

**Pengaruh Aplikasi “Poror Belajar Kosakata Bahasa Korea” Terhadap Penguasaan
Kosakata di SMA BPI 1 Bandung**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat gelar Sarjana Pendidikan pada program Pendidikan
Bahasa Korea

Disusun Oleh :
Kalya Eka Nursanti
2000397

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA KOREA
FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PENGARUH APLIKASI “PORO BELAJAR KOSAKATA BAHASA KOREA” TERHADAP
PENGUASAAN KOSAKATA DI SMA BPI 1 BANDUNG**

Oleh

Kalya Eka Nursanti

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Pada Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra

© Kalya Eka Nursanti 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang – undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

KALYA EKA NURSANTI

2000397

**PENGARUH APLIKASI “PORO BELAJAR KOSAKATA BAHASA KOREA”
TERHADAP PENGUASAAN KOSAKATA DI SMA BPI 1 BANDUNG**

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing I



Velayeti Nutfitriana Ansas S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920160119890610201

Dosen Pembimbing II



Arif Husein Lubis S.Pd., M.Pd.

NIPT. 920200419940207101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Korea



Didin Samsudin, S.E., M.M., CHCM., CIT.

NIPT. 920160119760228101

ABSTRAK

Dalam era modern ini, teknologi memainkan peran penting dalam mendukung pembelajaran bahasa dengan menyediakan berbagai media inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi “PORO Belajar Kosakata Bahasa Korea” terhadap penguasaan kosakata siswa di SMA BPI 1 Bandung yang mengikuti ekstrakurikuler bahasa Korea. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *one group pretest – posttest* pada satu kelas yang terdiri dari 20 siswa tingkat dasar. Instrumen penelitian mengukur kemampuan penguasaan kosakata dasar dan angket untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap aplikasi PORO. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam penguasaan kosakata siswa setelah menggunakan aplikasi PORO, uji statistik menggunakan *paired sample t – test* menghasilkan nilai signifikan ($p < 0,05$) yang menegaskan keefektifan aplikasi ini dalam pembelajaran kosakata. Selain itu, hasil angket menunjukkan bahwa siswa merespons positif penggunaan aplikasi, khususnya pada fitur audio dan visual yang membantu pemahaman kosakata. Aplikasi PORO dikatakan efektif sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Korea dan dapat digunakan oleh guru sebagai pendukung proses pembelajaran. Saran diberikan kepada pengajar untuk mengintegrasikan aplikasi ini secara rutin dengan menyediakan panduan rinci agar fitur aplikasi dapat dioptimalkan oleh siswa.

Kata Kunci: Aplikasi PORO, penguasaan kosakata, pembelajaran bahasa Korea, media pembelajaran, kuasi eksperimen.

ABSTRACT

In the modern era, technology plays a crucial role in supporting language learning by providing various innovative media to enhance students' understanding. This study aims to analyze the impact of using the "PORO Vocabulary Learning Korean Language" application on vocabulary mastery among students at SMA BPI 1 Bandung who participate in the Korean language extracurricular program. This research uses a quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design involving one class of 20 beginner-level students. The research instruments include a test to measure basic vocabulary mastery and a questionnaire to assess students' responses to the PORO application. The findings indicate a significant improvement in students' vocabulary mastery after using the PORO application. Statistical analysis using a paired sample t-test yielded significant results ($p < 0.05$), confirming the effectiveness of this application in vocabulary learning. Additionally, the questionnaire results showed that students responded positively to the application, particularly appreciating its audio and visual features that aid vocabulary comprehension. The PORO application proves highly effective as a medium for learning Korean vocabulary and can be utilized by teachers as a supplementary tool in the learning process. Recommendations are given to educators to integrate this application routinely while providing detailed guidance to optimize the application's features for students.

Keywords: Korean language learning, learning media, PORO application, Quasi-Experiment, vocabulary mastery.

초록

현대 시대에는 기술이 학생들의 이해를 증진시키기 위해 다양한 혁신적인 매체를 제공함으로써 언어 학습을 지원하는 데 중요한 역할을 한다. 본 연구는 한국어 동아리에 참여하는 SMA BPI 1 반등 학생들의 어휘 숙달에 "PORO 어휘 학습 한국어" 애플리케이션 사용의 영향을 분석하는 것을 목적으로 한다. 본 연구는 초급 수준의 학생 20 명으로 구성된 한 반을 대상으로 한 그룹 사전-사후 설계의 준실험적 방법을 사용한다. 연구 도구로는 기본 어휘 숙달을 측정하기 위한 테스트와 PORO 애플리케이션에 대한 학생들의 반응을 평가하기 위한 설문지가 포함되었다. 연구 결과에 따라, PORO 애플리케이션 사용 후 학생들의 어휘 숙달에 유의미한 향상이 나타났다. 대응표본 t-검정을 통한 통계 분석 결과, 유의미한 결과($p < 0.05$)가 도출되어 어휘 학습에서 본 애플리케이션의 효과가 입증되었다. 또한, 학생들은 어휘 이해를 돕는 오디오 및 시각적 기능을 특히 높이 평가하며 애플리케이션에 긍정적으로 반응했다. PORO 애플리케이션은 한국어 어휘 학습을 위한 매우 효과적인 학습 도구로 입증되었으며, 교사가 학습 과정을 보조하기 위한 보조 도구로 활용할 수 있다. 본 연구는 교사가 학생들이 애플리케이션의 기능을 최대한 활용할 수 있도록 세부적인 지침을 제공하며 이 애플리케이션을 정기적으로 통합할 것을 추천할 수 있다.

키워드: 한국어 학습, 학습 매체, PORO 애플리케이션, 준실험, 어휘 숙달

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vvi
초록.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pembelajaran kosakata Bahasa Korea.....	8
2.2 Kosakata.....	9
2.3 Penguasaan kosakata.....	11
2.4 Aplikasi belajar PORO.....	15
2.4.1 Aplikasi PORO.....	15
2.4.2 Kelebihan aplikasi PORO.....	15
2.4.3 Kekurangan aplikasi PORO.....	17
2.5 Penelitian terdahulu.....	17
2.6 Kerangka berfikir.....	23
2.7 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	25

3.2	Tempat penelitian.....	27
3.3	Populasi dan Sampel.....	27
3.4	Teknik Pengumpulan data dan Instrumen Penelitian.....	28
3.5	Uji Kelayakan Instrumen.....	31
3.6	Teknik Pengolahan Data.....	34
3.7	Uji Normalitas.....	37
3.8	Teknik Pengolahan angket.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	Hasil Penelitian.....	40
4.1.1	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	40
4.1.2	Uji Kelakayakan Instrumen.....	41
4.1.3	Analisis Data Pretest dan Posttest.....	45
4.1.4	Perhitungan Efektivitas Penggunaan aplikasi PORO.....	51
4.1.5	Uji Normalitas.....	53
4.1.6	Hasil Data Angket.....	54
4.2	Pembahasan.....	62
4.2.1	Kemampuan sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi PORO.....	62
4.2.2	Tanggapan Peserta didik mengenai kelebihan, kekurangan dan tantangan.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		80
5.1	Simpulan.....	80
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN.....		91
Lampiran 1. Validasi Istrumen Penelitian.....		91
Lampiran 2. Surat permohonan Validasi Instrumen.....		92
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi Abstrak Bahasa Indonesia.....		93
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Abstrak Bahasa Inggris.....		94
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Abstrak Bahasa Korea.....		95
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....		96
Lampiran 7. Inastrumen Tes.....		101
Lampiran 8. Hasil Uji SPSS (uji normalitas,validitas,reabilitas,normalitas).....		111

Lampiran 9. Tampilan Aplikasi PORO.....	113
Lampiran 10. Foto Dokumentasi.....	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Kisi – kisi Soal Pretest dan Posttest.....	28
Tabel 3.2 Kategori Penilaian Arikunto.....	29
Tabel 3.3 Angket.....	30
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	32
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Validitas.....	33
Tabel 3.6 Koefisien Reabilitas.....	34
Tabel 3.7 Penafsiran Hasil data Angket.....	39
Tabel 4.1 Kriteria Tingkat kesukaran.....	42
Tabel 4.2 Analisis Validitas Instrumen.....	43
Tabel 4.3 Cronbach’s Alpha	44
Tabel 4.4 Analisis Data Pretest.....	45
Tabel 4.5 Analisis data Posttest.....	47
Tabel 4.6 Perolehan nilai gain.....	49
Tabel 4.7 Paired Sample Tes.....	50
Tabel 4.8 Kriteria Efektivitas Pembelajaran.....	52
Tabel 4.9 Nilai Gain.....	52
Tabel 4.1 Uji Normalitas.....	53
Tabel 4.1.1 Hasil Angket 1.....	54
Tabel 4.1.2 Hasil Angket 2.....	55
Tabel 4.1.3 Hasil Angket 3.....	55
Tabel 4.1.4 Hasil Angket 4.....	56
Tabel 4.1.5 Hasil Angket 5.....	56
Tabel 4.1.6 Hasil Angket 6.....	57
Tabel 4.1.7 Hasil Angket 7.....	57
Tabel 4.1.8 Hasil Angket 8.....	58
Tabel 4.1.9 Hasil Angket 9.....	58
Tabel 4.2.0 Hasil Angket 10.....	59
Tabel 4.2.1 Hasil Angket 11.....	60
Tabel 4.2.2 Hasil Angket 12.....	60
Tabel 4.2.3 Hasil Angket 13.....	61

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, H., & Susanto, H. (2018). Efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis mobile smartphone sebagai media pengenalan sejarah lokal masa revolusi fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Historia*, 6(2), 197-206.
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan PKN*, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (1st ed.). Paragonatama Jaya.
- Asmarani, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI Berbasis Android* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Bae, D. Y. (2014). *한국어 어휘교육론* (Pengajaran Kosakata Bahasa Korea). Busan University of Foreign Studies.
- Basri, M. S., & Yohani, A. M. (2022). Pengaruh Aplikasi Poro Belajar Bahasa Jepang Kanji terhadap Kemampuan Kanji pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 225-231.
- CEFR - Language self-assessment grid - KOREAN A1 A2 B1 B2 C1 C2. (n.d.). University Queensland Australia. Diakses pada Agustus 19, 2024, dari [https://languagescultures.uq.edu.au/files/16502/CEFR%20mapping_Korean%20for%20web\(1\).pdf](https://languagescultures.uq.edu.au/files/16502/CEFR%20mapping_Korean%20for%20web(1).pdf)
- Chang, M. J., & Kusnadi, A. (2018). Creating A Web-Based Online Flashcard for Korean Vocabulary Memorization. *IJNMT (International Journal of New Media*
- Chun Bo Ac. (2021). 이미지 카드를 활용한 게이미피케이션이 학습동기에 미치는 영향. *한국사진지리학회지 제*, 31(3).
- Clara Rosliana, S., & Tia, M. (2021). APLIKASI KANJI PORO DAN JAPANESE KANJI TREE SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAAN KANJI PADA

ANGKATAN 2017 MAHASISWA SASTRA JEPANG UNIVERSITAS DARMA PERSADA. *Jurnal Bahasa dan Budaya Jepang*, 4(1).

Dewi, A. A. (2024). PENGARUH PENGGUNAAN ANKIDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA KOREA TINGKAT DASAR (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Elviana, E. (2020). Analisis Butir Soal Evaluasi Pembelajaran PAI Menggunakan Program Anates. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 10(2), 209-224. DOI, <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i2.7839>.

Fadhallah, R. A. (2021). Wawancara. Unj Press. Global scale - Table 1 (CEFR 3.3): Common Reference levels. (2023, October 7). Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). Diakses pada agustus 28, 2024, dari <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>.

Farizi, S. (2019). PENGARUH DRAMA DAN LAGU KOREA TERHADAP PEMAHAMAN BAHASA KOREA (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NASIONAL)..

FARULITA, S. H. (2023). EFEKTIVITAS APLIKASI KOSA KATA BAHASA KOREA SEJONG UNTUK PEMEROLEHAN KOSA KATA DI TINGKAT DASAR (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).

Febriani, E. (2022). THE USE OF DUOLINGO APPLICATIONS TO IMPROVE ARABIC VOCABULARY LEARNING. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* (Vol. 2, pp. 274-279).

Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.

Hamda, F., & Azima, N. F. (2024). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1). 11965-11971.

Hartiansyah, W. (2020). KEEFEKTIFAN STRATEGI QUICK ON THE DRAW UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA KOREA DALAM KETERAMPILAN MEMBACA (Penelitian Kuasi Eksperimen pada Siswa kelas XI SMK Negeri 1 Dawuan) (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Hwa, dkk. (2015). 인도네시아인을 위한 종합 한국어 1 권 Bahasa Korea Terpadu untuk Orang Indonesia Dasar 1. The Korean Foundation.
- Kang, H. H. (2022). 한국어 어휘교육 (Pengajaran Kosakata Bahasa Korea). Study Korean.
- Kurniawati, W., & Karsana, D. (2020). Aspek Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia oleh Siswa Sekolah Dasar di Kota Medan. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 9(2), 286-399.
- Kustandi dan Darmawan. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Kencana.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2), 137–142. <https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>.
- Maulidiani, R. (2020). EFEKTIVITAS APLIKASI DUOLINGO DALAM MENINGKATKAN PERBENDAHARAAN KOSAKATA BAHASA KOREA SEHARI-HARI (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Muslim, A. R., & Kochimaheni, A. A. (2018). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA APLIKASI" HIRAGANA BENTOU" BERBASIS ANDROID TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS HURUF HIRAGANA SISWA KELAS X IPS 5 SMA KEMALA BHAYANGKARI 3 PUSDIK SABHARA PORONG TAHUN AJARAN 2017/2018. Vol 6 No, 1.
- Mubarok, I. W., & Kartika, P. C. (2019). Efektifitas penggunaan bahan ajar berbasis android Nemo bahasa Indonesia untuk mahasiswa BIPA tingkat pemula program darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 19-24.
- MUKHADZIB, I. (2023). KEEFEKTIFAN APLIKASI KANJI PORO DALAM PENGUASAAN HURUF KANJI DASAR N5 (STUDI EKSPERIMEN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KANJI PADA MAHASISWA TINGKAT I PRODI PENDIDIKAN BAHASA JEPANG ANGKATAN 2022 TAHUN AJARAN 2022/2023) (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta).
- Novanti, E. A., & Suprayogi, S. (2021). Webtoons Potentials to Enhance EFL Students Vocabulary. *Journal of Research on Language Education*, 2(2),

- Novitasari, N., Rosyida, E. A., Maslakah, S., Azkiyya, C., & Shofiyana, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card untuk Mengembangkan Kreatifitas Guru PAUD dalam Mengajar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 245-258.
- Nurdiniawti, M. (2020). Penggunaan Media Flash Cards Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Dan Bahasa Arab. *Al-Afidah Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Arab*, 4(1), 35-50. DOI, <https://doi.org/10.52266/al-afidah.v4i1.496>.
- Prabowo, D. Y., Suprptono, E., & Safi'i, R. (2016). Efektivitas Aplikasi Berbasis Android Menggunakan API Gesture Untuk Mengenal Aksara Korea. *Didaktikum*, 17(2).
- Qoyimah, N. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. *JIMP (Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan)*, 5(2).
- Rahayu, W. A., & Riska, S. Y. (2018). Pengembangan media pembelajaran game kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 37(1), 85-96.
- Rajagukguk, J., Samosir, T. A., Butar-Butar, G. M., Harefa, S., & Limbong, N. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keaktifan Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sipoholon Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Teologi Injili dan Pendidikan Agama*, 1(4), 125-139.
- Ramadhani, D. P. (2022). EFEKTIVITAS FLASH CARDS DALAM PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA KOREA DI KELAS TINGKAT DASAR.
- Ramadhani, M. A., & Ammar, F. M. (2023). Effectiveness of Flashcard Media on Increasing Arabic Vocabulary Mastery For The Students Of SMK PEMUDA KRIAN. *UMSIDA Preprints* <https://doi.org/10.21070/ups.2990>.
- Ratna Susanti. (2019). Penguasaan Kosa Kata Dan Kemampuan Membaca Bahasa. *Academia*, 01, 87–93.
- Rifdinal, R. (2021). Keefektifan penggunaan duolingo dalam pembelajaran kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 697-704.
- Rohyandi, F. S. (2020). “Gijutsugoi” Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi Tingkat Dasar. 4(1), 1–23.
- Rusmana, P. (2023). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Duolingo Dalam Media Pembelajaran Bahasa Korea Pada Grup Chat Gongbu (Doctoral dissertation, Universitas Nasional).

- Safaraz, F. S. (2024). PENGARUH APLIKASI AVOCARDS DALAM MENINGKATKAN PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA KOREA TINGKAT DASAR (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Setiani, A. P. (2023). Ketidaktepatan Penggunaan Partikel Bahasa Korea oleh Penggemar Asing di Akun Twitter Enhypen (Doctoral Universitas Nasional).
- Tarigan, S. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Indonesia Journal of Educational Development*, 2(1), 148–157. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781878>
- Tri Widyahening, C. E., & Rahayu, M. S. (2021). Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Inggris dengan Media Cerita Rakyat bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 5(1), 108. <https://doi.org/10.32585/jkp.v5i1.913>
- Ulfa, N. M. (2020). Analisis media pembelajaran flash card untuk anak usia dini. *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 34- 42. DOL, <https://doi.org/10.35719/gns.vlil.4>