



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema “Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah”



## Media *Flashcard* Interaktif pada Pembelajaran Pemahaman Jenis Kata: Bagaimana Desain dan Persepsi Guru?

Fitri Diah Novita Sari<sup>1</sup>, Cahyo Hasanudin<sup>2</sup>,

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indoensia, IKIP PGRI Bojonegoro Indonesia

[fdiah9461@gmail.com](mailto:fdiah9461@gmail.com)

**Abstrak**—Media *flashcard* pembelajaran visual yang efektif digunakan untuk membantu siswa mengenal dan menghafal jenis kata secara lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain dan persepsi guru terhadap media pembelajaran *flashcard*. Pada penelitian ini menggunakan metode berupa penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi, teknik pengumpulan data menggunakan angket, teknik analisis data menggunakan teknik analisis tematik, serta teknik validasi menggunakan triangulasi sumber. Dari hasil penelitian diketahui bahwa desain media *flashcard* mencakup (1) Desain media, (2) Materi dan isi, (3) Kegunaan dan efektivitas, (4) Interaktivitas dan respon siswa, (5) Kelayakan penggunaan sedangkan persepsi siswa terhadap media pembelajaran *flashcard* yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 30 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 6. Persepsi siswa memperlihatkan bahwa banyak siswa memberikan jawaban sangat setuju.

**Kata kunci**—*Flashcard*, Desain, Guru

**Abstract**—Flashcards are an effective visual learning medium used to help students recognize and memorize word types in a more interesting and interactive way. This study aims to determine the design and teachers' perceptions of flashcard learning media. This study uses a qualitative research method with an exploratory approach, data collection techniques using questionnaires, data analysis techniques using thematic analysis, and validation techniques using source triangulation. The results of the study show that the design of flashcard media includes (1) media design, (2) material and content, (3) Usefulness and effectiveness, (4) Interactivity and student response, (5) Feasibility of use, while student perceptions of flashcard learning media showed that 30 students strongly agreed and 6 students strongly disagreed. Student perceptions showed that many students gave a strongly agree response.

**Keywords**—Flashcard, Design, Teacher

### PENDAHULUAN

*Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk kartu dengan gambar atau tulisan yang berfungsi membantu siswa dalam mengingat serta memahami suatu konsep dengan lebih mudah (Subhan, dkk., 2022). Dalam kegiatan pembelajaran, pemanfaatan *flashcard* dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar karena memiliki tampilan yang menarik serta mudah digunakan (Akbar, dkk., 2023). Selain itu, media *flashcard* interaktif dianggap efektif

untuk membantu siswa memahami materi bahasa, terutama dalam mengidentifikasi dan membedakan jenis kata seperti kata benda, kata kerja, dan kata sifat (Putri, 2021).

Media *flashcard* memiliki tujuan utama untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, serta membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran dengan efektif. Menurut Hidayat, (2022), penggunaan *flashcard* dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan perbendaharaan kosa kata Bahasa Indonesia pada anak usia dini, terutama melalui media interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring. Sejalan dengan itu, Sofirin, dkk., (2023) mengemukakan bahwa pengembangan media *flashcard* interaktif ditujukan agar siswa lebih mudah memahami materi keragaman budaya sekaligus mengetahui tingkat kelayakan media melalui validasi ahli dan respon siswa. Sementara itu, Ulum, (2023) menyatakan bahwa penggunaan *flashcard* dimaksudkan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan menghafal kosa kata Bahasa dengan langkah-langkah pembelajaran yang terencana dan sistematis.

Media *flashcard* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena sifatnya yang mudah digunakan, praktis, serta mendapat dukungan dari minat dan respons positif peserta didik (Nurjanah, dkk., 2023). Selain itu, penerapan *flashcard* interaktif dalam proses belajar jenis kata memberikan dampak besar terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam memperluas kosakata dan memahami struktur kata (Pratiwi, dkk., 2023). Penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif dan penguasaan bahasa siswa (Fitri, dkk., 2024).

Menurut Suryadi & Mushlih, (2020) desain adalah suatu bentuk perencanaan yang mencakup susunan, struktur, atau pola tertentu. Desain adalah wujud gagasan kreatif manusia yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi (Syahrul, 2019). Desain adalah upaya menemukan solusi atas suatu permasalahan dengan memanfaatkan media visual, yang pelaksanaannya didasarkan pada metode-metode tertentu yang sesuai (Abdulhafizh & Djatiprambudi, 2020).

Menurut Heriyansah, (2018) mengatakan bahwa guru merupakan sosok yang berperan dalam menyalurkan dan mengembangkan pengetahuan kepada peserta didik. Guru ialah individu yang memiliki kewenangan dan tanggung jawab dalam membimbing serta mengarahkan peserta didik agar berkembang sesuai dengan tujuan pendidikan yang diharapkan (Hamid, 2017). Guru juga diartikan sebagai unsur penting yang berperan besar dalam menentukan keberhasilan suatu proses pendidikan (Damanik, 2019). Hakikat guru yang telah dijelaskan menjadi landasan dalam memahami berbagai peran yang dijalankan dalam proses pendidikan.

Guru yang ideal tidak semata-mata diukur dari kemampuan mengajarnya, melainkan juga dari kualitas kepribadian dan moral yang ia tunjukkan. Sosok guru yang memiliki karakter kuat akan mampu berperan sebagai teladan, pembimbing, dan sumber motivasi bagi peserta didik dalam kegiatan belajar. Menurut Mbeo & Krisdiantoro, (2021) menjelaskan bahwa Kepribadian dan karakter guru memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan peserta didik. Oleh sebab itu, guru yang berkarakter baik menjadi faktor utama dalam membentuk pribadi siswa yang berakhlak mulia dan berperilaku terpuji. Guru juga dituntut untuk berperan sebagai penggerak yang mampu memotivasi dan menginspirasi siswa dalam proses pembelajaran (Situmorang dkk., 2025).

Guru berperan dalam menumbuhkan berbagai keterampilan penting pada diri siswa, seperti kedisiplinan, kemampuan bekerja sama, serta sikap empati terhadap orang lain (Mufida, 2024). Guru, selaku pendidik dan pengajar, dituntut untuk menunjukkan sikap yang mencerminkan profesionalisme serta berupaya mengoptimalkan perannya dalam melaksanakan tugas pendidikan (Dhani, 2020). Guru memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan proses pembelajaran secara optimal (Susilo & Sarkowi, 2018). Guru dituntut untuk dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Sulistriani dkk., 2021). Peran guru memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Selain itu, guru juga berperan penting dalam membangun interaksi yang positif dengan peserta didik serta mampu menyelesaikan berbagai permasalahan yang muncul selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Aini & Hadi, 2023).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan eksplorasi. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berupaya menggali secara mendalam proses pengembangan media *flashcard* sekaligus memahami bagaimana pandangan dan pengalaman guru terhadap penggunaannya dalam membantu siswa menghafal serta mengenali jenis-jenis kata. Penelitian eksplorasi biasanya dilakukan sebagai langkah awal sebelum memasuki penelitian lanjutan yang lebih terstruktur. Jenis penelitian ini umumnya tidak bertujuan menemukan jawaban yang pasti, melainkan berfokus pada penggalan awal untuk mengetahui apa yang sebenarnya berlangsung dalam suatu fenomena sosial tertentu (Mudjiyanto, 2018). Eksplorasi memberi ruang bagi anak untuk mengamati, memahami, merasakan, hingga akhirnya menciptakan sesuatu yang menarik minat mereka. Aktivitas ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap lingkungan sekitar sesuai dengan kondisi nyata yang mereka temui (Heldanita, 2018).

Partisipan dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar siswa kelas II sekolah dasar yang berjumlah 6 orang. Pemilihan guru pada jenjang ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka memiliki pengalaman langsung dalam membimbing

siswa yang sedang berada pada tahap awal penguasaan konsep kebahasaan, khususnya terkait pengenalan jenis kata. Penggunaan media *flashcard* dinilai relevan oleh guru karena media tersebut memudahkan penyampaian materi melalui bantuan visual yang konkret, sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengingat kata-kata yang diperkenalkan. Melalui pandangan dan pengalaman guru dalam penerapan *flashcard* di kelas, penelitian ini bertujuan menggali bagaimana persepsi mereka terhadap efektivitas media tersebut, kemudahan penggunaannya dalam kegiatan belajar mengajar, serta dampaknya terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Adapun instrumen angket dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 1.** Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Desain Media	1. Desain tampilan media <i>flashcard</i> menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.					
	2. Kombinasi warna, teks, dan gambar pada <i>flashcard</i> terlihat harmonis dan jelas.					
	3. Tata letak elemen pada <i>flashcard</i> tertata rapi dan mudah dipahami.					
Materi dan Isi	4. Materi dalam <i>flashcard</i> sesuai dengan kurikulum Bahasa Indonesia.					
	5. Isi <i>flashcard</i> mencakup jenis kata secara lengkap dan relevan.					
	6. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa.					
Kegunaan dan efektivitas	7. Media <i>flashcard</i> membantu guru menjelaskan materi jenis kata dengan mudah.					
	8. <i>Flashcard</i> mempermudah siswa memahami perbedaan jenis kata.					
	9. Penggunaan <i>flashcard</i> meningkatkan hasil belajar siswa.					
	10. Media membantu guru menggunakan waktu pembelajaran secara efisien.					
Interaktivitas dan Respon Siswa	11. Media <i>flashcard</i> mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa.					
	12. Siswa terlihat lebih antusias dan termotivasi saat menggunakan media.					
	13. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flashcard</i> .					

Kelayakan Penggunaan	14. Media flashcard dapat digunakan untuk berbagai topik pembelajaran Bahasa Indonesia.					
	15. Secara keseluruhan media flashcard layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.					

Keterangan(Sangat Tidak Setuju=1, Tidak Setuju=2, Netral=3, Setuju=4, Sangat Setuju=5)

(Dikembangkan oleh peneliti dari Iqbal, 2023)

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis tematik (*thematic analysis*). Teknik analisis tematik ini diadaptasi dari model Braun dan Charke (2006), dalam penelitian ini terdapat enam langkah yang digunakan dalam menerapkan teknik analisis tematik yaitu familiarization, coding, mencari tema, meninjau/memeriksa kembali tema, menyusun tema, dan menyusun laporan. Tahap familiarisasi dilakukan dengan cara menelaah dan memahami keseluruhan data secara cermat, disertai penyusunan catatan awal serta pencatatan impresi umum yang diperoleh (Irsandi & Sulthon, 2024). Coding berfungsi memudahkan peneliti menemukan jawaban penelitian dari data wawancara yang biasanya berjumlah sangat banyak (Priharsari & Indah, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu memahami data dengan menelaah seluruh jawaban guru secara menyeluruh untuk mendapatkan gambaran umum tentang bagaimana pandangan mereka dalam penggunaan media *flashcard* dalam pembelajaran. Selanjutnya, peneliti menandai informasi-informasi penting dan memberi kode pada bagian data yang relevan, kemudian mengelompokkan kode tersebut menjadi sejumlah tema awal yang mencerminkan pola atau kesamaan pandangan. Tema-tema tersebut kemudian diperiksa kembali untuk memastikan ketepatan, kesesuaian, serta hubungan logis di antara tema yang muncul, sebelum akhirnya dirumuskan nama dan definisi tema yang jelas sesuai kebutuhan penelitian. Pada tahap akhir, peneliti menyusun uraian hasil analisis dengan menghubungkan temuan tersebut dengan rancangan penelitian serta persepsi guru terhadap penggunaan media *flashcard* dalam kegiatan belajar mengajar.

Teknik validasi data pada penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah proses menggali serta menelaah informasi dengan membandingkan data yang berasal dari berbagai sumber (Magdalena, dkk., 2021). Dalam penelitian ini, triangulasi sumber dilakukan dengan menghubungkan hasil angket persepsi guru dengan catatan tambahan berupa kritik dan saran yang disampaikan pada bagian akhir angket. Informasi tersebut digunakan untuk meninjau kejelasan, kesesuaian, serta efektivitas penggunaan media *flashcard* berdasarkan pengalaman guru dalam kegiatan mengajar. Melalui cara ini, hasil penelitian tidak hanya didasarkan pada nilai angket, tetapi juga diperkaya dengan pendapat terbuka yang memberikan pemahaman lebih komprehensif mengenai pandangan guru terhadap penerapan media *flashcard* di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan flashcard dilakukan dengan membuka kartu secara berurutan, kemudian siswa diminta mengamati gambar pada sisi depan dan menebak apakah gambar tersebut termasuk kata benda, kata kerja, atau kata sifat. Setelah siswa memberikan jawabannya, kartu dibalik untuk melihat kategori yang tercantum di bagian belakang sehingga mereka dapat mengetahui ketepatan tebakan yang diberikan. Kegiatan ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, misalnya dalam bentuk kuis sederhana untuk meningkatkan motivasi belajar. Melalui cara bermain ini, siswa lebih mudah mengenal dan mengingat jenis kata karena pembelajaran berlangsung secara visual, melibatkan praktik langsung, dan terasa menyenangkan.

Tahap awal pada proses pembuatan flashcard jenis kata diawali dengan perancangan desain menggunakan aplikasi Canva, dimulai dari pemilihan ilustrasi yang sesuai melalui menu elemen dan penempatannya pada kanvas berukuran  $7 \times 10$  cm. Ilustrasi kemudian disesuaikan ukurannya serta ditata agar tampak rapi dan menjadi fokus utama, dilengkapi dengan elemen dekoratif seperti bentuk lingkaran berwarna untuk memperindah tampilan. Pada bagian atas desain ditambahkan judul "Ayo Mengetahui dan Menghafal Jenis Kata!" dengan variasi warna agar menarik perhatian. Setelah desain selesai dan tertata dengan baik, file diunduh dan dicetak menggunakan kertas foto untuk menghasilkan tampilan yang tajam, kuat, serta warna yang jelas dan menarik. Flashcard yang telah dicetak kemudian dipotong sesuai ukuran dan diberi lubang di bagian atas menggunakan pelubang kertas dengan posisi yang seragam. Selanjutnya, seluruh kartu disusun sesuai urutan dan dimasukkan ke dalam ring pengikat sehingga membentuk satu set flashcard yang rapi, praktis, mudah dibalik, serta siap digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa mengenal dan menghafal jenis kata. Tahapan ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 1.** Langkah Pertama Membuat Flashcard

Tahapan terakhir dilakukan setelah seluruh kartu berhasil dicetak, dipangkas sesuai ukuran, dan diberi lubang pada bagian atas dengan alat pelubang kertas. Selanjutnya, kartu dibalik untuk ditambahkan informasi mengenai klasifikasi kata yang sesuai dengan gambar di sisi depan. Pada tahap ini, penulis flashcard mencantumkan kategori seperti kata benda, kata sifat, dan kata kerja menggunakan spidol berwarna agar mudah dikenali. Penulisan dilakukan secara cermat agar

keterangan pada bagian belakang kartu dapat berfungsi sebagai panduan saat proses pembelajaran berlangsung. Setelah seluruh kartu dilengkapi dengan keterangan jenis kata, kartu-kartu tersebut kemudian dirangkai menggunakan ring sehingga membentuk satu set flashcard yang praktis, rapi, dan siap digunakan. Tahapan ini dapat dilihat pada gambar berikut.

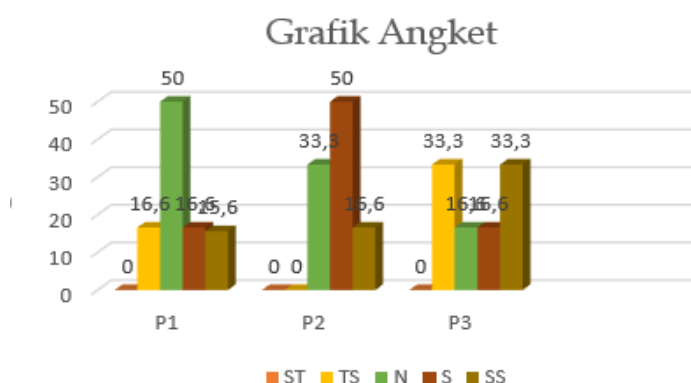


Gambar 2. Langkah Terakhir Membuat Flashcard

## Persepsi Guru Pada Media Flashcard Sebagai Alat Bantu Menghafal dan Mengenal jenis Kata

### 1. Desain Media

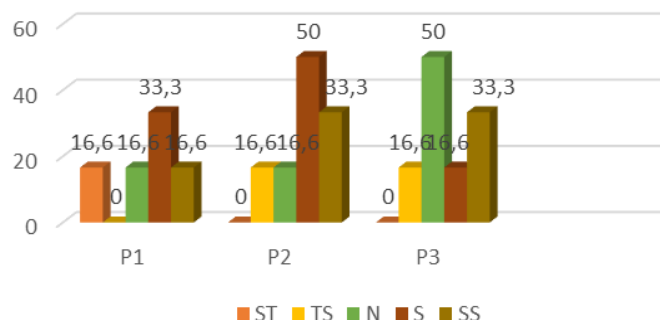
Persepsi guru pada aspek desain media untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek desain media ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 22,2%, menjawab setuju sebanyak 27,7%, menjawab netral sebanyak 33,3%, menjawab tidak setuju sebanyak 16,6%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



### 2. Materi dan Isi

Persepsi guru pada aspek materi dan isi untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek materi dan isi ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 27,7%, menjawab setuju sebanyak 33,3%, menjawab netral sebanyak 27,7%, menjawab tidak setuju sebanyak 5,5%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 5,5%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

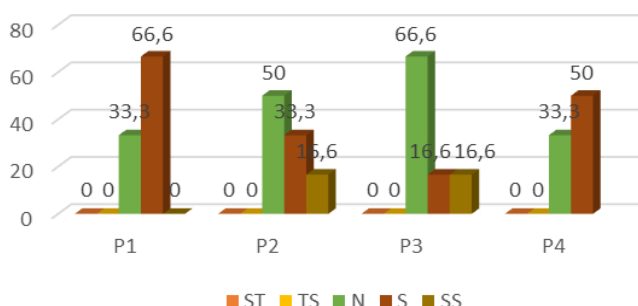
Grafik Angket



### 3. Kegunaan dan efektivitas

Persepsi guru pada aspek kegunaan dan efektivitas untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek kegunaan dan efektivitas ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 12,5%, menjawab setuju sebanyak 41,6%, menjawab netral sebanyak 45,8%, menjawab tidak setuju sebanyak 0%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

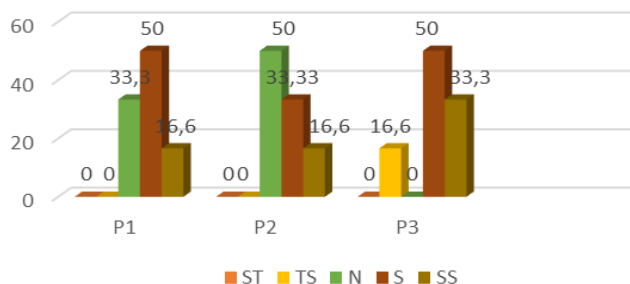
Grafik Angket



### 4. Interaktivitas dan Respon Siswa

Persepsi guru pada aspek interaktivitas dan respon siswa untuk menghafal dan mengenal jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek interaktivitas dan respon siswa ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 22,2%, menjawab setuju sebanyak 44,4%, menjawab netral sebanyak 27,7%, menjawab tidak setuju sebanyak 5,5%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.

Grafik Angket

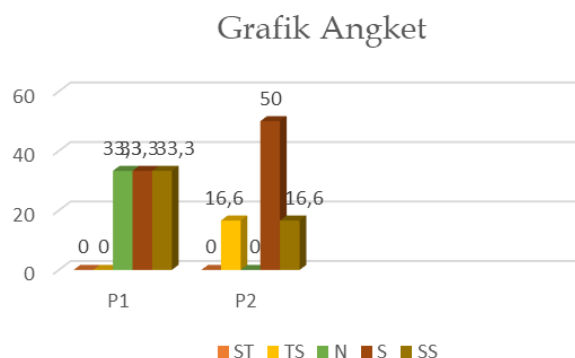


### 5. Kelayakan Penggunaan

Persepsi guru pada aspek kelayakan penggunaan untuk menghafal dan



mengenai jenis kata di cari dengan tiga pertanyaan. Pada aspek kelayakan penggunaan ini rata-rata jawaban guru menjawab sangat setuju 33,3%, menjawab setuju sebanyak 41,6%, menjawab netral sebanyak 16,6%, menjawab tidak setuju sebanyak 8,3%, dan menjawab sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal ini dapat dilihat pada masing-masing pertanyaan melalui gambar berikut.



Secara keseluruhan, data dari hasil angket menunjukkan bahwa guru memberikan pilihan sangat setuju terhadap komponen pada media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata sebanyak 30 sedangkan guru memberikan pilihan sangat tidak setuju terhadap komponen pada media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata sebanyak 6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respons siswa terhadap media *flashcard* tergolong sangat setuju.

## SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah desain media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata memuat 1) Desain media, 2) Materi dan isi, 3) Kegunaan dan efektivitas, 4) Interaktivitas dan respon siswa, 5) Kelayakan penggunaan sedangkan persepsi guru terhadap media *flashcard* untuk mengenal dan menghafal jenis kata yang memberikan pilihan sangat setuju sebanyak 30 dan pilihan sangat tidak setuju sebanyak 6. Berdasarkan hasil riset diatas, maka media *flashcard* terbukti sangat efektif bagi siswa untuk menghafal jenis kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## REFERENSI

- Akbar, M. R., Hanafi, S. H., Widayati, U., & Ramli, R. (2023). Kelayakan media pembelajaran *flashcard* interaktif dalam pemanfaatannya pada pembelajaran yang berintegrasi pada budaya lokal (leksikon kuliner Bima). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 405-417. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.781>.
- Abdulhafizh, L. G., & Djatiprambudi, D. (2020). Perancangan Company Profile Jurusan Desain Universitas Negeri Surabaya. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 112-122. <https://doi.org/10.26740/jdkv.v1i1.35645>.

- Aini, A., & Hadi, A. (2023). Peran guru dalam pengelolaan kelas terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Amin*, 2(2), 208-224. <https://doi.org/10.54723/ejpgmi.v2i2.104>.
- Dhani, R. R. (2020). Peran guru dalam pengembangan kurikulum. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 45-50. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.251>.
- Damanik, R. (2019). Hubungan kompetensi guru dengan kinerja guru. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2), 1-8. <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.170>.
- Fitri, H. R., Makmun, M. N. Z., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas I MIN Tri Bhakti At-Taqwa. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 164-172. <https://doi.org/10.51214/bip.v4i1.895>.
- Hidayat, A. (2022). Pengembangan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini. *Journal on Teacher Education (JOTE)*, 3(2), 277-289. <https://doi.org/10.31004/jote.v3i2.3916>.
- Hamid, A. (2017). Guru profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v17i2.26>.
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64. <https://doi.org/10.14421/jga.2018.31-05>.
- Heriyansyah, H. (2018). Guru Adalah Manajer Sesungguhnya Di Sekolah. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 116-127. <https://www.jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/jim/article/download/218/201>.
- Irsandi, M. F., & Sulthon, M. Z. (2024). Dampak Penggunaan Instagram Terhadap Bisnis dan Sebaran Informasi. *Jurnal Sistem Informasi, Akuntansi dan Manajemen*, 4(2), 262-273. <https://doi.org/10.54951/sintama.v4i2.642>.
- Mbeo, E. T., & Krisdiantoro, A. B. (2021). Pembinaan Guru Pendidikan Agama Kristen Dalam Pendidikan Karakter Peserta Didik Di Sekolah. *Didache: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 3(1), 17-29. <https://doi.org/10.55076/didache.v3i1.46>.
- Mufida, S. (2024). Peran guru dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(6), 1-8. <https://doi.org/10.62281/v2i6.448>.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., & Apsarini, S. F. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SDN Sindangsari III. *PANDAWA*, 3(1), 119-128. <https://doi.org/10.36088/pandawa.v3i1.1005>.
- Mudjiyanto, B. (2018). Tipe penelitian eksploratif komunikasi. *Jurnal studi komunikasi dan media*, 22(1), 65-74. <https://doi.org/10.31445/jskm.2018.220105>.

- Nurjanah, T. A., Sumiyati, Y., & Saripudin. (2023). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Literat – Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 18–24. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/literat/article/view/688>.
- Pratiwi, M. S., Supangat, & Pravitasari, D. (2023). Pengaruh Media Flashcard terhadap Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *FingeR: Journal of Elementary School*, 2(2), 50–56. <https://jsr.unuha.ac.id/index.php/FingeR/article/download/629/117/1713>.
- Priharsari, D., & Indah, R. (2021). Coding untuk menganalisis data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan. *Jurnal Kedokteran Syiah Kuala*, 21(2), 130–135. <https://doi.org/10.24815/JKS.V2112.20552>.
- Putri, E. R. (2021). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 25–31. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i1.15297>.
- Sofirin, M., Rahim, A., & Najib, K. H. (2023). Pengembangan Media Interaktif Flash Card dalam Pembelajaran Keragaman Budaya pada Kelas IV di SD Negeri 1 Tirirenggo Bantul. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP)*, 8(8), 43–50. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.8825>.
- Subhan, M., Saputra, R., & Puspita Sari, T. I. (2022). Pengembangan media flashcard dalam kemampuan membaca permulaan pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 068/VIII Teriti Kabupaten Tebo. *Bastra (Bahasa dan Sastra)*, 8(4), 589–595. <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.215>.
- Sulistriani, S., Santoso, J., & Oktaviani, S. (2021). Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, 1(2), 57–68. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i2.1517>.
- Susilo, A., & Sarkowi, S. (2018). Peran guru sejarah abad 21 dalam menghadapi tantangan arus globalisasi. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(1), 43–50. <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/11206>.
- Suryadi, R. A., & Mushlih, A. (2020). *Desain dan perencanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan design thinking pada media komunikasi visual pengenalan kehidupan kampus bagi mahasiswa baru stmik palcomtech dan politeknik palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>.
- Situmorang, W. Y., Nainggolan, H. Y., Purba, N., & Turnip, H. (2025). KARAKTERISTIK DAN PERAN GURU DALAM PROSES BELAJAR SISWA. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 172–182. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1>.

Ulum, N. (2023). Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Menghafal Kosa Kata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah Riyadhul Qori'in Jember. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja (JPKA)*, 7(1), 112-118. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i1.1067>.