

# Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris melalui Media Flashcard bagi Siswa SDN 1 Purbalingga Kidul

Artika Wina Fitriani\*<sup>1</sup>, Actinis Muqsitha Paradista<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Prodi D4 Bisnis dan Manajemen Ritel, Politeknik Madyathika, Indonesia

<sup>2</sup>Prodi D4 Keperawatan Anestesiologi, Universitas Harapan Bangsa, Indonesia

e-mail: \*[artikawina05@gmail.com](mailto:artikawina05@gmail.com), [actinissmp@gmail.com](mailto:actinissmp@gmail.com)

## Abstrak

*Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing bagi anak-anak di usia sekolah dasar merupakan langkah penting. Di SDN 1 Purbalingga kidul, ada beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Inggris. Guru mengalami kesulitan mengajarkan kosakata, yang membuat siswa tidak tertarik untuk belajar. Maka dari itu, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan flashcard dan cara menggunakannya untuk menambah kosakata bahasa Inggris. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan dimana prosedur kegiatan ini meliputi: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan perbandingan hasil pre-test dan hasil post-test, ditemukan peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 24,1%. Ada peningkatan hardskill, yaitu 85% siswa mampu menyebutkan dan menggunakan 20–30 kosakata baru sesuai tema pembelajaran, dan peningkatan softskill, yaitu 80% siswa menunjukkan sikap kerja sama saat bekerja dalam kelompok kecil dengan flashcard. Agar peningkatan berkelanjutan, pelatihan serupa harus diberikan secara rutin. Flashcard dapat digunakan bersama dengan media digital, seperti aplikasi kuis visual, untuk membuatnya lebih menarik. Pengembangan softskill harus terus dievaluasi melalui refleksi diri atau peer assessment.*

**Kata Kunci:** Flashcard, Kosakata Bahasa Inggris, Media Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah dasar merupakan tahapan penting dalam penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Mempelajari kosakata lebih banyak akan membantu mereka memahami, membaca, menulis, berbicara, dan mendengar bahasa Inggris dengan baik. Kurangnya minat dan keinginan siswa untuk belajar kosakata merupakan masalah utama yang dihadapi saat belajar kosakata. Belajar kata-kata baru dianggap membosankan dan sulit bagi banyak siswa. Faktor-faktor seperti metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif, seperti ceramah, masih mendominasi proses pembelajaran.

Pembelajaran yang tetap berpusat pada guru kurang memberikan ruang bagi siswa untuk memikirkan dan mengembangkan konsep mereka sendiri. Akibatnya, guru dan siswa tidak banyak berinteraksi secara aktif, dan siswa cenderung menjadi pasif saat mendapatkan informasi.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Purbalingga menunjukkan bahwa ada beberapa masalah dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu guru mengalami kesulitan mengajarkan kosakata bahasa Inggris, yang menyebabkan 70% siswa kurang terlibat dalam kelas. Metode pembelajaran bahasa Inggris yang menggunakan ceramah dan latihan soal di Lembar Kerja Siswa telah mengurangi minat siswa untuk belajar bahasa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat digunakan di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar

siswa (Agung, I. Gusti Ayu Mahatma, et al, 2023) Salah satu hal yang dapat dilakukan yakni dengan menggunakan strategi, metode ataupun media yang dapat menarik perhatian siswa (Hastuti, Hilda, et al., 2024). Dari banyak media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pengajaran bahasa Inggris, *flashcard* atau kartu bergambar merupakan satu contohnya. Media seperti ini dapat membantu guru menyederhanakan materi yang sulit agar lebih mudah dimengerti oleh siswa (Agung, I. Gusti Ayu Mahatma, et al., 2023).

Menurut Arsyad (2011), *flashcard* merupakan kartu berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol tertentu yang berfungsi untuk mengarahkan atau mengingatkan siswa terhadap suatu konsep yang berkaitan dengan gambar tersebut. Sebagai media pembelajaran visual, *flashcard* dapat memuat berbagai elemen seperti simbol, tanda, kata, gambar, dan definisi yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif. Media ini mempermudah siswa dalam memahami isi pelajaran. Sementara itu, Ahmad Susanto (2011) menekankan bahwa *flashcard* adalah kumpulan kartu bergambar yang dilengkapi dengan kata-kata pendukung. Visual pada *flashcard* dapat menarik perhatian siswa dan mendorong semangat belajar. Penggunaannya bertujuan untuk membantu siswa mengenali dan mengingat kosakata baru melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif.

Beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya telah menerapkan penggunaan *flashcard* sebagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satunya dilakukan oleh Sulaiman, Rizkariani, dan Ihramsari Akidah (2021) dalam kegiatan berjudul "*Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flashcard pada TPA Masjid Baitul Maqdis*". Fokus utama dari kegiatan ini adalah untuk memperluas penguasaan kosakata peserta didik. Melalui penggunaan media *flashcard*, peserta diajak mengenal dan mempelajari kosakata bahasa Inggris secara lebih menyenangkan.

Kegiatan serupa juga dilaksanakan oleh Agung, I. Gusti Ayu Mahatma, dkk. (2023) dalam bentuk pelatihan bertema "*Pelatihan Bahasa Inggris dengan Media Pembelajaran Flashcard di SD Negeri 20 Dangin Puri*". Dalam program tersebut, media pembelajaran yang digunakan dirancang menarik dan menyenangkan, dengan tujuan mendorong siswa untuk lebih antusias dalam belajar sekaligus meningkatkan penguasaan kosakata mereka.

Melihat hasil positif dari kegiatan-kegiatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap kosakata bahasa Inggris. Oleh karena itu, Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk menerapkan media *flashcard* sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menarik guna mendukung penguasaan kosakata bahasa Inggris siswa secara lebih efektif.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris melalui media *flashcard* di SDN 1 Purbalingga Kidul merupakan wujud nyata penerapan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Melalui implementasi *flashcard* dalam proses pembelajaran, diharapkan siswa dapat menguasai kosakata yang ditampilkan dalam media tersebut, aktif menggunakan permainan berbasis *flashcard* di kelas, serta mengalami peningkatan dalam hal motivasi, minat, dan hasil belajar bahasa Inggris.

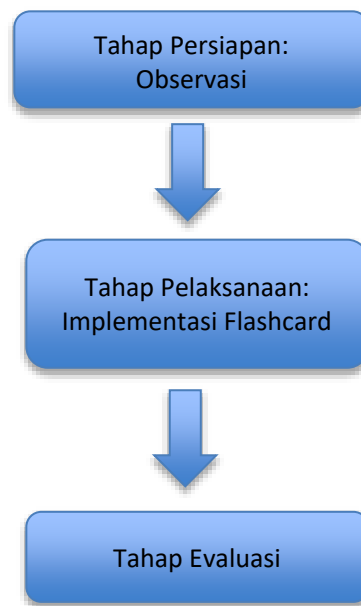
## 2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan terstruktur yang dirancang untuk memastikan keselarasan antara penerapan media yang dikembangkan dengan kebutuhan siswa. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian adalah pelatihan dimana prosedur kegiatan ini terbagi menjadi tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Data Mitra Pengabdian masyarakat yang menjadi sasaran yakni SDN 1 Purbalingga Kidul. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Wiramenggala, Purbalingga Kidul, Kec. Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah 53314. Peserta yang mengikuti kegiatan PKM ini sebanyak 29 siswa.



Gambar 1. Data SDN 1 Purbalingga Kidul di DAPODIK

Metode pengabdian masyarakat digambarkan dengan diagram alir pada gambar 1.



Gambar 2. Gambar alir Metode Pengabdian Masyarakat

**1.1. Tahap Persiapan.**

Pada tahap persiapan, kami mewawancarai kepala sekolah dan guru kelas 5 di SD Negeri 1 Purbalingga Kidul untuk mengetahui kondisi sekolah, kemampuan siswa, materi yang diajarkan, dan masalah yang dihadapi selama pembelajaran. Untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang kondisi kelas dan karakteristik siswa, kami melakukan observasi kelas di SD Negeri 1 Purbalingga Kidul. Sebelum memulai pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan flashcard, pre-test akan dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa. Data dari wawancara, observasi kelas, dan pre-test kemudian digunakan untuk membuat program kerja.

**1.2. Tahap Pelaksanaan**

Penggunaan flashcard dalam pembelajaran bahasa inggris dilaksanakan dengan penerapan games yang menarik seperti guessing games and matching cards.

Waktu	Kegiatan	Pemateri
08.00 – 08.45	Pelaksanaan Pre-test	Tim PKM

08.45 – 10.00	Penyampaian materi animals, comparative, superlative sentences menggunakan media flashcard	Artika Wina Fitriani, M.Pd
10.00 - 10.45	Implementasi guessing games and matching cards	Artika Wina Fitriani, M.Pd.
10.45 – 11.30	Pelaksanaan Post-test	Tim PKM

### 1.3. Tahap Evaluasi

Post-test dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengevaluasi kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan flashcard. Hasil tes ini akan dibandingkan dengan pre-test sebagai evaluasi pelaksanaan program. Indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini yakni terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa minimal 20% dari pre-test ke post-test, minimal 75% siswa menunjukkan peningkatan skor individual pada post-test. Adapun indikator pada peningkatan *hardskill* yakni siswa mampu menyebutkan dan menggunakan minimal 20–30 kosakata baru sesuai tema pembelajaran dan indikator peningkatan *softskill* yakni siswa menunjukkan sikap kerja sama saat bekerja dalam kelompok kecil menggunakan flashcard. Siswa berani tampil atau menyampaikan hasil belajar di depan kelas.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris merupakan salah satu bentuk kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman terhadap kosakata bahasa Inggris. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2025 di SDN 1 Purbalingga Kidul. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Wiramenggala, Purbalingga Kidul, Kec. Purbalingga, Kabupaten Purbalingga, Jawa Tengah 53314. Peserta yang mengikuti kegiatan PKM ini sebanyak 29 siswa.



**Gambar 3.** Pelaksanaan Pre-test

Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan *pre-test* dilaksanakan pada awal pertemuan. *Pre-test* dilaksanakan untuk mengukur kemampuan siswa sebelum implementasi penggunaan *flashcard* dalam proses pembelajaran.



**Gambar 4.** Siswa mempelajari *animals* dan *adjectives flashcard*

Gambar 4 menunjukkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran kosa kata bahasa Inggris dengan menggunakan flashcard. Siswa mempelajari *comparative adjectives* dan *superlative adjectives* untuk mendeskripsikan *animals*. Tim PKM menyiapkan *adjectives* dan *animal flashcard*.



**Gambar 5.** Tim PKM mengimplementasikan *guessing games* dengan media *flashcard*

Gambar 5 menunjukkan bahwa siswa mempelajari *animals and adjectives flashcard*. Pada kegiatan tersebut, siswa menyebutkan nama *animal* (hewan) dan mendeskripsikannya dengan menyebutkan salah satu *adjective* yg sesuai dengan hewan tersebut, contohnya: “*The girafee is tall*”

Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran bahasa Inggris dilaksanakan dengan penerapan games yang menarik seperti *guessing games*, *matching cards* dan mengerjakan *worksheet*. Pada penerapan *guessing game*, siswa diminta untuk menebak nama hewan yang dideskripsikan oleh tim PKM.



**Gambar 6.** Siswa membuat *comparative sentence* dan *superlative sentence* dengan menggunakan *animal flashcard*

Gambar 6 menunjukkan bahwa kegiatan dilanjutkan dengan siswa berlatih untuk membuat kalimat *comparative* dan *superlative*. Setiap siswa membuat kalimat perbandingan (*comparative sentence*) yakni membandingkan *animal flashcard* yang dimilikinya dengan *animal flashcard* yang dimiliki oleh teman sebangkunya (berpasang-pasangan).



**Gambar 7.** Pelaksanaan *Post-test*

Gambar 7 menunjukkan bahwa kegiatan dilanjutkan dengan melakukan *post-test*. *Post-test* dilakukan di akhir pembelajaran untuk mengevaluasi kemampuan kosakata bahasa Inggris siswa setelah mengikuti pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *flashcard*.

Berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*, disimpulkan bahwa penggunaan *flashcard* berhasil meningkatkan daya ingat siswa terhadap kosakata, menumbuhkan motivasi dan antusiasme dalam belajar Bahasa Inggris, memudahkan proses pengenalan kata melalui asosiasi gambar dan teks.

**Tabel 1.** Perbandingan nilai Pre-test dan Post-test

No	Students	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Test	Peningkatan
1	Sample 1	66	93	27%
2	Sample 2	73	100	27%
3	Sample 3	60	80	20%
4	Sample 4	33	60	27%

5	Sample 5	20	46	26%
6	Sample 6	66	100	34%
7	Sample 7	46	60	14%
8	Sample 8	33	60	27%
9	Sample 9	53	100	47%
10	Sample 10	46	66	20%
11	Sample 11	13	53	40%
12	Sample 12	66	73	7%
13	Sample 13	53	60	7%
14	Sample 14	60	80	20%
15	Sample 15	40	66	26%
16	Sample 16	53	93	40%
17	Sample 17	40	60	20%
18	Sample 18	53	60	7%
19	Sample 19	26	60	34%
20	Sample 20	20	40	20%
21	Sample 21	33	60	27%
22	Sample 22	26	40	14%
23	Sample 23	40	40	0%
24	Sample 24	46	60	14%
25	Sample 25	26	46	20%
26	Sample 26	40	66	26%
27	Sample 27	33	53	20%
28	Sample 28	33	80	47%
29	Sample 29	33	73	40%
Average				24,1%

Berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan hasil *post-test*, ditemukan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 24,1%. Hasil tersebut menunjukkan melebihi skor minimal rata-rata 20% dari indikator keberhasilan dan 80% siswa menunjukkan peningkatan skor individual pada *post-test*. Adapun peningkatan *hardskill* yakni 85% siswa mampu menyebutkan dan menggunakan minimal 20–30 kosakata baru sesuai tema pembelajaran dan peningkatan *softskill* yakni 80% siswa menunjukkan sikap kerja sama saat bekerja dalam kelompok kecil menggunakan *flashcard*. Siswa berani tampil atau menyampaikan hasil belajar di depan kelas. Penggunaan *flashcard* dalam proses pembelajaran dapat menghadirkan bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan. Dengan tampilan yang menarik, penuh warna, dan interaktif, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar kosakata baru.

Adapun kesulitan yang dihadapi pada saat pelaksanaan kegiatan:

1. Keterbatasan Waktu dalam Pelaksanaan Kegiatan  
Kegiatan pengabdian berlangsung dalam waktu yang terbatas, jadi tidak semua materi kosakata dapat diberikan secara menyeluruh. Ini karena kegiatan ini harus disesuaikan dengan jadwal sekolah dan mata pelajaran lain.  
Solusi Terbaik: Agar kegiatan pengabdian tidak bertentangan dengan kegiatan inti pembelajaran lainnya, kolaborasi dengan guru kelas sangat penting. Kegiatan pengabdian harus direncanakan dalam beberapa sesi atau sebagai program berkelanjutan, yaitu seri workshop, yang dimasukkan ke dalam kurikulum sekolah.
2. Variasi dalam Penguasaan Kosakata Siswa: Siswa bervariasi dalam penguasaan kosakata bahasa Inggris. Meskipun media flashcard digunakan secara visual dan kontekstual, beberapa siswa kesulitan memahami arti dan penggunaan kosakata.  
Solusi Terbaik: Dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang membedakan, yaitu menyusun materi dalam flashcard pada berbagai tingkat kesulitan. Siswa yang lebih mahir dapat diberikan kosakata yang lebih rumit, sementara siswa yang kurang mahir dapat diberikan kosakata dasar yang lebih sering digunakan setiap hari.
3. Kurangnya Dukungan untuk Sarana Belajar Tambahan di Rumah: Sebagian besar siswa tidak memiliki kesempatan untuk melanjutkan pelajaran di rumah setelah tugas selesai karena keterbatasan alat bantu, media pembelajaran, atau bimbingan dari orang tua.  
Solusi berikutnya adalah membuat kartu flash digital dalam bentuk file PDF atau membuat gambar interaktif yang dapat dibagikan melalui grup WhatsApp orang tua atau platform pendidikan online sekolah. Untuk memastikan pembelajaran berkelanjutan, guru dan orang tua dapat membantu siswa melakukan latihan di rumah.

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris di SDN 1 Purbalingga Kidul adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan kartu flashcard dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendeskripsikan konsep atau pengetahuan baru yang mereka pelajari serta meningkatkan motivasi siswa untuk belajar kosakata bahasa Inggris.
2. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 24,1%. Peningkatan *hardskill*, yaitu 85% siswa mampu menyebutkan dan menggunakan antara 20 dan 30 kosakata baru sesuai tema pembelajaran, dan peningkatan *softskill*, yaitu 85% siswa mampu menyebutkan dan menggunakan antara 20 dan 30 kosakata baru.
3. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 24,1%. Ada peningkatan *hardskill*, yaitu 85% siswa mampu menyebutkan dan menggunakan 20–30 kosakata baru sesuai tema pembelajaran, dan peningkatan *softskill*, yaitu 80% siswa menunjukkan sikap kerja sama saat bekerja dalam kelompok kecil dengan flashcard. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media membantu siswa belajar lebih baik.
4. Penggunaan kartu flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang kosakata dan mendorong mereka untuk terus belajar. Ini juga dapat berfungsi sebagai model untuk pengabdian masyarakat serupa di masa mendatang.

#### 5. SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris dapat dilaksanakan untuk mengajar anak usia dini seperti anak PAUD maupun TK. Pelatihan serupa juga sebaiknya dilakukan secara berkala agar efek peningkatan berkelanjutan, flashcard dapat dikombinasikan dengan media digital (seperti aplikasi kuis visual) untuk meningkatkan daya tarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. G. A. M. Agung, K. A. S. S. Wirya, K. K. D. Wijayanti, P. D. N. Dewi, D. P. M. V. Oni, dan K. A. P. Handayani, "Pelatihan Bahasa Inggris dengan Media Pembelajaran Flashcard di SD Negeri 20 Dangin Puri," *I-Com*, vol. 3, no. 2, hlm. 593–600, Jun 2023, doi: 10.33379/icom.v3i2.2567.
- [2] H. Hastuti, A. Syahid, dan N. Alfilail, "Optimalisasi Penggunaan Game Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Panti Asuhan Nurul Jannah NW," *JILPI*, vol. 2, no. 4, hlm. 895–908, Jul 2024, doi: 10.57248/jilpi.v2i4.438.
- [3] R. Sulaiman dan I. Akidah, "Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Flash Card Pada TPA Masjid Baitul Maqdis," *Madaniya*, vol. 2, no. 3, hlm. 242–252, Agu 2021, doi: 10.53696/27214834.84.
- [4] S. A. Fadilla *dkk.*, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa SD Negeri Kalibanteng Kidul 03 Kota Semarang," *J. Ilmiah Satyagraha*, vol. 8, no. 1, hlm. 137–146, Jan 2025, doi: 10.47532/jis.v8i1.1212.
- [5] L. Alfat dan H. Hermawan, "Pelatihan Google Drive untuk Manajemen dan Kolaborasi Berkas Digital di PAUD Khairani Tangerang Selatan," vol. 8, no. 2, 2025.
- [6] G. Nikawanti, A. Yulianti, A. I. Mubarakah, dan I. C. Anggraeni, "PELATIHAN PEMBUATAN FLASH CARD MELALUI APLIKASI CANVA DI TK TUNAS HARAPAN PURWAKARTA".
- [7] N. Novitasari, E. Alfatur Rosyida, S. Maslakah, C. Azkiyya, dan A. Shofiyana, "Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar," *murhum*, vol. 4, no. 1, hlm. 245–258, Jun 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.142.
- [8] A. Ramadhianti, S. Somba, dan A. Rosyada, "Pelatihan Penggunaan Media Flash Card dalam Pembelajaran Bahasa Inggris pada Taman Belajar Ar Raihan," *PPM*, vol. 7, no. 1, hlm. 229–236, Jan 2023, doi: 10.29407/ja.v7i1.18562.
- [9] E. Fitriyani dan P. Z. Nulanda, "Efektivitas Media Flash Cards dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris," *Psymphathic J. Ilm. Psikol.*, vol. 4, no. 2, hlm. 167–182, Des 2017, doi: 10.15575/psy.v4i2.1744.
- [10] P. H. Pradana dan F. Gerhni, "Penerapan Media Pembelajaran Flash Card untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak," *JOEAI*, vol. 2, no. 1, hlm. 25–31, Jun 2019, doi: 10.31539/joeai.v2i1.587.
- [11] S. Shafira dan A. T. Handayani, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Cards Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 4-5 Tahun di TK Percontohan Tahun Ajaran 2021-2022," *EL*, vol. 2, no. 2, hlm. 119–123, Agu 2022, doi: 10.57251/el.v2i2.420.
- [12] S. W. Saputri, "Pengenalan Flashcard sebagai Media untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris," *ABDIKARYA*, vol. 2, no. 1, hlm. 56–61, Apr 2020, doi: 10.47080/abdikarya.v2i1.1061.
- [13] I. K. Wati dan I. G. Oka, "Penggunaan Flash Card dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Peserta Didik," *IGSJ*, vol. 1, no. 2, hlm. 41–49, Sep 2021, doi: 10.23887/igsj.v1i2.39081.
- [14] S. Mulyani, "Penggunaan Media Kartu (Flash Card) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Mutasi bagi Peserta Didik Kelas XII".