

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
VOCABULARY BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR KELAS V**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Salva Rayina Fahmi

NIM 2105796

**PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS TASIKMALAYA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
VOCABULARY BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR KELAS V**

Oleh

Salva Rayina Fahmi

**Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

© Salva Rayina Fahmi

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2025

**Hak Cipta dilindungi Undang-Undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya
tanpa izin penulis.**

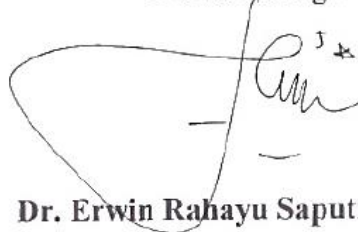
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SALVA RAYINA FAHMI

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-FLASHCARD* DALAM PEMBELAJARAN
VOCABULARY BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR KELAS V**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Erwin Rahayu Saputra, M.Pd.

NIP. 920200419920416101

Pembimbing II,

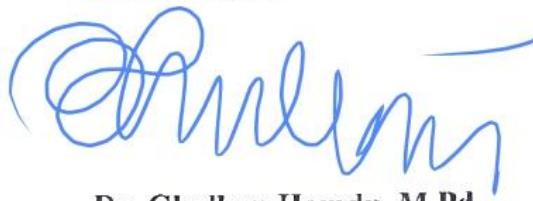


Dwi Alia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119881113201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghulam Hamdu, M.Pd.

NIP. 198006222008011004

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berupa *e-flashcard* berbasis aplikasi *Quizlet* guna meningkatkan penguasaan *vocabulary* dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Masalah utama adalah kurangnya efektivitas media konvensional, seperti buku cetak dan *flashcard* konvensional yang menyebabkan rendahnya antusiasme dan pemahaman peserta didik terhadap kosakata Bahasa Inggris. Metodologi yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta studi dokumentasi, yang mengungkapkan kebutuhan akan media interaktif yang fleksibel dan menarik. Pada tahap desain dan pengembangan, media *e-flashcard* dirancang dengan elemen visual seperti gambar ilustrasi, warna cerah, audio pelafalan, dan fitur interaktif pada *Quizlet*, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik SD. Validasi oleh ahli media, materi, dan desain pembelajaran menghasilkan skor kelayakan rata-rata di atas 85%, dengan revisi berdasarkan saran seperti penambahan konten yang lebih dekat dengan peserta didik. Implementasi melalui uji coba terbatas dan luas di SDN Sambongpari menunjukkan peningkatan signifikan dalam antusiasme, pemahaman, dan motivasi siswa, dengan respon positif mencapai 90% dari guru dan peserta didik. Media ini terbukti efektif sebagai solusi inovatif untuk pembelajaran *vocabulary*, mendukung integrasi teknologi dalam Kurikulum Merdeka.

Kata Kunci: Bahasa Inggris, *E-flashcard*, Pengembangan Media, *Vocabulary*, *Quizlet*

ABSTRACT

This research aims to develop digital learning media in the form of e-flashcards based on the Quizlet application to enhance vocabulary mastery in English language learning for fifth-grade elementary school students. The main issue is the lack of effectiveness in conventional media, such as printed books and traditional flashcards, which result in low enthusiasm and comprehension among students regarding English vocabulary. The methodology employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The needs analysis stage was conducted through classroom observations, interviews with teachers and students, as well as documentation studies, revealing the need for interactive, flexible, and engaging media. In the design and development stages, the e-flashcard media was designed with visual elements such as illustrative images, bright colors, pronunciation audio, and interactive features on Quizlet, tailored to the characteristics of elementary school students. Validation by media, material, and learning design experts yielded an average feasibility score above 85%, with revisions based on suggestions such as adding content more relevant to students. Implementation through limited and extensive trials at SDN Sambongpari demonstrated significant improvements in student enthusiasm, understanding, and motivation, with positive responses reaching 90% from teachers and students. This media has proven effective as an innovative solution for vocabulary learning, supporting the integration of technology in the Merdeka Curriculum.

Keywords: *E-flashcard, English, Media Development, Quizlet, Vocabulary.*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar	8
2.2 Komponen Keterampilan Pembelajaran Bahasa.....	9
2.3 Pengenalan <i>Vocabulary</i>	11
2.4 Media Pembelajaran.....	13
2.5 Media <i>E-Flashcard</i> melalui Quizlet.....	14
2.6 <i>Vocabulary</i> dan <i>Quantify</i>	15
2.7 Penelitian yang Relevan	16
2.8 Kerangka Berpikir	17
BAB III	19
METODE PENELITIAN	19
3.1 Desain Penelitian.....	19
3.2 Partisipan, Tempat, dan Waktu Penelitian	21
3.3 Teknik Pengumpulan Data	22
3.3.1 Wawancara.....	22

3.3.2 Observasi.....	22
3.3.3 Dokumentasi	22
3.3.4 Angket.....	22
3.4 Instrumen Penelitian	23
3.4.1 Pedoman Wawancara	23
3.4.2 Pedoman Observasi	24
3.4.3 Pedoman Studi Dokumentasi	25
3.4.4 Lembar Validasi Ahli	25
3.5 Teknik Analisis Data.....	26
3.5.1 Analisis Data Kualitatif	26
3.5.2 Analisis Data Kuantitatif	26
BAB IV	29
HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	29
4.1.1 Analisis Hasil Observasi	29
4.1.2 Analisis Hasil Wawancara.....	30
4.1.3 Analisis Hasil Studi Dokumentasi	38
4.2 <i>Design</i> (Desain)	41
4.2.1 Pemilihan Media	41
4.2.2 Perancangan Desain Media	42
4.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	43
4.3.1 Langkah-Langkah Pengembangan Media Sebelum Revisi.....	44
4.3.2 Hasil Validasi Produk.....	53
4.3.3 Revisi Pengembangan Media Setelah Validasi.....	60
4.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	66
4.4.1 Uji Coba Terbatas	66
4.4.2 Perbaikan dari Uji Coba Terbatas.....	70
4.4.3 Uji Coba Luas	72
4.5 <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	76
BAB V	79
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	79
5.1 Simpulan	79
5.2 Implikasi	80
5.3 Rekomendasi.....	80

DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	16
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen.....	23
Tabel 3. 2 Wawancara Guru.....	24
Tabel 3. 3 Wawancara Peserta didik	24
Tabel 3. 4 Pedoman Observasi.....	24
Tabel 3. 5 Pedoman Studi Dokumentasi	25
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media	25
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	25
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	26
Tabel 3. 9 Pedoman Skor Penilaian Lembaran Validasi Ahli.....	27
Tabel 3. 10 Pedoman Skor Respon Guru dan Peserta Didik.....	27
Tabel 3. 11 Pedoman Presentase Skor Akhir	27
Tabel 4. 1 Analisis Hasil Dokumentasi.....	38
Tabel 4. 2 Hasil Desain Konten E-Flashcard.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Pengguna	59
Tabel 4. 7 Hasil desain visual setelah Revisi	61
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas	67
Tabel 4. 9 Hasil respon guru uji coba terbatas	69
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Luas	72
Tabel 4. 11 Hasil Respon Guru Uji Coba Luas.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	18
Gambar 3. 1 Model ADDIE	20
Gambar 4. 1 Buku acuan.....	39
Gambar 4. 2 Media Pembelajaran.....	39
Gambar 4. 3 Langkah Awal Pembuatan Konten Flashcard	44
Gambar 4. 4 Pemilihan ukuran desain visual.....	45
Gambar 4. 5 Desain kosong sesuai ukuran	45
Gambar 4. 6 Pemilihan latar belakang desain visual	46
Gambar 4. 7 Hasil pemilihan contoh latar belakang	46
Gambar 4. 8 Pemilihan ilustrasi gambar sesuai konteks pada desain	47
Gambar 4. 9 Hasil contoh desain visual flashcard pertama	47
Gambar 4. 10 Hasil contoh desain visual flashcard lainnya	48
Gambar 4. 11 Langkah awal pembuatan flashcard pada Quizlet.....	50
Gambar 4. 12 Tampilan set flashcard dan identitas	50
Gambar 4. 13 Pembuatan flashcard beserta bacaan vocabulary	51
Gambar 4. 14 Perekaman tambahan fitur audio.....	52
Gambar 4. 15 Tampilan setelah semua konten dimasukkan	52
Gambar 4. 16 Hasil akhir tampilan flashcard.....	53
Gambar 4. 17 Tampilan awal flashcard setelah revisi	64
Gambar 4. 18 Bagian belakang tampilan awal flashcard setelah revisi	65
Gambar 4. 19 Lembar Kerja Peserta Didik.....	65
Gambar 4. 20 Grafik Hasil Validasi dan Uji Coba Media E-Flashcard.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat-Surat Pendukung Penelitian	87
Lampiran 1. 1 SK Pembimbing.....	86
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 1. 3 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	90
Lampiran 2 Studi Pendahuluan	91
Lampiran 2. 1 Instrumen Observasi Studi Pendahuluan.....	91
Lampiran 2. 2 Hasil Observasi Studi Pendahuluan.....	93
Lampiran 2. 3 Instrumen Wawancara Studi Pendahuluan	97
Lampiran 2. 4 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan	98
Lampiran 2. 5 Pedoman Studi Dokumentasi.....	101
Lampiran 3 Rancangan Media Pembelajaran	103
Lampiran 3. 1 Desain Visual Media	103
Lampiran 4 Pengembangan Produk	105
Lampiran 4. 1 Instrumen Validasi Ahli Media	105
Lampiran 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media	108
Lampiran 4. 3 Instrumen Ahli Materi	111
Lampiran 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	114
Lampiran 4. 5 Instrumen Ahli Desain Pembelajaran	117
Lampiran 4. 6 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	120
Lampiran 4. 7 Instrumen Validasi Pengguna	123
Lampiran 4. 8 Hasil Validasi Pengguna.....	127
Lampiran 5 Implementasi Produk.....	130
Lampiran 5. 1 Modul Ajar	130
Lampiran 5. 2 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	137
Lampiran 5. 3 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	139
Lampiran 5. 4 Instrumen Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas.....	144
Lampiran 5. 5 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas	146
Lampiran 5. 6 Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas	148
Lampiran 5. 7 Respon Guru Uji Coba Luas.....	153
Lampiran 5. 8 Dokumentasi Implementasi Media Pembelajaran	157
Lampiran 5. 9 Hasil Media Pembelajaran.....	159

DAFTAR PUSTAKA

- Ajiza, M., & Rahman, A. (2023). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 215–220. <http://ojs.stiami.ac.id>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Andriani, N., Bochari, S., & Mertosono, S. R. (2025). *Visualizing Words : The Effectiveness of Colored Pictures in Teaching Vocabulary*. 10(2), 269–280. <https://doi.org/10.35974/acuity.v9i2.3911>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Brada, E., Ananda, R., & Aprinawati, I. (2023). Penerapan model pembelajaran paired story telling untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 5(3), 149–159. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v5i3.6486>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmallasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
- Dalilah, W. K., & Sya, M. F. (2022). Problematika Berbicara Bahasa Inggris Pada Anak Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(4), 474–480.
- Dani, A., Rahayu, N., & Yohani, A. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Kanji. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 9(1), 65–69.
- Dina Aulia Yudistira Munthe, Trisna Pratiwi Hasibuan, Dinda Patlana Sukma, Syahrani Yumna Irfani, & Yuli Deliyanti. (2023). Analisis Kemampuan Menyimak Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Bahasa*, 2(2), 48–56. <https://doi.org/10.55606/jurribah.v2i2.1405>
- Fa Biola, G. S. I., & Patintingan, M. L. (2021). Pengaruh Media Audiovisual Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 48–54. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5805>
- Farhrohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 9(1), 23–34.
- Frihatmawati, R., Dhini, U. R., & Dewa, F. S. (2023). Pemanfaatan Media Flashcard untuk Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris. *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(3), 124–128. <https://doi.org/10.56854/jphb.v1i3.110>
- Hafsah, H. (2022). *Sosialisasi Penggunaan Quizlet dalam Belajar Kosa Kata Bahasa Inggris pada Siswa SMKN 1 Pekanbaru*. 6(3), 674–687.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/20720>
- Hasibuan, H. B., Nasution, Z., & Zannah, M. (2021). Meningkatkan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Inggris Menggunakan Media Audio Visual Pada Anak Usia 5-6 Tahun di RA Babussalam. *Jurnal Raudhah*, 9(1), 51–59.

- <https://doi.org/10.30829/raudhah.v9i1.943>
- Hatch, E., & Cheryl, B. (1995). *Vocabulary, Semantics, and Language Education*. New York: Cambridge University Press.
- Kahar, I. K., Pali, A., & Henakin, S. T. (2024). *Peningkatan Hasil Belajar English Vocabulary Melalui Pemanfaatan Media Flash Card Pada Peserta Didik Kelas IV Sdi Woloara*. 4(3), 2020–2025.
- Kalecky, R. (2016). *Department of English and American Studies Teaching English Language and Literature for Secondary Schools Quizlet vs. Vocabulary Notebook: The Impact of Different Methods of Storing and Revising Vocabulary on Students' Progress, Retention and Autonomy*. 1–120.
- Karim, M. F., & Fathoni, A. (2022). Pembelajaran CIRC dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5910–5917. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3164>
- Khan, J., & Liu, C. (2020). The impact of colors on human memory in learning English collocations: evidence from south Asian tertiary ESL students. *Asian-Pacific Journal of Second and Foreign Language Education*, 5(1). <https://doi.org/10.1186/s40862-020-00098-8>
- Kurniawati, U., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kodig Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.843>
- Laratmase, A. J., Artono, A., Fachrial, N. F. H., Novianty, A., & Bilal, B. (2023). Pembimbingan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Strategi Pembelajaran Practice Rehearsal Pairs Di Sd Curug 04 Jasinga Kabupaten Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(8), 847–854. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i8.788>
- Ma'rifah, S. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Maduwu, B. (2016). Pentingnya Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Warta Dharmawangsa*, 85(1), 6. <https://doi.org/10.46576/wdw.v0i50.207>
- Mayer, R. E. (2002). Multimedia Learning. In *Cambridge University Press* (Vol. 41). https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Mirawati, L. B. (2018). *The Improvement Writing Explanation Text through the Implementation of Text Structure Mapping Strategy*. 1(Ices 2017), 122–126. <https://doi.org/10.5220/0007037001220126>
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nirmala, N., Mufarika, M., & Swara, M. M. (2024). Quizlet as Learning Media to Enhance Students' Vocabulary Mastery and Motivation in Learning English. *Foremost Journal*, 5(2), 127–134. <https://doi.org/10.33592/foremost.v5i2.5083>
- Pertiwi, A. B., Rahmawati, A., & Hafidah, R. (2021). Metode Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini. *Kumara Cendekia*, 9(2), 95. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49037>
- Prof.Dr.Sugiyono. (2015). *Metode_Penelitian_Pendidikan_Sugiyono_20.pdf*.
- Rachmah, A. (2023). Kesulitan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 1(2), 288–294.
- Rachmawati, S. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Perasaan Pada Kelas II SDN Mangkang Kulon 01. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.02, 350–

359. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.24279>
- Rahim, F. (2005). Pelaksanaan pengajaran membaca di kelas iv SD 08 Padang. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 249–269.
- Ramadhani, A. D. R., Masfuah, S., & Nilamsari, T. (2025). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Media Flashcard Materi Kata Sederhana Kelas 1 SDN 2 Singocandi Kudus. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25909>
- Ramadhani, G. R., & Utama, C. (2024). Efektivitas Penerapan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Pemahaman Konseptual Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Nusantara (IPNU)*, 1 (2), 41–47.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie dan R2D2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rayhan, N., Ananda, R., Rizal, M. S., & Sutiyani, O. S. J. (2023). Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Metode Bermain Peran Pada Siswa Sekolah Dasar. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(1), 42–56. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i1.274>
- Richard, J. C., & Renandya, W. A. (2002). *Methodology in Language Teaching :An Anthology of Current Practice*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Saptiani, L., Permata, C., & Permanawati, C. E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Universal*, 1(3), 549–557.
- Saputri, N. A., & Prasetyarini, A. (2024). Teaching Vocabulary Using Flashcards in Efl Classroom in Indonesia and Malaysia. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 1–22. <https://doi.org/10.24239/pgd.vol13.iss1.487>
- Saragi, D. M., Sirait, L., Pardede, J. F., Moningga, L. M., & Putri, W. M. (2023). *Upaya Peningkatan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Media Sosial oleh Siswa / I SMPN 163 Jakarta*. 1(30), 62–71.
- Sarantika, P., & Susilawati, E. (2025). Using Quizlet Application With Flashcards Feature To Teach Efl Vocabulary. *JEELL (Journal of English Education, Linguistics and Literature) English Departement of STKIP PGRI Jombang*, 11(2), 81–87.
- Sektiarti, R. (2024). *Upaya Meningkatkan Penguasaan Kosakata (Vocabulary) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Metode Running Dictation Game Kelas IV di MI At-Taqwa 51*.
- Setiawati, L. (2014). *hakikat Menyimak*. 1–40. <https://repository.ut.ac.id/4737/1/PBIN4105-M1.pdf>
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Sirajuddin kamal, R. L. (2018). Kendala Pengajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar (Problems of English Teaching in Elementary School). *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pembelajarannya*, 3(2), 244. <https://doi.org/10.20527/jbsp.v3i2.4557>
- Skidmore, L., & Moore, R. K. (2019). Using alexa for flashcard-based learning. *Proceedings of the Annual Conference of the International Speech*

- Communication Association, INTERSPEECH, 2019-Septe*, 1846–1850.
<https://doi.org/10.21437/Interspeech.2019-2893>
- Sulistiawati, A., & Prastowo, A. (2021). Pendas: Primary Education Journal. *Penggunaan PhET Sebagai Media Interaktif Pembelajaran IPA Pada Kelas IV Sekolah Dasar*, 2(2), 138–147.
- Sumaryamti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(1), 47–55.
<https://doi.org/10.36418/jist.v4i1.564>
- Suryadi, A. (2020). *TEKNOLOGI DAN MEDIA PEMBELAJARAN* (Ilyas (ed.)). CV Jejak.
- Tyas, A. S. P. (2017). Identifikasi Kuliner Lokal Indonesia dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Pariwisata Terapan*, 1(2), 38.
<https://doi.org/10.22146/jpt.24970>
- Wahyuningsih, S., & Izzah, N. S. (2023). Introducing english vocabulary to young learners through flashcards: evidence from Indonesian elementary school teachers. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 88.
<https://doi.org/10.30659/pendas.10.2.88-99>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>