

**IMPLEMENTASI MEDIA FLASHCARD BERBASIS QUIZLET UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA DAN MENULIS  
SISWA KELAS III SD**

*Implementation of Quizlet-Based Digital Flashcard Media to Enhance Third Grade  
Elementary Students's Reading and Writing Skills*

**Destrinelli<sup>1</sup>, Risdalina<sup>2</sup>, Sandrina Dwi Melany<sup>3\*</sup>, Rizki Eka. S<sup>4</sup>, Latifa Ruliandari<sup>5</sup>**  
*Universitas Jambi, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>*

\*Corresponding Author: [sadrinadwimelani@gmail.com](mailto:sadrinadwimelani@gmail.com)

*Article Submission:*  
04 June 2025

*Article Revised:*  
15 June 2025

*Article Accepted:*  
16 June 2025

*Article Published:*  
17 June 2025

**ABSTRACT**

*This study aims to improve the reading and writing literacy skills of third-grade elementary school students through the use of digital flashcards based on the Quizlet application. The research was motivated by the observed low levels of literacy skills and student motivation, largely due to conventional, non-interactive teaching methods. Employing a Classroom Action Research (CAR) approach over two cycles, this study implemented interactive digital media to address the gap in literacy instruction technology integration. The findings revealed a significant improvement: the ability to "locate information" rose from 69% to 88%, "comprehend text content" from 65% to 85%, and "evaluate reading material" from 62% to 77%. The average literacy score increased from 67% on the pretest to 83% on the post-test, with student engagement reaching 85%. These results indicate that Quizlet effectively enhances both learning outcomes and student participation. The study concludes that the use of visual- and audio-based digital media fosters a more engaging learning environment, aligns with students' learning styles, and supports 21st-century education. It recommends broader integration of Quizlet in elementary Bahasa Indonesia curricula as a practical and impactful instructional innovation.*

**Keywords:** *Digital Flashcards, Interactive Learning Media, Reading and Writing Skills*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas III SD melalui penggunaan media flashcard digital berbasis aplikasi Quizlet. Latar belakang penelitian menunjukkan rendahnya keterampilan membaca dan menulis siswa serta kurangnya motivasi belajar akibat metode konvensional yang kurang interaktif. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, penelitian ini menerapkan strategi pembelajaran berbasis media digital interaktif untuk mengatasi kesenjangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran literasi dasar. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek "menemukan informasi" dari 69% menjadi 88%, "memahami isi bacaan" dari 65% menjadi 85%, dan "evaluasi bacaan" dari 62% menjadi 77%. Rata-rata nilai literasi meningkat dari 67% (pretest) menjadi 83% (post-test), sementara

partisipasi aktif siswa mencapai 85%. Temuan ini mengindikasikan bahwa Quizlet efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara simultan. Interpretasi hasil menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis visual dan audio mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sesuai gaya belajar siswa, serta mendukung pembelajaran abad ke-21. Penelitian ini merekomendasikan integrasi media Quizlet secara lebih luas dalam kurikulum Bahasa Indonesia di tingkat dasar sebagai inovasi pembelajaran yang aplikatif dan berdampak positif.

**Kata Kunci:** Flashcard Digital, Kemampuan Baca Tulis, Media Pembelajaran Interaktif, Quizlet

## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk pondasi kecakapan hidup, terutama dalam hal literasi baca tulis. Literasi merupakan kemampuan fundamental yang bukan hanya terbatas pada mengenal huruf dan menulis kata, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, memahami makna dari informasi yang dibaca, serta mengekspresikan ide secara tertulis dengan runtut dan logis (Nurhaswinda et al., 2025). Di era revolusi digital seperti saat ini, kemampuan literasi semakin penting karena siswa dihadapkan pada banyak informasi dari berbagai platform baik dalam bentuk teks, suara, gambar, maupun video. Tanpa kecakapan literasi yang kuat, siswa akan kesulitan menyaring dan memanfaatkan informasi secara bijak (Hakim & Abidin, 2024).

Namun kenyataannya, masih banyak siswa sekolah dasar, khususnya di kelas-kelas awal seperti kelas III, yang menunjukkan kemampuan literasi yang rendah. Kesulitan siswa tidak hanya pada aspek mekanis seperti melafalkan kata atau menyalin tulisan, tetapi juga dalam memahami isi bacaan dan mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Hal ini menunjukkan bahwa literasi mereka belum berkembang secara konseptual dan fungsional. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya kemampuan literasi tersebut adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik perkembangan anak (Karomah et al., 2024). Siswa sekolah dasar, khususnya pada usia 7–9 tahun, berada pada tahap konkret operasional di mana mereka lebih mudah memahami materi melalui media visual, aktivitas bermain, dan pengalaman langsung.

Metode pembelajaran yang monoton seperti ceramah, pemberian tugas tertulis secara berulang, atau latihan soal yang bersifat drilling, membuat siswa cepat bosan dan pasif dalam mengikuti pembelajaran (Amaliyah et al., 2023). Guru perlu menyadari pentingnya inovasi dalam menyampaikan materi agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Dalam hal ini, media pembelajaran memainkan peran strategis. Media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman akan lebih mudah diterima siswa dan berpotensi meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Salah satu media yang terbukti efektif adalah flashcard digital berbasis aplikasi Quizlet. Quizlet adalah aplikasi pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa membuat kartu pembelajaran digital yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Fitur seperti audio, gambar, permainan, dan kuis yang interaktif menjadikan Quizlet sangat menarik bagi siswa sekolah dasar (Khirayoh, 2024). Penggunaan media seperti ini memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan, personal, dan fleksibel, karena siswa dapat mengulang materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SD, masih ditemukan rendahnya kemampuan literasi baca tulis siswa. Banyak siswa kesulitan mengenali kosakata baru, memahami bacaan sederhana, dan menuliskan ide secara runtut. Selain itu, motivasi belajar mereka rendah, ditandai dengan kurangnya antusiasme dalam membaca dan menulis serta mudah merasa bosan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan belum sesuai dengan karakteristik siswa yang lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif. Menanggapi isu tersebut, berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti flashcard dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa. Musyadad menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca setelah menggunakan media flashcard di kelas III SD (Musyadad et al., 2020). Penelitian oleh Ginting juga membuktikan bahwa penggunaan flashcard mampu meningkatkan hasil belajar dan memperkaya kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Ginting, 2024). Dari sisi motivasi belajar, Barung mengungkapkan bahwa media visual seperti flashcard mampu meningkatkan minat siswa dalam membaca dan menulis (Barung et al., 2024). Selain itu, Gultom dan Mudiono menyatakan bahwa media flashcard sangat efektif dalam membantu anak mengembangkan keterampilan literasi dasar secara bertahap dan menyenangkan, karena media ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Gultom & Mudiono, 2024).

Meskipun Quizlet telah banyak digunakan secara internasional dalam pembelajaran bahasa, kajian yang secara khusus mengkaji efektivitasnya dalam konteks pembelajaran literasi baca tulis di sekolah dasar, khususnya kelas III, masih sangat terbatas. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada aspek peningkatan kosakata atau hafalan di jenjang lebih tinggi, sedangkan kebutuhan pengembangan literasi fungsional anak usia konkret-operasional seperti pemahaman bacaan dan kemampuan mengekspresikan gagasan tertulis belum banyak dijadikan fokus utama. Di sisi lain, integrasi media digital interaktif seperti Quizlet dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD juga masih jarang dilakukan, karena kendala seperti minimnya pelatihan guru, keterbatasan perangkat, dan belum optimalnya

kebijakan sekolah dalam mendukung pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini mengarah pada penggunaan media flashcard digital berbasis Quizlet secara kontekstual sesuai tahap perkembangan siswa kelas III SD, serta mengevaluasi pada peningkatan baca tulis. Dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), studi ini juga menambahkan kontribusi praktis dengan memberikan model implementasi pembelajaran berbasis teknologi yang aplikatif dan dapat direplikasi di sekolah dasar lain, sejalan dengan semangat kurikulum merdeka dan tantangan pembelajaran abad ke-21.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas III SD melalui penggunaan flashcard digital berbasis aplikasi Quizlet. PTK dipilih karena merupakan metode yang paling relevan dan praktis dalam konteks pendidikan dasar, di mana guru bertindak sebagai peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran secara langsung melalui siklus tindakan yang reflektif dan berkelanjutan (Maharani, 2023). PTK juga memberikan fleksibilitas bagi guru untuk merancang tindakan, mengamati dampaknya, dan melakukan refleksi secara berkesinambungan guna meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 34/I Teratai selama dua bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian terdiri dari 24 siswa kelas III, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Jumlah ini dipandang representatif untuk pengumpulan data dalam lingkup kelas serta memungkinkan penerapan siklus PTK secara optimal. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan bertahap ini sesuai dengan prinsip siklus spiral yang menjadi ciri khas PTK, di mana pembelajaran ditingkatkan secara terus-menerus berdasarkan temuan dari setiap siklus.

Fokus utama penelitian adalah peningkatan literasi baca tulis siswa yang mencakup tiga aspek, yaitu (1) kemampuan memahami isi bacaan, (2) mengekspresikan ide secara tertulis, dan (3) menggunakan bahasa Indonesia secara fungsional dan komunikatif. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara sistematis oleh peneliti dan guru kelas untuk mencatat aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan lembar observasi yang berisi indikator keterlibatan seperti keaktifan bertanya, menjawab, dan mengikuti latihan. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan awal (pretest) dan akhir (post-test) siswa dalam membaca dan menulis. Tes kemampuan literasi terdiri dari soal bacaan sederhana dengan lima pertanyaan pemahaman,

dan tugas menulis satu paragraf pendek berdasarkan gambar atau pengalaman, dengan rubrik penilaian mencakup ketepatan isi, struktur kalimat, dan kosakata.

Triangulasi data dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, nilai tes, dan dokumentasi seperti foto kegiatan dan hasil karya siswa. Praktik triangulasi ini bertujuan memperkuat keabsahan data dan menghindari bias subjektif peneliti. Setiap data dari ketiga teknik ini dianalisis untuk melihat konsistensi dalam menggambarkan perkembangan literasi siswa.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif melibatkan perhitungan nilai pretest dan post-test untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa secara numerik. Analisis kualitatif dilakukan secara deskriptif terhadap aktivitas pembelajaran siswa berdasarkan observasi dan dokumentasi, yang mencakup partisipasi, antusiasme, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis ini dilakukan sejak awal hingga akhir tindakan sesuai dengan prinsip PTK.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditetapkan berdasarkan dua kriteria. Pertama, secara kuantitatif, terdapat peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebesar minimal 20% dari nilai pretest ke post-test. Angka ini dipilih berdasarkan standar peningkatan yang umum digunakan dalam studi tindakan kelas. Kedua, secara kualitatif, minimal 70% siswa menunjukkan keterlibatan aktif selama pembelajaran. Keterlibatan ini diukur melalui lembar observasi dan keikutsertaan siswa dalam menjawab pertanyaan, bermain kuis di Quizlet, dan menyelesaikan latihan. Persentase ini mengacu pada batas minimal keterlibatan dalam penelitian kelas intervensi media visual (Nanik, 2024).

Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya menekankan pada peningkatan hasil belajar secara angka, tetapi juga memperhatikan dinamika proses pembelajaran di kelas secara menyeluruh. Hal ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang utuh mengenai efektivitas penggunaan media flashcard digital berbasis Quizlet dalam meningkatkan literasi baca tulis siswa sekolah dasar.

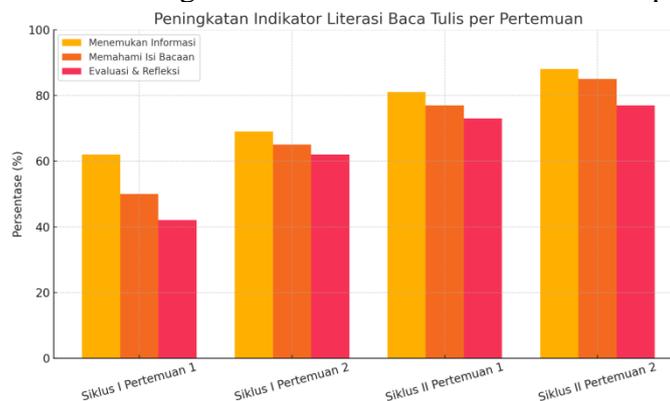
## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran flashcard digital berbasis aplikasi Quizlet memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi baca tulis siswa kelas III SD. Peningkatan ini terlihat jelas dari perbandingan hasil evaluasi pembelajaran antara siklus I dan siklus II. Pada siklus I, meskipun siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan, pencapaian indikator literasi masih berada di bawah ambang batas keberhasilan, yaitu kurang dari 70%. Beberapa

indikator penting seperti menemukan informasi dalam teks hanya mencapai 69%, memahami isi bacaan sebesar 65%, dan mengevaluasi isi bacaan baru mencapai 62%. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media sudah dikenalkan, implementasi awal belum berjalan secara optimal.

Setelah dilakukan refleksi dan perbaikan strategi pada siklus II, peningkatan yang signifikan pun terjadi. Guru lebih aktif mendampingi siswa dalam menggunakan Quizlet, membimbing mereka secara kolaboratif, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan partisipatif. Hasilnya, pencapaian indikator pada pertemuan pertama siklus II naik menjadi 81% untuk menemukan informasi, 77% untuk memahami isi, dan 73% untuk evaluasi bacaan. Peningkatan ini terus berlanjut pada pertemuan kedua siklus II dengan capaian akhir masing-masing indikator mencapai 88%, 85%, dan 77%. Dengan demikian, seluruh indikator literasi baca tulis yang ditentukan telah melampaui batas ketuntasan minimal sebesar 70%, yang menjadi tolok ukur keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini.

**Gambar 1.** Grafik Peningkatan Indikator Literasi Baca Tulis per Pertemuan



Salah satu faktor utama yang mendorong peningkatan ini adalah penggunaan media Quizlet yang terbukti mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa. Menurut Wahyuni, media pembelajaran yang interaktif seperti flashcard digital sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa karena menyajikan materi dengan cara yang tidak membosankan (Wahyuningsih, 2021). Quizlet memungkinkan guru untuk membuat konten pembelajaran dalam bentuk visual, audio, dan latihan-latihan berbasis permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menyentuh berbagai gaya belajar siswa (Azizah et al., 2024).

Visualisasi kartu, audio pengucapan, serta format kuis dan permainan yang disediakan dalam Quizlet juga memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan bagi siswa dengan karakteristik usia sekolah dasar (maharani). Fitur ini sangat sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih berada dalam tahap perkembangan operasional konkret, di mana pembelajaran melalui gambar dan aktivitas sangat membantu pemahaman konsep.

Peningkatan capaian belajar juga tidak terlepas dari strategi pembelajaran yang lebih aktif dan kolaboratif pada siklus II. Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mengeksplorasi sendiri materi yang tersedia dalam aplikasi Quizlet. Pendekatan ini selaras dengan prinsip konstruktivisme, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun sendiri pemahaman melalui pengalaman belajar yang bermakna (Halawa, 2024). Strategi ini tidak hanya untuk meningkatkan kognitif siswa, tetapi juga memperkuat interaksi sosial antar siswa, membangun komunikasi, serta menumbuhkan rasa percaya diri (Basyir et al., 2022).

Selain aspek akademik, hasil penelitian ini juga menunjukkan peningkatan dalam aspek afektif siswa. Siswa terlihat lebih percaya diri saat membaca dan menulis, lebih aktif bertanya, serta antusias mengikuti setiap sesi pembelajaran. Temuan ini mendukung hasil studi Khiyaroh yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan self-efficacy siswa, yaitu keyakinan terhadap kemampuan dirinya dalam menyelesaikan tugas belajar (Khirayoh, 2024).

Dari sisi efisiensi dan efektivitas pembelajaran, media Quizlet juga memberikan keuntungan. Guru dapat mengelola waktu lebih baik, menyampaikan materi secara sistematis, dan memantau kemajuan belajar siswa secara individual melalui hasil kuis yang otomatis tercatat. Hal ini sejalan dengan pandangan Husna & Supriyadi (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran berperan besar dalam meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan bukti empiris dari sejumlah studi sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media flashcard dalam pengembangan literasi dasar. Menurut Gultom & Mudiono (2024), penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media flashcard secara sistematis mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas rendah SD, ditandai dengan peningkatan kelancaran membaca dan pemahaman kosakata secara signifikan setelah diterapkannya media tersebut dalam beberapa siklus pembelajaran. Penelitian serupa oleh Musyadad juga menunjukkan bahwa flashcard membantu siswa memahami bacaan sederhana melalui pengulangan visual yang konsisten dan menarik (Musyadad et al., 2020). Selain itu, pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif melalui media visual seperti flashcard terbukti menjadi faktor kunci keberhasilan pembelajaran (Nafi'ah, 2020). Pinatih juga menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah menyerap materi jika proses belajar berlangsung dalam suasana emosional yang positif, menyenangkan, dan tidak membebani (Pinatih, 2020).

Keberhasilan penerapan media Quizlet terlihat dari peningkatan capaian indikator literasi

baca tulis siswa. Pada siklus I, indikator “menemukan informasi” hanya mencapai 69%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Begitu pula indikator “memahami isi bacaan” meningkat dari 65% menjadi 85%, dan “evaluasi bacaan” dari 62% menjadi 77%. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media Quizlet berdampak nyata terhadap peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa secara signifikan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penerapan media flashcard berbasis aplikasi Quizlet tidak hanya memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, tetapi juga terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Penerapan media ini mampu menjawab tantangan pembelajaran literasi di era digital serta menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dasar di Indonesia.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flashcard digital berbasis aplikasi Quizlet secara signifikan meningkatkan kemampuan baca tulis siswa kelas III SD. Terbukti dari peningkatan capaian indikator pada aspek menemukan informasi, memahami isi, dan mengevaluasi bacaan yang masing-masing meningkat dari di bawah 70% pada siklus I menjadi 88%, 85%, dan 77% pada akhir siklus II. Rata-rata nilai literasi siswa juga mengalami kenaikan dari 67% pada pretest menjadi 83% pada post-test, melampaui target peningkatan minimal sebesar 20%. Keaktifan dan partisipasi siswa meningkat hingga 85%, mencerminkan keterlibatan emosional dan kognitif yang positif. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Quizlet terbukti mendukung pembelajaran diferensiatif, mempercepat pemahaman kosakata, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan fleksibel.

Meskipun menunjukkan hasil positif, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti keterbatasan akses perangkat digital dan internet, cakupan penelitian yang terbatas pada satu kelas dan dua siklus, serta kebutuhan bimbingan intensif bagi siswa dalam penggunaan aplikasi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji efektivitas Quizlet dalam konteks yang lebih luas, termasuk jenjang kelas berbeda, keterampilan bahasa lainnya (berbicara dan menyimak), serta dampaknya terhadap karakter dan kemandirian belajar siswa dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliyah, N., Hayati, N., & Kasanova, R. (2023). Implementasi Pendekatan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di MTs Miftahus SudurCampor Proppo. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(3), 129–147.
- Azizah, W. A., Kiptiyah, S. M., & Devia Putri, A. (2024). *Program Inovatif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan dan Pengembangan Karakter Siswa SD*. Reativ Publisher.
- Barung, Y. K. P., Molan, K. S. H., & Yasinta, P. P. (2024). Penggunaan Media Flash Card dalam Meningkatkan Literasi di Sekolah Dasar Katolik Lamabelawa. *Jurnal Nusantara Berbakti*, 2(3), 33–45. <https://doi.org/10.59024/jnb.v2i3.377>
- Basyir, M. S., Aqimi Dinana, & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Ginting, Y. (2024). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN DI KELAS V SD NEGERI PERCONTOHAN KABANJAHE*. Quality Berastagi.
- Gultom, F. Y., & Mudiono, A. (2024). Penggunaan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(3), 288–294. <https://doi.org/10.17977/um064v4i32024p288-294>
- Hakim, M. N., & Abidin, A. A. (2024). Platform Merdeka Mengajar: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Vokasi dan Pengembangan Guru. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(1), 68–82. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i1.47>
- Halawa, E. (2024). EFEKTIVITAS PENDEKATAN KONSTRUKSIVISME TERHADAP PRESTASI BELAJAR EKONOMI PADA MATERI MODEL DIAGRAM INTERAKSI PELAKU EKONOMI SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 ULUSUSUA TAHUN PELAJARAN 2023/2024. *Curve Elasticity: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 33–38.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Karomah, F. N., Devita, Zulfikar, J. R., & Mas'odi. (2024). PERAN DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2), 211–222.
- Khirayoh, N. L. (2024). *Upaya Guru dalam Meningkatkan Self Efficacy Siswa pada Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah Al-Falah Jakarta Selatan*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Maharani, A. (2023). *PENGARUH MEDIA ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SDN GEKBRONG 1 KEC.GEKBRONG KABUPATEN.CIANJUR (Penelitian Kuasi Eksperimen)*. Unpas.

- Musyadad, V. F., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i1.279>
- Nafi'ah, J. (2020). Pengembangan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tematik Integratif Di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.36835/au.v2i1.288>
- Nanik, I. (2024). *MANAJEMEN PELATIHAN BERBASIS KOMPETENSI UPTD BALAI LATIHAN KERJA DINAS PERINDUSTRIAN DAN TENAGA KERJA KOTA PEKALONGAN MENUJU BALAI LATIHAN KERJA UNGGUL*.
- Ningsih, KWD (2025). *PELAKSANAAN KUIS DALAM PEMBELAJARAN PRESTASI KOSAKATA PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 KERAMBITAN* (Disertasi Doktor Universitas Pendidikan Ganesha).
- Nurhaswinda, Hasnil, A., & Novita, P. (2025). MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA. *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 2522–2532.
- Pinatih, N. P. S. (2020). Pembelajaran Menyenangkan Dalam Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya 2020*, 1(12), 72.
- Rahayu, S., Nismawati, N., Saragih, CRM, Habeahan, K., Simarmata, R., & Sidabalok, H. (2024). Meningkatkan Penguasaan Kosakata Pada Siswa Menggunakan Aplikasi Quizlet. *JURNAL PENDIDIKAN ROKANIA*, 9 (3), 334-338.
- Wahyuningsih, S. (2021). *MODUL LITERASI SAINS DI SEKOLAH DASAR* (p. 15). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Direktorat Sekolah Dasar.