

**KEEFEKTIFAN MEDIA *LITERACY INTERACTIVE FLASHCARD* TERHADAP
KOMPETENSI MEMAKNAI KOSAKATA BAHASA INDONESIA
DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Pradanawan Abdul Gani¹, Yoga Prihatin², Sutji Muljani³

¹Magister Pedagogi Universitas Pancasakti Tegal, ^{2,3}Universitas Pancasakti Tegal

¹pradanawanabdulgani@gmail.com, ²yogaprihatin92@gmail.com

³muljanisutji25@gmail.com

ABSTRACT

Vocabulary mastery is a crucial component of literacy and significantly influences the ability to comprehend reading texts. However, elementary school students often encounter difficulties in interpreting new vocabulary found within texts. This study aims to determine the effectiveness of Literacy Interactive Flashcard (Litraflash) media in enhancing the Indonesian vocabulary interpretation skills of fourth-grade students. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental method with a pretest–posttest control group design. The research subjects consisted of two fourth-grade classes at an elementary school in Talang District, Tegal Regency, assigned as the experimental and control groups, respectively. Data were collected through pretest and posttest instruments that had been validated and tested for reliability. Data analysis involved normality and homogeneity tests as prerequisites, followed by independent sample t-tests and N-Gain analysis. The results showed that the experimental group achieved an average N-Gain score of 0.61 (moderate–high category), while the control group achieved an average N-Gain score of 0.38 (moderate category). The t-test results indicated a significant difference between the two groups ($p < 0.001$). These findings demonstrate that Litraflash media is effective in improving the Indonesian vocabulary interpretation skills of fourth-grade elementary school students.

Keywords: *interactive flashcards, Indonesian vocabulary, elementary school*

ABSTRAK

Penguasaan kosakata merupakan komponen penting dalam literasi dan berpengaruh terhadap kemampuan memahami teks bacaan. Namun, siswa sekolah dasar masih sering mengalami kesulitan dalam memaknai kosakata baru yang terdapat dalam teks bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media Literacy Interactive Flashcard (Litraflash) dalam meningkatkan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen dan desain pretest–posttest control group. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas IV sekolah dasar di Kecamatan Talang Kabupaten Tegal, yang masing-

masing ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest dan posttest yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat, dilanjutkan dengan uji t dua sampel independen dan analisis N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,61 dengan kategori sedang–tinggi, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,38 dengan kategori sedang. Hasil uji t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,001$). Temuan ini menunjukkan bahwa media Litraflash efektif dalam meningkatkan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: flashcard interaktif, kosakata Bahasa Indonesia, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke-21 menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya berfokus penguasaan pengetahuan akademik, tetapi pengembangan keterampilan hidup yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berkomunikasi, yang mencakup kemampuan menyampaikan ide secara lisan dan tertulis, memahami pesan, serta berinteraksi secara efektif dalam berbagai konteks sosial (Wahyuni, 2022). Keterampilan komunikasi tersebut berkaitan erat dengan keterampilan berbahasa yang baik, karena bahasa merupakan alat utama dalam proses interaksi dan sosialisasi manusia.

Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek utama, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Pembelajaran Bahasa memiliki peran strategis dalam mengembangkan keterampilan tersebut sejak jenjang sekolah dasar hingga menengah. Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2024) pelajaran Bahasa Indonesia dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi secara kritis, kreatif, dan komunikatif dalam berbagai situasi kehidupan, sekaligus memperkuat literasi sesuai dengan konteks sosial budaya.

Literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi mencakup memahami,

mengevaluasi, memecahkan masalah, dan merefleksikan informasi yang disajikan dalam bentuk teks maupun visual (Endraswara, 2017; Hudha, 2019). Salah satu komponen penting dalam literasi adalah penguasaan kosakata, karena kualitas dan kuantitas kosakata yang dimiliki seseorang berpengaruh langsung terhadap keterampilan berbahasanya (Tarigan, 2021). Artinya, individu dengan perbendaharaan kosakata yang kaya cenderung lebih mampu memahami teks, mengekspresikan gagasan, dan berkomunikasi secara efektif.

Namun, penguasaan kosakata siswa sekolah dasar masih menjadi permasalahan nyata di lapangan. Data penilaian harian siswa kelas IV SD Negeri Talang 02 Kabupaten Tegal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memaknai kosakata baru yang terdapat dalam teks bacaan. Sebanyak 65% siswa belum mampu memahami makna kosakata secara tepat, yang berdampak pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman dan kualitas tulisan siswa. Kondisi ini sejalan dengan data hasil Asesmen Nasional yang menunjukkan bahwa kemampuan

literasi siswa di sekolah tersebut berada pada level sedang dan mengalami stagnasi selama tiga tahun terakhir. Permasalahan serupa juga ditemukan di beberapa sekolah dasar lain di Kabupaten Tegal berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV. Hal ini perlu menjadi perhatian khusus, karena kemampuan memahami bacaan memiliki peranan penting dan sangat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar (Sulistiowati et al., 2024).

Permasalahan rendahnya pemahaman kosakata dapat dijelaskan melalui teori pemrosesan informasi, yang menyatakan bahwa informasi baru perlu diproses secara bermakna agar dapat tersimpan dalam memori jangka panjang (Atkinson & Shiffrin dalam Banar et al., 2021). Selain itu, teori skema menegaskan bahwa pemahaman akan lebih kuat apabila informasi baru dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya (Slavin dalam Banar et al., 2021). Pembelajaran hanya berfokus pada pemberian definisi kosakata tanpa melibatkan aktivitas bermakna dan media

cenderung kurang efektif dalam membantu siswa membangun skema kosakata yang kuat.

Media pembelajaran memiliki peran penting sebagai sarana penyampai pesan dari guru kepada siswa dan sebagai pendukung proses pengolahan informasi. Media yang relevan dan menarik dapat membantu siswa memusatkan perhatian, memperjelas makna, serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang dipelajari (Daryanto, 2016). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek pemaknaan kosakata, media *flashcard* dinilai relevan karena mampu menyajikan informasi secara visual dan verbal secara ringkas serta mudah dipahami. Sejumlah penelitian *flashcard* efektif dalam membantu siswa mempelajari dan mengingat kosakata, terutama jika dirancang secara kontekstual dan interaktif (Fitriani et al., 2022; Muftisany, 2021).

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran inovatif yang mampu membantu siswa memaknai kosakata secara lebih mendalam dan bermakna dan teruji keefektifannya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media

Literacy Interactive Flashcard (Litraflash) terhadap kompetensi memaknai kosakata Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Litraflash* adalah pengembangan dari media *flashcard* interaktif yang mengintegrasikan ilustrasi visual, konteks kalimat, serta dukungan teknologi sederhana untuk meningkatkan kompetensi memaknai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Media *Litraflash* dikembangkan melalui *Research and Development* dengan mengadaptasi model ADDIE sampai tahap *Development* (pengembangan), serta telah melalui tahap validasi ahli dan praktisi dengan nilai validasi ahli sebesar 87%, validasi ahli media 89%, dan validasi praktisi 87%. Secara keseluruhan, hasil validasi ahli dan praktisi menunjukkan bahwa media *Litraflash* berada pada kategori sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, serta telah dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan ahli dan praktisi. Oleh karena itu, selanjutnya perlu dilakukan uji coba keefektifan media *Litraflash* terhadap kompetensi memaknai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana keefektifan media *Litraflash* dalam meningkatkan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV Sekolah Dasar?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest–posttest control group design*. Desain ini dipilih untuk mengetahui perbedaan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia antara siswa yang belajar menggunakan media *Litraflash* (kelas eksperimen) dan siswa yang belajar tanpa *Litraflash* (kelas kontrol).

Subjek penelitian terdiri atas dua kelas IV sekolah dasar di wilayah Kecamatan Talang Kabupaten Tegal yang memiliki karakteristik relatif setara. SDN Kebasen 01 ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sedangkan SDN Kaligayam 02 sebagai kelas kontrol. Penetapan kelas eksperimen dan kontrol dilakukan *purposive sampling* dengan mempertimbangkan

kesetaraan jumlah siswa dan kondisi sekolah.

Data hasil belajar siswa diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Analisis data dilakukan dengan uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat analisis, dilanjutkan dengan uji beda untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Litraflash berupa kartu fisik (*flashcard*) berbentuk persegi panjang berukuran 10 x 5 cm dengan sisi depan berisi kosakata dan kode QR yang terhubung dengan google sites berisi tautan yang dapat mengarahkan pengguna menuju video pembelajaran, contoh teks, dan gamifikasi yang memuat kosakata yang terdapat pada kartu. Sedangkan sisi belakang berupa makna kosakata dan gambar kontekstual.

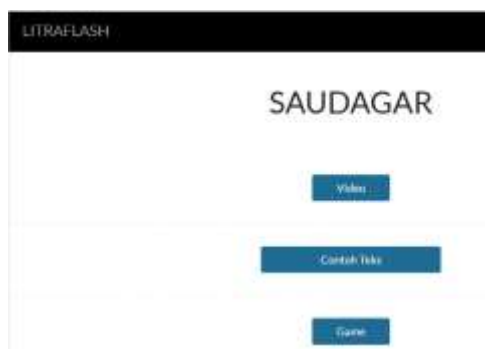
Berdasarkan hasil *Focus Group Discussion* yang dilaksanakan oleh kelompok kerja guru Kelas IV, diperlukan daftar kosakata yang disepakati bersama untuk dibuat

sebagai desain lanjutan dari media *Litraflash*. Daftar kosakata yang perlu diintegrasikan menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dan merupakan kosakata Bahasa Indonesia serapan dari Bahasa Daerah, disepakati sebanyak 32 kosakata sehingga jumlah kartu *Litraflash* juga 32 lembar.



Gambar 1 Kartu *Litraflash*

Apabila kode QR pada *Litraflash* dipindai, maka pengguna akan diarahkan pada tampilan *Google Sites* yang berisi tombol-tombol untuk mengarahkan pengguna pada video pembelajaran, contoh teks sesuai kosakata, dan gamifikasi *Wordwall* maupun *Quizlet*.



Gambar 2 Halaman *Google Sites Litraflash*

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keefektifan media *Litraflash* berupa instrumen tes yang dinyatakan valid, reliabel, taraf kesukaran seimbang, dan memiliki daya pembeda yang baik yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 10 soal isian singkat. Instrumen soal tersebut diberikan kepada siswa untuk dikerjakan dan hasilnya menjadi data *pretest*. Tahap kegiatan di pertemuan berikutnya yaitu melaksanakan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan fokus materi memaknai kosakata serapan dari bahasa daerah. Di kelas eksperimen, pembelajaran dilaksanakan dengan media *Litraflash*. Sedangkan di kelas kontrol, pembelajaran dilaksanakan tanpa pemanfaatan *Litraflash*.

Penggunaan media *Litraflash* dalam pembelajaran diawali dengan penyajian teks bacaan bertema tertentu yang memuat kosakata sasaran. Siswa membaca teks untuk memperoleh konteks awal sebelum dibagi ke dalam kelompok belajar. Setiap kelompok menggunakan kartu *Litraflash* sebagai sarana eksplorasi kosakata melalui diskusi dan pertukaran kartu secara terstruktur. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa, guru memfasilitasi permainan

tebak kata yang melatih pemahaman makna kosakata secara lisan. Selanjutnya, siswa mengakses konten digital *Litraflash* melalui pemindaian kode QR untuk mempelajari kosakata secara lebih mendalam melalui video, contoh teks, dan aktivitas berbasis permainan. Pada tahap akhir, kartu dipertukarkan kembali antarkelompok guna memastikan pemerataan pengalaman belajar. Rangkaian kegiatan ini memungkinkan media *Litraflash* digunakan secara terintegrasi untuk mendukung pemahaman, penguatan, dan penerapan kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah pembelajaran, siswa mengerjakan soal *posttest*. Butir soal *posttest* sama dengan butir soal yang digunakan pada *pretest*. Selanjutnya, hasil belajar siswa dari kedua kelas dibandingkan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Litraflash* terhadap peningkatan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV dengan menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

Menurut Hake (1999) dikutip dalam Fitriani, et al. (2022) perolehan skor N-Gain dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 1 Kategori Skor N-Gain

Skor N-Gain	Kategori
$\geq 0,7$	Tinggi
0,30–0,69	Sedang
$< 0,30$	Rendah

Perolehan N-gain juga digunakan untuk mengetahui persentase keefektifan produk media dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2 Kategori Keefektifan Produk

N-Gain (%)	Kategori
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
55 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Berdasarkan pengolahan data *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh hasil sebagai berikut:

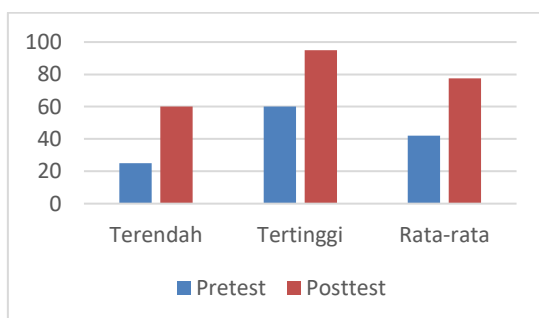
$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel 3 Pretest, Posttest dan N-Gain Kemampuan Memaknai Kosakata

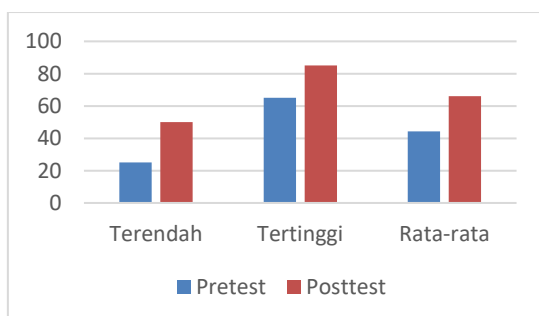
Kelas Eksperimen						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
20	42	10,89	77,50	8,59	0,61	0,14
Kelas Kontrol						
N	Pretest		Posttest		N-Gain	
	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
20	44	11,21	66	9,17	0,38	0,14

Tabel 3 menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol relatif setara. Setelah perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen

meningkat secara signifikan dibandingkan kelas kontrol. Peningkatan hasil belajar yang diukur melalui N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,61 dengan kategori sedang–tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,38 dengan kategori sedang. Nilai N-Gain sebesar 0,61 (setara 61%) menunjukkan media *Litraflash* memberikan peningkatan hasil belajar cukup efektif. Perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol juga dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik 1 Peningkatan Kemampuan Memaknai Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Eksperimen



Grafik 2 Peningkatan Kemampuan Memaknai Kosakata Bahasa Indonesia Kelas Kontrol

Grafik 1 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *Litraflash*. Pada aspek nilai terendah, tertinggi, dan rata-rata, skor posttest terlihat lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Peningkatan yang paling menonjol terjadi pada nilai rata-rata, yang menunjukkan bahwa secara umum kemampuan siswa mengalami perbaikan setelah mendapatkan perlakuan menggunakan media *Litraflash*.

Grafik 2 menunjukkan bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia antara *pretest* dan *posttest*. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas kontrol terlihat lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen, baik pada nilai terendah, nilai tertinggi, maupun nilai rata-rata. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung tanpa penggunaan media *Litraflash* tetap memberikan peningkatan, tetapi tidak sebesar peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen.

Uji normalitas menggunakan uji Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data pretest, posttest, dan N-Gain baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,767 pada data pretest, 0,716 pada data posttest, dan 0,956 pada skor N-Gain ($p > 0,05$), yang mengindikasikan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen.

Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas tersebut, data memenuhi asumsi untuk dilakukan uji statistik parametrik menggunakan uji t dua sampel independen. Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $p < 0,001$, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara rata-rata N-Gain kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Litraflash* memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa media *Litraflash*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Litraflash* memberikan dampak positif terhadap

peningkatan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,61 yang berada pada kategori sedang–tinggi dan lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya mencapai 0,38. Perbedaan peningkatan tersebut juga diperkuat oleh hasil uji t dua sampel independen yang menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($p < 0,001$). Temuan ini mengindikasikan bahwa media *Litraflash* efektif digunakan dalam pembelajaran kosakata Bahasa Indonesia.

Keefektifan media *Litraflash* dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang memadukan kartu fisik (*flashcard*) dengan konten digital berbasis kode QR. Penyajian kosakata secara visual melalui kartu, gambar kontekstual, serta penguatan makna melalui video dan contoh teks memungkinkan siswa memperoleh representasi ganda terhadap kosakata yang dipelajari. Kondisi ini sejalan dengan teori *dual coding* yang dikemukakan oleh Paivio (2010) dalam Rabbani et al. (2023) yang menjelaskan bahwa informasi yang disajikan secara verbal dan visual (aktivitas sistem multimodal) akan

lebih mudah dipahami dan diingat oleh peserta didik dibandingkan informasi yang hanya disajikan secara verbal. Selain itu, penggunaan *Litraflash* yang terintegrasi dengan aktivitas diskusi kelompok dan permainan bahasa mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat dalam eksplorasi, pertukaran kartu, serta pemecahan masalah melalui permainan tebak kata. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Vygotsky dalam Nurjamilah et al. (2025) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif melalui interaksi dengan lingkungan belajar dan teman sebaya. Keterlibatan aktif tersebut diduga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen.

Perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pembelajaran tanpa pemanfaatan media *Litraflash* tetap menghasilkan peningkatan kemampuan memaknai kosakata, namun peningkatan tersebut relatif lebih rendah. Dengan demikian, kehadiran media *Litraflash* memberikan nilai tambah dalam

membantu siswa mengaitkan kosakata dengan konteks penggunaan nyata dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media *flashcard* dan media berbasis visual dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar (Novasyari, 2024). Integrasi teknologi digital melalui kode QR juga memperluas pengalaman belajar siswa dengan menyediakan sumber belajar yang variatif dan interaktif. Hal ini mendukung pernyataan dari Daryanto (2016) tentang media pembelajaran yang menyatakan bahwa pemahaman terhadap informasi akan lebih kuat apabila siswa memperoleh representasi visual dan kontekstual secara berulang, sebagai penghubung antara pesan yang telah dikodekan oleh guru (*encoding*) dan pemahaman pesan oleh siswa (*decoding*).

Oleh karena itu, media *Litraflash* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran terpadu yang mendukung pemahaman, penguatan, dan penerapan kosakata Bahasa Indonesia agar pengalaman belajar siswa dapat diproses sebagai pesan

yang perlu perhatian khusus dan disimpan dalam jangka panjang sesuai teori pemrosesan informasi dari Atkinson dan Shiffrin dalam Banar et al. (2021).

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Litraflash* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Keefektifan ini didukung oleh desain media yang kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik belajar siswa sekolah dasar, sehingga media *Litraflash* layak digunakan sebagai alternatif media kosakata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D. Kesimpulan

Media *Litraflash* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan memaknai kosakata Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV sekolah dasar. Keefektifan tersebut ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,61 (kategori sedang–tinggi) serta perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil uji t dua sampel independen ($p < 0,001$). Temuan ini

menunjukkan bahwa penggunaan media *Litraflash* mampu memberikan kontribusi nyata dalam membantu siswa memahami makna kosakata Bahasa Indonesia serapan dari bahasa daerah secara kontekstual.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan jumlah subjek yang lebih besar serta konteks sekolah yang lebih beragam, baik dari segi karakteristik siswa maupun kondisi sarana dan prasarana sekolah. Dengan demikian, generalisasi mengenai keefektifan media *Litraflash* dapat diperluas dan diperkuat. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengkaji efektivitas penggunaan media *Litraflash* dalam jangka waktu yang lebih panjang untuk melihat dampaknya terhadap retensi kosakata dan keberlanjutan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). "*Keputusan Kepala BSKAP Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah pada Kurikulum Merdeka*". Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://guru.kemendikdasmen.go.id/dokumen/74r6Yln0zK?parentC>

- ategory=Implementasi%20Kurikulum%20Nasional
- Banar, D. P., Yohanes, B., Setiyawan, R. D., Puspita, W. A., & Setyowati, I. D. (2021). *Beban Kognitif dan Kemampuan dalam Pembelajaran Matematika Sekolah*. Yogyakarta: Elmatara.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran (Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Endraswara, S. (2017). *Literasi Sastra: Teori, Model, dan Terapan*. Yogyakarta: Morfalingua
- Firiani, E., Waspodo, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital untuk Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hudha, R. R. (2019). *Literasi Membaca Era Digital Sesuai Standar PISA (Programme for International Student Assessment)*. Pustaka Media Guru.
- Muftisany, H. (2023). *Mengenalkan Membaca dengan Flashcard*. Yogyakarta: Elementa Media.
- Novasyari, R. (2024). "Enhancing English Vocabulary Mastery through Flashcards: A Study on Fifth Graders at SDN 05 Palembang". *Journal of Education Research*, 5(4), 6307-6312.
- Nurjamilah, Rizki, S. A., Bik, M. T. N., Susanti, E. (2025). "Teori Belajar Konstruktivisme". *Pediaqu : Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*. 4(4), 6867 – 6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/download/3075/2719/5980>
- Rabbani, I. N., Aditya, N., Salsabila, N., Isril, T. L., & Farisandy, E. D. (2023). "Pengaruh Metode Dual-Coding terhadap Long-Term Memory Mahasiswa". *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 5(1), 75–89. <https://doi.org/10.3636/jsypch.sds1.119>.
- Sulistiowati, E. R., Taufiqulloh, & Yoga Prihatin. (2024). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Peningkatan Hasil dan Motivasi Belajar Pemahaman Bacaan Narrative Text Peserta Didik Kelas VIII di SMP Negeri 3". *Journal of Education Research*, 5(1), 426–439. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.840>.
- Tarigan, H. G. (2021). *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuni, I. (2022). *Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Asing*. Kendari: SulQa Press.