

Efektivitas *Flashcard* Digital Sebagai Media Pedagogis dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris: *Systematic Literature Review*

Habibatul Azizah Al Faruq¹, Nanda Kurnia Wardati², Firman Puji Abdillah³, Sayang Indriani Putri⁴

^{1,3,4}Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember, Jl. Karimata, Jawa Timur, 68124, Indonesia

² Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Jember, Jl. Karimata, Jawa Timur, 68124, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Received 2025-04-27

Revised 2025-08-06

Accepted 2025-08-07

Corresponding Author:

Habibatul Azizah Al Faruq

Email:

habibatulazizah@unmuhjember.ac.id



This is an open access article under the [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Abstract – Vocabulary mastery is a fundamental aspect in English language learning. However, vocabulary learning is often boring and less interactive, so students have difficulty remembering and understanding new words. Digital learning applications such as flashcards offer an innovative solution to overcome this obstacle by having interactive features that can improve students' memory and learning interest. This study aims to evaluate the effectiveness of using digital flashcard applications as a pedagogical medium for teaching English vocabulary. Although some findings state that flashcards are effective in improving vocabulary in learning activities, a systematic review of the existing literature is needed to assess the extent to which digital flashcard applications have an impact on vocabulary learning both in terms of improving learning outcomes, learning motivation, and other aspects related to pedagogy. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method by reviewing several journals discussing the research topic. The results of the study indicate that digital flashcards as a learning media strategy can be said to be effective in improving students' vocabulary mastery ranging from elementary school, MTs, vocational high schools, to undergraduate students, which in this case can enrich vocabulary; easy, easy to recognize images, words, and meanings; Students are more active, focused, and enthusiastic when learning English; improve receptive and productive aspects in vocabulary knowledge; remembering material easily; and increasing students' learning motivation.

Keywords: Effectiveness; Flashcard Digital; Pedagogical Media; Teaching Vocabularies.

Abstrak – Penguasaan kosa kata merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Namun, pembelajaran kosa kata sering kali membosankan dan kurang interaktif, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengingat dan memahami kata-kata baru. Aplikasi pembelajaran digital seperti flashcard menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi kendala ini dengan adanya fitur interaktif yang dapat meningkatkan daya ingat dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi flashcard digital sebagai media pedagogis untuk pengajaran kosa kata Bahasa Inggris. Meski beberapa temuan menyatakan bahwa flashcard efektif dalam meningkatkan kosa kata dalam kegiatan pembelajaran, namun perlu dilakukan tinjauan sistematis terkait literatur yang ada guna menilai sejauh mana aplikasi flashcard digital memberikan pengaruh pada pembelajaran kosa kata baik dari segi peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun aspek lainnya yang berkaitan dengan pedagogi. Penelitian ini menggunakan metode Systematic Literature Review (SLR) dengan mengkaji beberapa jurnal yang membahas terkait dengan topik penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flashcard digital sebagai strategi media pembelajaran dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan penguasaan kosa kata siswa baik dari tingkat SD, MTs, SMK, hingga mahasiswa strata 1, yang dalam hal ini dapat memperkaya kosa kata; mudah, mudah mengenali gambar, kata, dan makna; siswa lebih aktif, fokus, dan antusias saat belajar bahasa Inggris; meningkatkan aspek reseptif dan produktif dari pengetahuan kosa kata; mengingat materi dengan mudah; serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Efektivitas, Flashcard Digital, Media Pedagogis, Pembelajaran Kosa Kata.

I. PENDAHULUAN

Kosa kata (*vocabulary*) merupakan hal mendasar dalam pembelajaran bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Semakin banyak kosa kata yang dimiliki, maka semakin meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis, serta dapat memperbaiki pemahaman mendengar dan menulis. Selaras dengan perkembangan teknologi yang telah membawa transformasi signifikan dalam cara belajar dan mengajar, metode pembelajaran Bahasa pun telah berkembang, salah satunya yaitu penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran. Pada pengajaran kosa kata, pendidik menggunakan aplikasi *flashcard* digital guna meningkatkan pemahaman serta penguasaan kosa kata Bahasa Inggris, terlebih untuk anak usia dini.

Flashcard baik dalam bentuk fisik maupun digital sudah dikenal sebagai media pembelajaran yang efektif. Metode ini bekerja dengan cara mengulang materi secara berkala guna meningkatkan daya ingat dalam jangka panjang. Banyak penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa *flashcard* merupakan media yang efektif dalam

meningkatkan kosakata Bahasa Inggris. Media *flashcard* berhasil efektif dalam memperkaya kosakata siswa, dan disarankan harus lebih bervariasi [1]. *Flashcard* digital mewajibkan penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, ataupun komputer. Hal ini memberikan keuntungan lebih seperti kemudahan akses, variasi desain pembelajarannya, serta interaktivitas. Selain itu, pengguna dapat belajar mandiri, mengakses materi di mana saja dan kapan saja, dengan menyesuaikan kecepatan dan tingkatan belajarnya. *Flashcard* elektronik dapat dijadikan media pembelajaran kosakata Bahasa Asing [2]. Aplikasi ini biasanya memiliki fitur seperti audio, gambar, sistem pengulangan berbasis algoritma yang mampu membantu pengguna untuk mengingat kosakata lebih efektif.

Meskipun aplikasi *flashcard* digital memberikan banyak kelebihan, untuk efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris masih perlu diteliti lebih lanjut. Mengingat banyaknya studi yang mendiskusikan tentang teknologi pembelajaran, namun kajian khusus tentang efektivitas aplikasi *flashcard* digital sebagai media pedagogis untuk kegiatan belajar mengajar kosakata Bahasa Inggris masih terbatas. *Flashcard* digital memiliki potensi besar sebagai media pedagogis karena mampu menggabungkan elemen visual, repetisi, dan interaksi. Dalam konteks pembelajaran kosakata Bahasa Inggris, pendekatan ini mendukung *spaced repetition*, *active recall*, dan pembelajaran mandiri, yang sejalan dengan teori konstruktivisme dan teori kognitif belajar bahasa. Namun, efektivitas pedagogis *flashcard* digital sangat bergantung pada bagaimana aplikasi dirancang, apakah mampu menyesuaikan tingkat kesulitan, memberikan umpan balik yang tepat, serta mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan berkelanjutan. Oleh karena itu, penting untuk melakukan tinjauan sistematis terkait literatur yang ada guna menilai sejauh mana aplikasi *flashcard* digital memberikan pengaruh pada pembelajaran kosakata baik dari segi peningkatan hasil belajar, motivasi belajar, maupun aspek lainnya yang berkaitan dengan pedagogi.

Adapun temuan dari penelitian sebelumnya [3] menyarankan pembelajaran kosakata yang digamifikasi dapat diintegrasikan ke dalam pengajaran pembelajaran kosakata karena dapat mengatasi masalah-masalah utama dalam pembelajaran kosakata. Masalah yang biasanya ditemui yaitu jumlah kosakata yang harus dikuasai, perbedaan Bahasa Inggris dalam bentuk tulisan dan lisan, dan keterbatasan sumber informasi termasuk kamus. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Al Faruq & Yanuarti [4], menemukan hasil bahwa siswa-siswi sangat antusias dalam mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut dengan sikap aktif bertanya apabila ada hal yang tidak, disamping itu siswa-siswi juga serius dalam mengerjakan kuis yang tersedia di aplikasi tersebut. Hal ini juga terjadi pada temuan penelitian yang dilakukan oleh Ni'mah [5]. Penelitian tersebut menyatakan aplikasi Quizlet berpengaruh pada motivasi siswa dalam belajar kosakata dengan 88% untuk kelas eksperimen dan 61.5% untuk kelas control. Hal ini ditunjukkan dengan ketertarikan yang tinggi, sedikit bosan, dan menunjukkan lebih antusias dalam belajar kosakata. Serupa dengan ini, temuan penelitian Setiawan & Wiedarti [6] juga menyatakan Quizlet efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar kosakata. Dari perspektif IT, efektivitas ini dapat diatribusikan pada penerapan mekanisme gamifikasi seperti skor dan *leaderboard* yang mendorong keterlibatan, serta penggunaan algoritma pengulangan untuk optimasi hafalan.

Tujuan dari penelitian ini untuk memberikan deskripsi yang lebih rinci tentang efektivitas penggunaan *flashcard* digital sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. Efektivitas yang dimaksud berkaitan dengan peningkatan hasil belajar siswa, perbandingan antara penggunaan *flashcard* digital dengan metode pembelajaran lainnya, serta peningkatan pemahaman dan motivasi belajar siswa dalam menguasai kosakata Bahasa Inggris. Dengan menelaah dari berbagai studi yang ada, diharapkan dapat memberikan informasi yang lebih komprehensif tentang kelebihan, tantangan, serta potensi aplikasi ini dalam konteks pendidikan Bahasa Inggris. Hasil dari tinjauan ini juga diharapkan dapat dijadikan acuan bagi pengembang aplikasi pendidikan serta pendidik dalam merancang metode kegiatan belajar mengajar yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswanya.

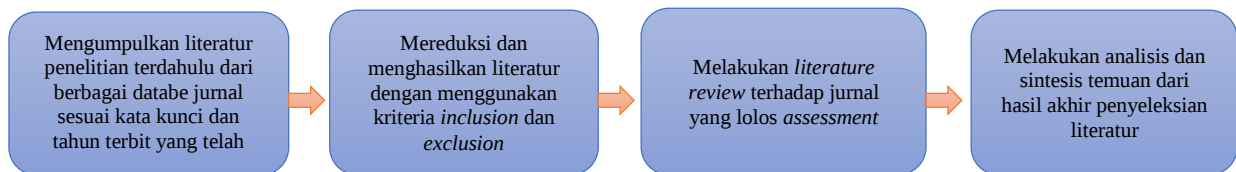
II. METODE

Metode penelitian menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Metode ini merupakan metode untuk memahami kumpulan besar informasi, dan sarana untuk berkontribusi pada jawaban apa yang berhasil dan apa yang tidak serta banyak jenis pertanyaan lainnya [7]. Metode ini memiliki kelebihan dibandingkan metode lainnya seperti bersifat meta-analisis, sistematis tinjauan naratif yang memungkinkan kita menghasilkan penelitian yang lebih tepat.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab beberapa rumusan masalah yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Hal pertama yang perlu dilakukan dalam SLR ini adalah mengumpulkan literatur penelitian terdahulu sebagai sumber dalam mendapatkan hasil penelitian [8]. Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan beberapa database jurnal seperti *Google Scholar*, *Scencedirect*, *Emerald Insight*, *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE), dan *Association for Computing Machinery* (ACM). Setiap database jurnal tersebut memiliki cara pencarian yang berbeda-beda, sehingga pada penelitian ini lebih menekankan

menggunakan kata kunci dan tahun terbit artikel sebagai acuan utama. Artikel yang didapatkan akan dilakukan filterisasi berdasarkan pengetikan kata kunci dan tahun terbit.

Penelitian ini mengkaji berbagai studi yang membahas efektivitas penggunaan *flashcard* digital dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Topik penelitian tersebut bukan merupakan penelitian yang baru. Beberapa penelitian sebelumnya telah dilakukan terkait efektivitas penggunaan *flashcard* digital maupun jenis media pembelajaran yang lain dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris maupun Bahasa yang lain seperti Bahasa Indonesia dan Bahasa Arab. Oleh karena itu, dalam studi literatur ini mengusulkan suatu rumusan masalah yang akan dijawab pada kajian ini, yaitu “**Bagaimana efektivitas *flashcard* digital dalam pengajaran kosa kata?**”. Metode yang digunakan dalam kajian literatur ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Tinjauan ini dibatasi oleh studi-studi evaluasi pedagogis dan tidak mencakup literatur yang membahas implementasi teknis atau arsitektur sistem secara mendalam. Tahapan penelitian ini dijelaskan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan penelitian

Tahapan penelitian dengan metode SLR dimulai dengan identifikasi masalah dan perumusan pertanyaan penelitian yang spesifik dan terarah. Selanjutnya, menyusun kriteria inklusi dan eksklusi untuk menyaring literatur yang relevan, diikuti dengan proses pencarian sistematis melalui basis data akademik yang telah ditentukan. Setelah itu, dilakukan seleksi dan evaluasi kualitas studi yang ditemukan, kemudian dilanjutkan dengan ekstraksi data dan sintesis temuan untuk menjawab pertanyaan penelitian. Terakhir, peneliti menyusun laporan hasil review secara kritis dan terstruktur, dengan memperhatikan temuan utama, kesenjangan penelitian, serta implikasi teoretis dan praktisnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pencarian literatur dilakukan dengan menggunakan beberapa sumber *database*, seperti *Google Scholar*, *Scencedirect*, *Emerald Insight*, *Institute of Electrical and Electronics Engineers* (IEEE), dan *Association for Computing Machinery* (ACM). Beberapa *database* tersebut dipilih karena merupakan *platform online* yang menyediakan akses ke berbagai *database* bibliografi publikasi ilmiah, sehingga pencarian sumber literatur dapat lebih mudah dilakukan. Setiap *database* tersebut memiliki cara pencarian yang berbeda-beda, sehingga pada penelitian ini lebih menekankan menggunakan kata kunci dan tahun terbit artikel sebagai acuan utama. Artikel yang didapatkan akan dilakukan filterisasi berdasarkan pengetikan kata kunci dan tahun terbit yang sama agar hasil temuan dapat menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Namun ekstraksi pada setiap *database* memiliki cara pencarian yang berbeda-beda. *Google scholar* memberikan cara yang sederhana untuk menelusuri karya ilmiah dengan cakupan yang luas. Filter hasil pencarian berdasarkan berbagai kriteria, seperti tahun publikasi dan relevansi juga dapat dilakukan. Namun pada *google scholar* belum dapat melakukan filter hasil pencarian berdasarkan jenis dokumen seperti artikel karya ilmiah, buku, ataupun jenis dokumen lainnya. Hal ini menjadi tantangan sendiri dalam melakukan filter dokumen secara manual.

Science direct lebih bersifat fleksibel, karena pengguna dapat dengan bebas mengetikkan kata kunci sesuai aturan pengkodean yang telah ditentukan oleh *science direct*. Selain itu, pada *science direct* juga dapat melakukan pencarian berdasarkan lebih dari satu bagian, yaitu sebagai contoh dapat mengkombinasikan antara judul, abstrak dan kata kunci. Hal berbeda jika pencarian dilakukan di *database Emerald Insight*. Pada *database* ini, *expert search* hanya dapat dilakukan berdasarkan salah satu bagian saja seperti abstrak, judul atau kata kunci [8]. Sementara untuk IEEE dan ACM memiliki sifat pencarian literatur yang sama seperti *emerald insight*.

Tahap pencarian literatur yang dilakukan adalah pencarian dengan menggunakan kata kunci tertentu ditinjau dari bagian tertentu, sesuai abstrak, judul atau *keyword* pada jurnal. Kata kunci ini dipilih karena untuk memudahkan proses pencarian artikel meskipun masih terkesan umum. Artikel yang dituju akan semakin susah ditemukan jika menggunakan kata kunci yang sangat spesifik. Pencarian literatur dilakukan dengan kata kunci sebagai berikut:

- Pada *database Google Scholar*, pencarian literatur menggunakan *boolean search* dengan menuliskan kata kunci: “*effectiveness*” AND “*flashcard digital*” AND “*teaching vocabulary*”.
- Pada *database Science Direct*, pencarian literatur menggunakan *boolean search* dengan menuliskan kata kunci: “*effectiveness*” AND “*flashcard digital*” AND “*teaching vocabulary*”.

- c. Pada *database Emerald Insight*, pencarian literatur menggunakan *boolean search* dengan mempertimbangkan kandungan kata kunci: ABSTRACT “*effectiveness*” AND ABSTRACT “*flashcard digital*” AND ABSTRACT “*teaching vocabulary*”.
- d. Pada *database IEEE*, pencarian literatur menggunakan *boolean search* dengan mempertimbangkan kandungan kata kunci: ABSTRACT “*effectiveness*” AND ABSTRACT “*flashcard digital*” AND ABSTRACT “*teaching vocabulary*”.
- e. Pada *database ACM*, pencarian literatur menggunakan *boolean search* dengan mempertimbangkan kandungan kata kunci: ABSTRACT “*effectiveness*” AND ABSTRACT “*flashcard digital*” AND ABSTRACT “*teaching vocabulary*”.

Tahapan selanjutnya yang digunakan untuk mereduksi dan menghasilkan literatur adalah dengan menggunakan kriteria *inclusion* dan *exclusion*. Kriteria *inclusion* adalah kriteria-kriteria untuk jurnal yang akan dijadikan bahan literatur *review*. Sedangkan kriteria *exclusion* adalah kriteria-kriteria dari jurnal yang dieliminasi sebagai bahan literatur [8]. Kriteria *inclusion* yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Literatur yang dikaji adalah artikel penelitian
- b. Artikel meneliti tentang efektivitas *flashcard* digital dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris
- c. Artikel diterbitkan pada tahun 2020 hingga 2025
- d. Literatur menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia

Sedangkan kriteria *exclusion* yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Literatur yang tidak berkaitan dengan topik tentang efektivitas *flashcard* digital dalam pengajaran kosakata dan tidak sesuai dengan *research question*
- b. Literatur menggunakan bahasa yang tidak dimengerti oleh peneliti (selain Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia)
- c. Artikel diterbitkan sebelum tahun 2020

Adapun jumlah literatur yang dihasilkan dari masing-masing *database* pencarian dan hasil filterisasi dengan kriteria *inclusion* dan *exclusion* ditunjukkan pada Tabel 1 berikut ini.

TABEL 1
JUMLAH LITERATUR DARI HASIL PENCARIAN

No.	Kriteria	Google Scholar	Science Direct	Emerald Insight	IEEE	ACM
1	Sesuai kata kunci yang digunakan	22.000	60	0	1	0
2	Literatur yang diterima	1.180	48	0	0	0
3	Tahun terbit 2020-2025	662	33	0	0	0
4	Sesuai dengan judul, abstrak dan <i>keyword</i>	3	2	0	0	0
5	Abstrak sesuai untuk menjawab rumusan masalah penelitian	3	2	0	0	0

Berdasarkan Tabel 1, jumlah literatur yang sesuai dengan judul, abstrak dan *keyword* adalah 5 artikel. Tahap akhir penyeleksian literatur diperoleh sebanyak 5 artikel. Literatur tersebut akan dilakukan pemahaman lebih mendalam, apakah pada artikel-artikel tersebut yang dibahas sesuai dengan topik atau rumusan masalah pada penelitian ini atau tidak. Selanjutnya adalah melakukan analisis dan sintesis temuan dari hasil akhir penyeleksian literatur. Sintesis pada *Systematic Literature Review* dilakukan dengan beberapa tahapan [8], yaitu:

- a. Melakukan *literature review* terhadap artikel yang lolos *assessment*
- b. Membuat daftar studi kasus yang digunakan, jenis *flashcard*, jenis *teaching vocabulary*, dan efektivitas dari *flashcard digital*
- c. Membuat pengelompokan dari daftar studi kasus yang digunakan, jenis *flashcard*, jenis *teaching vocabulary*, dan efektivitas dari *flashcard digital*
- d. Melakukan analisis efektivitas penggunaan *flashcard* digital dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris.

Literature review dilakukan pada jurnal yang diterima atau lolos pada tahap *assessment*, yaitu sebanyak 5 artikel. Sehingga pada *Systematic Literature Review* ini bersumber dari 5 artikel tersebut. Hasil *literature review* dari 5 artikel yang diterima dapat dibuat pengelompokan dari daftar studi kasus yang digunakan (objek yang diteliti), jenis *flashcard*, jenis *teaching vocabulary*, dan efektivitas dari *flashcard digital*. Hal ini bertujuan untuk meringkas hasil *literature review* dari 5 artikel yang diterima, serta dapat memudahkan untuk memahami artikel-artikel yang terkait dengan rumusan masalah. Tahapan terakhir pada sintesis ini adalah melakukan analisis efektivitas penggunaan *flashcard* digital dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Hasil analisis tersebut dapat menjawab rumusan masalah yang ada pada *Systematic Literature Review* (SLR).

Berdasarkan hasil sintesis, terdapat 5 artikel yang lolos *assessment* dimana semua artikel tersebut menjelaskan tentang efektivitas penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris. Jika dilihat dari objek penelitiannya, terdapat variasi objek yang digunakan, diantaranya mulai dari siswa SD, MTs (siswa kelas 7), SMK hingga mahasiswa Strata 1 (usia 21 tahun). Jumlah sampel yang digunakan pada setiap penelitian berbeda, dimana terdapat penelitian yang menggunakan banyak sampel namun dipecah menjadi beberapa kelompok untuk membandingkan jenis *flashcard* yang digunakan. Media *flashcard* baik secara digital maupun non-digital sama-sama ditujukan untuk membantu pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. *Flashcard* dinilai mampu dijadikan sebagai media pedagogis untuk berbagai tingkatan sekolah. Adapun hasil analisis terkait efektivitas penggunaan *flashcard* sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Inggris ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

TABEL 2
EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FLASHCARD

Artikel	Objek Penelitian	Jumlah Sample	Metode Penelitian	Jenis Flashcard	Efektivitas Penggunaan Flashcard
[1]	SMK	-	Kualitatif (tes, lembar kuesioner, dan wawancara)	Media <i>flashcard</i>	- Meningkatkan kosakata - Efektif dalam memperkaya kosakata
[9]	SMP (kelas 7 yang berusia 12 tahun)	32	Kuantitatif dan desain penelitian pra-eksperimental (50 item pertanyaan)	<i>Flashcard</i> digital dan non-digital	- Efektif untuk meningkatkan kosakata siswa - Mudah mengenali gambar, kata, dan makna - <i>Flashcard</i> digital memiliki banyak fitur yang dapat dipelajari sendiri oleh siswa - Siswa dapat mendefinisikan arti kosakata bahasa Inggris atau kosakata bahasa Inggris pada gambar dan siswa dapat menuliskannya dengan benar - Siswa dapat menemukan kalimat Benar atau Salah sesuai dengan kosakata yang ditentukan - Siswa lebih aktif dan antusias saat belajar bahasa Inggris
[10]	MTs (kelas 7)	19	Pra-eksperimen (pre-test, treatment, post-test) dengan 25 soal pilihan ganda	Media <i>flashcard</i>	- Terdapat peningkatan keterampilan kosakata - Siswa menjadi lebih antusias, aktif, fokus, dan tidak bosan dalam belajar Bahasa Inggris - Meningkatkan penguasaan kosakata yang lebih baik - Memberikan beberapa petunjuk untuk mengenali dan mempraktikkan materi - Terdapat perubahan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa
[11]	Mahasiswa sarjana (usia 21 tahun)	112	Eksperimen	<i>Flashcard</i> digital <i>smartphone</i> (35 siswa), <i>Flashcard</i> digital komputer (35 siswa), <i>Flashcard</i> kertas (42 siswa)	- Merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan perolehan kosakata akademis - Meningkatkan aspek reseptif dan produktif dari pengetahuan kosakata - Mengajarkan kosakata akademis yang penting untuk membaca dan menulis
[12]	SD	41	Pra-eksperimen (pre-test, treatment, post-test) dengan 10 item pertanyaan	<i>Flashcard</i> digital (<i>Augmented Reality</i>)	- Pembelajaran siswa menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan interaktif - Membantu siswa mengingat materi dengan mudah

Berdasarkan hasil kajian terhadap literatur yang digunakan, terhadap beberapa temuan terkait dengan efektivitas penggunaan *flashcard*. Pada 5 artikel yang dikaji, tidak semua menggunakan *flashcard* digital sebagai alat uji penelitian. Terdapat 2 penelitian yang hanya menyebutkan media *flashcard* sebagai alat uji, namun tidak diketahui apakah *flashcard* yang digunakan jenis digital atau non-digital. 1 penelitian membandingkan

efektivitas penggunaan *flashcard* digital dan *flashcard* non-digital (kertas). 1 penelitian lagi membandingkan efektivitas penggunaan *flashcard* antara digital dengan *smartphone*, digital dengan komputer, dan *flashcard* non-digital (kertas). Sedangkan 1 penelitian lainnya menggunakan *flashcard* digital dengan *Augmented Reality* (AR). Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pre-test, treatment, dan post-test. Namun terdapat juga 1 penelitian yang menggunakan kualitatif dengan tes, lembar kuesioner, dan wawancara.

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dinilai efektif dalam membantu proses pembelajaran siswa tentang kosakata Bahasa Inggris. Tabel 2 menunjukkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Beberapa penelitian, seperti [9] dan [10], menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, fokus, antusias, dan tidak bosan saat menggunakan *flashcard*. Elemen ini berkaitan erat dengan fitur teknis gamifikasi seperti kuis interaktif, umpan balik langsung, dan sistem penguatan berbasis skor atau tantangan. Rancangan teknis yang menghadirkan elemen-elemen tersebut berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran kosakata. Penelitian [11] secara eksplisit membandingkan *platform smartphone*, komputer, dan kertas, dengan hasil bahwa penggunaan *flashcard* digital berbasis *smartphone* menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi dalam pembelajaran kosakata akademik. Keunggulan ini dikaitkan dengan aspek teknis seperti portabilitas perangkat *mobile*, kemudahan akses kapan saja, serta fitur notifikasi yang mendukung pembelajaran berulang. Desain *mobile-first* memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel dan responsif terhadap kebutuhan siswa modern. Studi [12] memperkenalkan penggunaan *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang mampu membuat pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, dan interaktif. Implementasi AR memperkaya pengalaman belajar dengan visualisasi 3D, namun secara teknis menuntut kesiapan *hardware* (kamera dan sensor), *software* (mesin AR seperti ARCore/ARKit), dan konten 3D yang relevan dengan materi kosakata. Meskipun menjanjikan dalam meningkatkan pemahaman visual, penerapan AR masih menghadapi tantangan dalam hal biaya produksi konten dan keterbatasan perangkat yang mendukung teknologi ini.

Meskipun objek penelitian, jumlah sampel, metode penelitian, dan jenis *flashcard* yang digunakan berbeda, hasil penelitian pada 5 kajian literatur tersebut memberikan hasil yang sama. *Flashcard* sebagai strategi media pembelajaran dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kosakata siswa baik dengan *flashcard* digital maupun non-digital (kertas), namun siswa lebih mudah menggunakan *flashcard* digital dibandingkan dengan *flashcard* non-digital [9]. Hal ini selaras dengan penelitian [11], dimana metode pembelajaran kosakata yang dibantu teknologi dapat mempercepat proses perolehan kosakata akademis yang seringkali berkepanjangan. Penelitian ini menggarisbawahi manfaat penggunaan perangkat seluler untuk pembelajaran kosakata. Di era dimana teknologi terus berkembang, pendidik harus memanfaatkan peluang yang disediakan oleh aplikasi dan *platform* seluler untuk mengembangkan *flashcard* digital yang menarik dan mudah diakses. Penggunaan *flashcard* digital dengan perangkat seluler (*smartphone*) sebagai alat pedagogis yang berharga untuk perolehan kosakata akademis dinilai lebih unggul dibandingkan dengan penggunaan *flashcard* digital dengan komputer maupun kertas. *Flashcard* bukan hanya tentang menghafal kata-kata, tetapi siswa telah diberikan beberapa petunjuk untuk mengenali dan mempraktikkan materi, seperti definisi, pelafalan, jenis kata kerja dan contoh kalimat yang menggunakan kata kerja [10].

Pembelajaran kosakata Bahasa Inggris siswa meningkat secara signifikan dengan menggunakan media *flashcard*, terutama pada nama hewan, peralatan sekolah, dan perabot rumah. Namun penggunaan media *flashcard* harus sesuai dengan jurusan sekolah [1]. Penggunaan media *flashcard* juga perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu sebelum digunakan dan harus disesuaikan dengan jurusan yang ada di sekolah. Dengan kata lain perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia Pendidikan [13].

IV. SIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat menjawab rumusan masalah dan tujuan penelitian. Efektivitas penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris sangat dipengaruhi oleh prinsip desain pedagogis dan fitur teknis yang diimplementasikan dalam media tersebut. Elemen gamifikasi, seperti kuis interaktif, sistem skor, dan umpan balik instan, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa secara emosional maupun kognitif. Selain itu, penggunaan *flashcard* digital berbasis *smartphone* dinilai lebih unggul dibandingkan media lain karena mendukung pembelajaran yang portabel, fleksibel, dan dapat dipersonalisasi melalui fitur seperti notifikasi pengingat dan akses mudah kapan saja. Adopsi teknologi *Augmented Reality* (AR) juga menunjukkan potensi dalam memperkuat pengalaman belajar visual dan interaktif, meskipun masih menghadapi tantangan teknis terkait perangkat keras dan produksi konten 3D. Secara umum, desain teknis yang mendukung interaktivitas, aksesibilitas, dan relevansi konteks belajar terbukti menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas *flashcard* sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi *flashcard* digital harus mempertimbangkan kombinasi antara prinsip pedagogis yang kuat dan pemanfaatan fitur teknologi yang tepat guna agar mampu memberikan dampak maksimal dalam akuisisi kosakata siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Jember atas dukungan finansial yang diberikan melalui hibah internal penelitian dan pengabdian tahun 2024-2025.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. N. A. Lubis, R. W. Sagala and K. Niswa, "Flashcard Media Effectiveness In Enriching Students' English Vocabulary At Vocational School," *ENGLISH REVIEW: Journal of English Education*, vol. 11, no. 1, pp. 153-160, 2023.
- [2] R. Romdani and L. Andriyani, "Media Pembelajaran Kartu Gambar Bersuara Berbasis E-Flashcard Quizlet untuk Pembelajaran Al-Mufradat," *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, pp. 730-742, 2021.
- [3] B. Waluyo and J. L. Bucol, "The Impact of Gamified Vocabulary Learning Using Quizlet on Low-Proficiency Students," *Computer Assisted Language Learning Electronic Journal*, vol. 22, no. 1, pp. 164-185, 2021.
- [4] H. A. A. Faruq and R. Yanuarti, "Promoting Flashcard Digital Learning Application to Enhance Vocabulary for Young Learners in PAUD Kutilang," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 8, no. 3, pp. 2342-2346, 2024.
- [5] A. M. Ni'mah, "The Effectiveness of Using Quizlet Application as Digital Flashcard on the Eleventh Grade Students' Motivation in Learning Vocabulary, Jember: Undergraduate Thesis: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember, 2024.
- [6] M. R. Setiawan and P. Wiedarti, "The Effectiveness of Quizlet Application towards Students' Motivation in Learning Vocabulary," *Studies in English Language and Education*, vol. 7, no. 1, pp. 83-95, 2020.
- [7] D. Hariyati, "Dosen FIA UI: Pentingnya Systematic Literature Review," *Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Indonesia, Depok*, 2023.
- [8] N. K. Wardati and M. Er, "The impact of social media usage on the sales process in small and medium enterprises (SMEs): A systematic literature review," *Procedia Computer Science*, vol. 161, pp. 976-983, 2019.
- [9] N. A. Rachmadi, A. Muliati and N. Aeni, "The Effectiveness of Flashcard Media Strategy in Improving Young Learners' Vocabulary," *Journal of Excellence in English Language Education*, vol. 2, no. 1, pp. 73-81, 2023.
- [10] N. Syamsiyah and S. Ma'rifatulloh, "The Effectiveness of Using Flashcard to Improve Students' Vocabulary Mastery," *JSER: Journal of Science and Education Research*, vol. 2, no. 2, pp. 25-30, 2023.
- [11] Z. Zarrati, M. Zohrabi, H. Abedini and I. Xodabande, "Learning academic vocabulary with digital flashcard: Comparing the outcomes from computers and smartphones," *Social Sciences & Humanities Open*, vol. 9, pp. 1-9, 2024.
- [12] M. A. Rahman, R. R. Faisala and C. Thob, "The Effectiveness of Augmented Reality Using Flash Card in Education to Learn Simple English Words as a Secondary Language," *Procedia Computer Science*, vol. 227, pp. 753-761, 2023.
- [13] Kurniawan, F. S., Sari, D. W., and Purwanto, "Rancang Bangun Webgame Interaktif Pada Matakuliah Bahasa Inggris Maritim Menggunakan Model View Controller (MVC) (Studi Kasus: Jurusan Nautika dan Teknik Polimer)," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 10, no. 3, pp. 565-573, 2025.