

Pengaruh Media Pembelajaran *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IV SD Al-Madina Wonosobo

Waisatul Kurnia^{1*}, Robingun Suyud El Syam², Ahmad Zuhdi³

^{1,2,3} Universitas Sains Al-Qur'an Wonosobo, Indonesia

E-mail: niakurnia201806@gmail.com^{1*}, robysyem@unsig.ac.id², ah.zuhdi@gmail.com³

Korespondensi penulis : niakurnia201806@gmail.com

Abstract. Learning problems in schools are often caused by uninteresting methods and media, which reduce students' interest and learning outcomes. This study aims to determine the effect of using flashcard learning media on students' learning outcomes in Islamic Religious Education (IRE) for fourth-grade students at SD Al-Madina Wonosobo. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a nonequivalent control group. The sample consisted of two classes: the experimental class used flashcards, while the control class applied the lecture method. Data were collected through pretests and posttests and analyzed using t-tests and gain tests. The results showed a significant difference in learning outcomes between the two classes, with higher posttest scores and gain values in the experimental class. The use of flashcards effectively enhanced students' understanding of the material, especially memorization topics such as Asmaul Husna, and created a more engaging and interactive learning atmosphere. The implications of this research suggest that visual learning media such as flashcards can be an effective strategy to improve students' learning achievement and motivation in IRE classes, while also encouraging teachers to be more innovative in applying suitable learning media.

Keywords: Flashcard, Learning Media, Learning Outcomes

Abstrak. Masalah dalam proses pembelajaran seringkali diakibatkan oleh metode serta media yang kurang menarik, sehingga menurunkan minat serta hasil belajar siswa. Kajian ini memiliki tujuan guna mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas IV SD Al-Madina Wonosobo. Penelitian memanfaatkan pendekatan kuantitatif melalui desain quasi eksperimen *nonequivalent control group design*. Sampel menggunakan dua kelas yakni kelas IV A sebagai kelompok eksperimen serta kelas IV B menjadi kelompok kontrol. Data didapatkan melalui tes *pretest* serta *posttest* yang kemudian dilakukan analisis dengan uji t serta uji gain. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa ada perbedaan signifikan hasil belajar antara kedua kelas, dengan nilai rata-rata *posttest* serta gain yang lebih tinggi pada kelas eksperimen. Penggunaan flashcard terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, utamanya pada aspek hafalan seperti asmaul husna, serta melahirkan suasana belajar yang lebih aktif serta menyenangkan. Implikasi memperlihatkan bahwa media pembelajaran visual seperti *flashcard* dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa dalam pembelajaran PAI, serta mendorong guru untuk lebih inovatif dalam menggunakan media pembelajaran.

Kata kunci: Flashcard, Hasil Belajar, Media Pembelajaran

1. LATAR BELAKANG

Masalah pendidikan dan pengajaran menjadi persoalan kompleks yang melibatkan berbagai aspek, salah satunya adalah peran guru sebagai komponen sentral dalam proses pembelajaran. Guru bukan hanya bertugas memparkan materi pelajaran, namun berperan penting pula dalam menciptakan interaksi komunikasi yang efektif dengan siswa. Kelancaran komunikasi antar guru dengan siswa sangat menentukan keberhasilan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Ketika komunikasi tidak berjalan dengan baik, penyampaian pesan

menjadi tidak efektif, serta tujuan pembelajaran pun sulit tercapai dengan maksimal (Mulyasa, 2014), (Fuadi et al., 2023), (Jumini et al., 2023).

Efektivitas pembelajaran sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu berlangsung. Proses ini melibatkan berbagai komponen pendidikan, seperti tujuan pembelajaran, materi, metode, media, peserta didik, serta pendidik. Komponen-komponen ini berperan penting dalam menentukan kualitas dan keberhasilan pendidikan (Uno, 2016). Dalam konteks ini, media pembelajaran dijadikan satu dari beberapa sarana penting yang mendukung guru dalam penyampaian materi agar lebih menarik, bermakna, serta mudah dipahami oleh siswa (Suyud El Syam & Haryanto, 2022).

Penggunaan media pembelajaran dijadikan sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Media yang tepat bisa membantu siswa belajar secara aktif, meningkatkan motivasi, serta memfasilitasi pemahaman terhadap materi yang diberi (Arsyad, 2019). Seorang guru harus mempunyai kemampuan dalam menentukan media pembelajaran yang tepat, melalui mempertimbangkan karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Mengacu pada pendapat Susanto (2019), hasil belajar adalah cerminan dari perubahan yang terjadi pada ranah kognitif, afektif, serta psikomotor sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dialami. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran yang efektif tidak hanya memengaruhi tingkat ketertarikan siswa, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara agar siswa tetap fokus serta tidak cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Ketertarikan terhadap media yang digunakan dapat meningkatkan konsentrasi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Sudjana & Rivai, 2019). Maka dari itu, guru perlu selektif dan kreatif dalam menentukan media pembelajaran yang cocok dalam pembelajaran untuk pencapaian tujuan pendidikan secara maksimal (Iskhaq et al., 2022), (Aminudin et al., 2022).

Berdasar observasi awal, di SD Al-Madina Wonosobo, khususnya pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV, metode pengajaran yang diterapkan guru masih didominasi oleh pendekatan ceramah. Kondisi ini kerap menimbulkan suasana kelas yang kurang dinamis sehingga mengurangi antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dalam mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih atraktif serta melibatkan siswa secara aktif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran berupa

flashcard. Penggunaan media ini diharapkan bisa meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih optimal.

Flashcard ialah media pembelajaran berwujud kartu yang di dalamnya terdapat gambar, teks, maupun simbol yang dirancang guna merangsang minat belajar siswa. Media ini membantu siswa mengenali, memahami, dan mengingat informasi secara lebih cepat dan menyenangkan (Chen & Chan, 2019), (Muntofingah et al., 2023). Dalam penerapannya, flashcard membutuhkan strategi penggunaan yang tepat agar dapat memberikan hasil yang optimal. Penerapan media flashcard dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam diharapkan bisa dijadikan solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kejenuhan, serta memperbaiki hasil belajar secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan kajian ini yakni mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran flashcard terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SD Al-Madina Wonosobo. Penelitian ini penting dilakukan sebagai bentuk inovasi pembelajaran dan upaya meningkatkan kualitas pendidikan agama di tingkat sekolah dasar. Kebaruan dari kajian ini terletak pada penerapan media flashcard secara sistematis dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang masih jarang dilakukan, khususnya di lingkungan sekolah dasar.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif melalui jenis quasi eksperimen, tepatnya *nonequivalent control group design* (Izzuddin, 2019), (Sugiyono, 2019). Pada desain ini, kelompok eksperimen serta kelompok kontrol tidak dipilih secara acak, namun masing-masing tetap diberi *pretest* dan *posttest*. Perlakuan yang diberikan ialah penggunaan media pembelajaran flashcard pada kelompok eksperimen, sementara kelompok kontrol belajar tanpa media tersebut. Penelitian dilaksanakan di SD Al-Madina Wonosobo selama bulan Januari hingga Februari. Populasi memanfaatkan seluruh siswa kelas IV dengan jumlah 140 siswa (Darojatulloh, 2025). Sampel diambil sebanyak 25% atau 35 siswa, dengan kelas IV A sebagai kelompok eksperimen serta kelas IV B menjadi kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data dijalankan melalui tes, wawancara, serta dokumentasi. Tes dimanfaatkan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum serta setelah perlakuan. Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa untuk mendukung data, sementara dokumentasi digunakan untuk melengkapi informasi pendukung. Instrumen utama berupa soal pretest dan posttest yang

sudah melalui pengujian validitas serta reliabilitas (Sahin & Mete, 2021), (Baker, 2018). Analisis data dilaksanakan dengan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji-t untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antar kelompok. Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis memanfaatkan rumus N-Gain (Miksza et al., 2023), (Takona, 2024), (Mahat et al., 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Flashcard adalah media pembelajaran visual dua dimensi berbentuk kartu yang memuat gambar, teks, ataupun simbol yang berkaitan langsung dengan materi ajar. Media ini dalam penyampaian pesan dari guru (sumber) kepada siswa (penerima) secara lebih mudah serta menarik, terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan daya ingat visual tinggi seperti hafalan (*Asmaul Husna*, kosakata, atau konsep dasar) (Mohammadi et al., 2024), (Fuadah et al., 2024). *Flashcard* termasuk dalam kategori media grafis yang tidak hanya menampilkan gambar suatu objek atau situasi, tetapi juga menyertakan teks sebagai penjelas atau petunjuk untuk membantu pemahaman siswa (Borges et al., 2024), (Thanh, 2024).

Menurut Azhar Arsyad (2019), *flashcard* umumnya mempunyai ukuran 8 x 12 cm serta bisa disesuaikan dengan ukuran kelas. Ia menyebutkan bahwa media ini mampu menuntun siswa pada pemahaman terhadap konsep yang disajikan melalui visual yang menarik. Dengan gambar dan teks yang saling melengkapi, *flashcard* berperan penting dalam meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penggunaan *flashcard* dalam pembelajaran tersusun atas dua fase: fase persiapan serta fase *penyajian*. Pada fase persiapan, guru perlu menguasai materi, menyiapkan *flashcard* yang relevan dan urut, memastikan ruang belajar kondusif, serta mengatur posisi duduk siswa agar media terlihat jelas oleh semua. Saat fase *penyajian*, *flashcard* ditampilkan secara berurutan, sambil guru menyebutkan isi gambar dan mengajak siswa menirukan. Aktivitas ini dilakukan secara cepat dan interaktif agar siswa tetap fokus dan terlibat aktif.

Flashcard memiliki sejumlah kelebihan, antara lain: (1) mudah dibawa karena ukurannya kecil, (2) praktis dan tidak membutuhkan listrik atau keahlian teknis, (3) membantu daya ingat karena menggabungkan teks dan gambar, serta (4) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, terutama jika digunakan dalam bentuk permainan edukatif. Namun, media ini juga memiliki kelemahan, seperti keterbatasan dalam menampilkan informasi

kompleks, ketergantungan pada persepsi visual, dan kurang efektif digunakan pada kelompok belajar besar karena keterbatasan ukuran kartu (Alifvia et al., 2024), (Sesrita et al., 2023).

Merujuk pada hasil observasi serta wawancara dengan guru PAI, diketahui bahwa pembelajaran selama ini masih menerapkan metode konvensional yang terpusat pada guru. Media pembelajaran jarang digunakan, dan jika pun digunakan, hanya sebatas PowerPoint. Metode ini menyebabkan siswa merasa cepat bosan serta kurang termotivasi, meskipun sebagian besar hasil belajar telah mencapai KKM (Faesoli, 2025).

Penelitian ini dilakukan di dalam 2 kelas: kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan media *flashcard*, serta kelas IV B sebagai kelas kontrol yang menerapkan metode ceramah. Di kelas eksperimen, pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan dan memotivasi siswa, selanjutnya dengan aktivitas pembelajaran menggunakan media *flashcard*. Materi yang diajarkan adalah *asmaul husna*, yang disampaikan melalui kartu bergambar berisi nama dan arti asmaul husna. Siswa diajak membaca bersama, menghafal secara bertahap, lalu diuji secara acak dengan menunjukkan kartu dan menanyakan arti dari asmaul husna tersebut. Setelah itu, siswa diajak memahami makna dan penerapan sifat-sifat Allah dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ditutup dengan pemberian *posttest* guna menilai hasil belajar siswa sesudah menggunakan media flashcard.

Sementara itu, di kelas kontrol, kegiatan pembelajaran dijalankan secara konvensional dengan metode ceramah. Guru memaparkan materi secara lisan tanpa bantuan media khusus, dan siswa mendengarkan serta mencatat. Di akhir pembelajaran, siswa juga diberikan *posttest* sebagai alat ukur pencapaian belajar mereka.

Mengacu pada temuan analisis dengan uji-t, didapatkan nilai *thitung* sebesar 3,25. Dengan derajat kebebasan (dk) sebesar 33 (hasil dari $18 + 17 - 2$), diketahui bahwa nilai *ttabel* pada tingkat signifikansi 1% ialah 2,733, serta pada tingkat signifikansi 5% ialah 2,035. Sesuai dengan kriteria pengujian, apabila *thitung* melebihi *ttabel*, maka H_0 ditolak. Dengan demikian, karena *thitung* lebih besar dari kedua nilai *ttabel* tersebut, maka bisa ditarik simpulan bahwa H_0 ditolak. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas IV SD Al-Madina Wonosobo pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam antara kelompok yang menggunakan media flashcard dan yang tidak menggunakannya.

Penggunaan media pembelajaran flashcard di kelas IV SD Al-Madina Wonosobo pada tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pencapaian

belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penerapan media ini terbukti mampu mendorong motivasi belajar siswa, yang tercermin dari tingginya partisipasi dan ketertarikan mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Flashcard turut berperan dalam mempermudah siswa dalam memahami materi secara lebih menyenangkan dan tidak monoton. Selain itu, media ini sangat efektif dalam membantu siswa menguasai materi *asmaul husna*, terutama karena sifat visual dan hafalan yang dimilikinya.

Diskusi

Untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, dilakukan analisis dengan uji gain baik pada kelompok eksperimen ataupun kelompok kontrol.

Tabel 1
Hasil analisis uji gain

Uji Gain	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
G	0,510	0,213

Pada kelompok eksperimen, diperoleh nilai gain sebesar 0,510 yang menunjukkan peningkatan cukup signifikan karena nilai g berada di atas 0,3. Sebaliknya, kelompok kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran flashcard menunjukkan peningkatan yang lebih rendah dengan nilai gain sebesar 0,213 atau $g < 0,3$. Merujuk pada temuan tersebut, bisa disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan media flashcard lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa media tersebut.

Temuan ini konsisten dengan kajian yang dijalankan oleh Nurhayati et al (2019), yang memperlihatkan hasil bahwa penggunaan media flashcard menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif yang mana dapat memotivasi serta memudahkan siswa dalam memahami konsep yang dipelajari. Hal ini menjadikan suasana belajar lebih kondusif serta adanya antusias yang tinggi dari siswa dalam mendapatkan materi. Media flashcard membantu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa (Mouliana et al., 2022), (Nuranida et al., 2022), (Fajar1, Yulia2, 2021) serta kemampuan kosakata siswa, terutama kemampuan dalam menyimak kosakata dan berbicara (Alifvia et al., 2024).

Temuan penelitian memberikan implikasi penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran flashcard terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, baik dari sisi pemahaman materi, motivasi belajar, ataupun keterlibatan aktif siswa dalam proses

pembelajaran. Hasil ini memperlihatkan bahwa pemilihan media yang tepat sangatlah berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara praktis, temuan ini mendorong guru untuk lebih kreatif serta inovatif dalam memilih serta menerapkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan siswa. Flashcard, yang mengandalkan aspek visual dan kinestetik, terbukti mampu melahirkan suasana belajar yang interaktif serta menyenangkan, sehingga meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, terutama materi-materi hafalan seperti *asmaul husna*.

Selain itu, dari sisi kelembagaan, hasil ini bisa dijadikan dasar bagi pihak sekolah untuk mendukung pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang variatif sebagai bagian dari peningkatan mutu pendidikan. Penelitian ini juga memberikan kontribusi teoritis sebagai bukti empiris bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media visual seperti flashcard bisa dijadikan alternatif strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Mengacu pada temuan penelitian, bisa ditarik simpulan bahwa media pembelajaran flashcard memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas IV di SD Al Madina Wonosobo tahun pelajaran 2025/2026. Penggunaan flashcard membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, serta memudahkan siswa dalam memahami materi *asmaul husna*. Hal ini tercermin dari peningkatan nilai posttest yang signifikan di kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, serta hasil uji gain yang memperlihatkan peningkatan lebih tinggi di kelas yang menerapkan media flashcard. Dengan demikian, media flashcard terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga dalam menumbuhkan semangat dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Oleh kerananya, disarankan supaya guru lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran yang interaktif dan variatif. Kepala sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media inovatif seperti flashcard. Siswa perlu pula aktif dalam mengikuti pembelajaran supaya hasil belajar semakin optimal.

DAFTAR REFERENSI

- Alifvia, D. A., Budiman, M. A., & Huda, C. (2024). Penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) berbantu media flashcard pada mata pelajaran Bahasa Inggris kelas VI SD Kusuma Bhakti. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 182–195. <https://doi.org/10.30605/onoma.v10i1.3164>
- Aminudin, H., Iskhaq, M., & El Syam, R. S. (2022). Asistensi peningkatan kualitas lembaga pendidikan melalui penilaian kinerja kepala madrasah di MA Takhassus Al-Qur'an Wonosobo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 4(4), 01–11. <https://doi.org/10.57214/pengabmas.v4i4.146>
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran* (20th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Baker, C. (2018). Quantitative research designs: Experimental, quasi-experimental, and descriptive. In *Nutrition research: Concepts and applications*. USA: Jones & Bartlett Publishing.
- Borges, R. G. L., Góes, H. F. de O., Barros, L. N., Palacios, V. R. da C. M., & Brito, C. V. B. (2024). Utilização de flashcards no ensino em saúde: Revisão integrativa da literatura. *Peer Review*, 6(2), 332–346. <https://doi.org/10.53660/prw-1795-3425>
- Chen, R. W., & Chan, K. K. (2019). Using augmented reality flashcards to learn vocabulary in early childhood education. *Journal of Educational Computing Research*, 57(7), 1812–1831. <https://doi.org/10.1177/0735633119854028>
- Darojatulloh, D. (2025, February 13). Dokumen sekolah dari Staff Tata Usaha SD Al Madina Wonosobo. *Dokumen*. SD Al Madina Wonosobo.
- El Syam, R. S., & Haryanto, S. (2022). Pengembangan multimedia berbasis komputer untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Islam siswa. *Jurnal Health Sains*, 3(6). <https://doi.org/10.46799/jsa.v3i6.444>
- Faesoli, M. (2025, February 6). Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam SD Al Madina Wonosobo. *Wawancara*. SD Al Madina Wonosobo.
- Fajar, Y., & Yulia, F. I. (2021). Penggunaan media flashcard untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran muatan PPKn siswa kelas V UPTD SD Negeri 38 Parepare. *Global Science Education Journal*, 4(1), 35–39. <https://doi.org/10.26858/ges.v4i1>
- Fuadah, S. S., Azizah, K. N., & Karimah, S. A. (2024). Pendampingan belajar dengan media flashcard sebagai upaya peningkatan kemampuan mengenal huruf hijaiyah di TTKIT Akasia Desa Rancabungur. *PRAXIS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 75–81. <https://doi.org/10.47776/praxis.v2i1.748>
- Fuadi, S. I., El Syam, R. S., Sekarinasih, A., & Waseso, H. P. (2023). Supervision model of supervisors of Islamic Religious Education in improving the personal and social competence of PAI teachers in Wadaslitang District. *EDU-RELIGIA: Jurnal Keagamaan dan Pembelajarannya*, 6(1), 33–48. <https://doi.org/10.52166/edu-religia.v6i1.4176>
- Iskhaq, M., Aminudin, H., El Syam, R. S., & Machfudz, M. (2022). Pendampingan re-akreditasi SMP Takhassus Al-Qur'an melalui penilaian kinerja kepala sekolah. *Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat Indonesia Sejahtera, 1(4), 09–23.
<https://doi.org/10.59059/jpmis.v1i4.37>
- Izzuddin, A. (2019). Nonequivalent control group design. *Al-Muta'aliyah STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 4(11), 141–165.
- Jumini, S., El Syam, R. S., Suwondo, A., & Guspul, A. (2023). The role of higher education in fostering the creativity and innovation of students, college students, and business actors. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 37(1), 77–87. <https://doi.org/10.21009/pip.371.10>
- Mahat, D., Neupane, D., & Shrestha, S. (2024). Quantitative research design and sample trends: A systematic examination of emerging paradigms and best practices. *Cognizance Journal of Multidisciplinary Studies*, 4(2), 20–27.
<https://doi.org/10.47760/cognizance.2024.v04i02.002>
- Miksza, P., Shaw, J. T., Kapalka Richerme, L., Hash, P. M., Hodges, D. A., & Cassidy Parker, E. (2023). Quantitative descriptive and correlational research. In *Music Education Research* (pp. 241–262). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780197639757.003.0012>
- Mohammadi, M., Valizadeh, M., Zohdi Jalal, P., & Xodabande, I. (2024). University students' academic vocabulary development through mobile-assisted learning: Exploring the impacts on receptive and productive knowledge. *Heliyon*, 10(7), e28103.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28103>
- Mouliana, M., Nurasiah, N., & Kamza, M. (2022). Pengaruh media flashcard terhadap hasil belajar sejarah siswa MAN 1 Muara Batu Kabupaten Aceh Utara. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 7(3), 121–128.
<https://doi.org/10.24815/jimps.v7i3.20981>
- Mulyasa, E. (2014). Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013 (A. S. Wardan, Ed.; 4th ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muntofingah, M., El Syam, R. S., & Nasokah, N. (2023). Penerapan media audio murottal untuk meningkatkan hafalan Al-Qur'an siswa kelas 5 di MI Ma'arif NU 01 Tunjungmuli Kecamatan Karangmoncol Kabupaten Purbalingga tahun pelajaran 2023/2024. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(1), 172–184.
<https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i1.669>
- Nuranida, D. A., Syamsiah, N., & Maruti, E. S. (2022). Pengaruh model discovery learning disertai metode STAD berbantuan media flashcard terhadap hasil belajar siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 129–134.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/2992>
- Nurhayati, Afrizawati, & Safitri, W. (2019). Pengaruh penggunaan media flashcard terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Arab kelas II di SDI Integral Luqman Al Hakim 02 Batam. *Jurnal As-Said*, 1(2), 52–59. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/46/23>
- Sahin, S., & Mete, J. (2021). A brief study on descriptive research. *International Journal of Research and Analysis in Humanities*, 1(1), 10–22.

- Sesrita, A., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Persepsi siswa terhadap literasi budaya melalui permainan tradisional petak umpet flashcard. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3), 1079–1087. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79900>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran* (14th ed.). Jakarta: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar* (5th ed.). Jakarta: Prenadamedia Group.
- Takona, J. P. (2024). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches / sixth edition. *Quality and Quantity*, 58, 1011–1013. <https://doi.org/10.1007/s11135-023-01798-2>
- Thanh, H. T. (2024). A survey study on English vocabulary learning strategies by non-English major students at University of Transport and Communication Ho Chi Minh City Campus. *Global Academic Journal of Linguistics and Literature*, 6(2), 60–65. <https://doi.org/10.36348/gajll.2024.v06i02.003>
- Uno, H. B. (2016). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan* (Junwinanto, Ed.; 14th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.