari tetap relevan dengan perkembangan dunia teknologi yang berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, I. A. D., & Bhakti, Y. B. (2018). Interactive learning multimedia based Microsoft excel on the temperature and heat. *Unnes Science Education Journal*, 7(1).
- Astuti, Y. R. E. (2018). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Siswa Kelas VII SMP Negeri I Kota Blitar Melalui Games (Kalender). *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 2(1), 45-56.
- Bhakti, Y. B., Astuti, I. A. D., & Rahmawati, E. Y. (2020). Improving Students' Problem Solving Ability Through Learning Based Videoscribe. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 5(2), 61-67.
- Dasmo, D., Astuti, I. A. D., & Nurullaeli, N. (2017). Pengembangan pocket mobile learning berbasis android. *Jurnal Riset dan Kajian Pendidikan Fisika*, 4(2), 71-77.
- Gusti, N., Bahar, A., & Handayani, D. (2017). Studi Perbandingan Pembelajaran Kooperatif P-ISSN : 2549-3043 E-ISSN : 2655-3201 Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan Vol. 7 N0.3 Juli-Desember 2020 Page 6 Menggunakan Media Chemical Domino Card Dan Flash Card. *Alotrop*, 1(2).
- Hotimah, E. (2017). 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.
- Prihariyani, P. (2019). Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Dengan Permainan Ular Naga Pada Siswa Kelas VII-J Semester 2 SMPN 3 Mranggen Tahun Pelajaran 2016–2017. *Orbith: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa dan Sosial*, 14(3), 157-166.
- Novi Tri Utami. "Meningkatkan Kognitif Anak Usia Dini melalui Media Flashcard." *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan dan Konseling* 6.01 (2023), Hal: 46
- Satriana, A., Yunus, M., & Fatmawati, F. (2013). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1 Sampai 5 Melalui Media Flash Card Bagi Siswa Tunagrahita Sedang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 2(2).
- Sudjana, D. (2015). Kartu Kation-Anion Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Kimia Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Jurnal Lingkar Widya iswara*, 2(1), 21-37.
- Suganda, A., Hidayat, A., & Indri Widayastuti, E. R. (2010). Upaya meningkatkan kemampuan bicara siswa dalam bahasa inggris melalui permainan sanke and ladder di kelas VII A SMP negeri cimahi. Bandung: UPI.
- Susilana, R. dan Riyana,C. (2009). Media pembelajaran. Bandung : CV Wacana Prima.
- Wijayanti, F. M., Sukarmin, S., & Wiyono, E. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation (Gi) dengan Menggunakan Media Flash Card untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa. In Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika Ke-4 2015. Sebelas Maret University
- Witu, E. (2023). *Tense Visual*. Bina Talenta Flores. Ende: STKIP Simbiosis