

**Pengembangan Kartu Permainan Edukatif Berbantuan
Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman
Kosa Kata Bahasa Indonesia Siswa Kelas II SD Negeri 101771
Kec. Percut Sei Tuan TA. 2025/2026**

**Devi Triana Purba¹, Masta Marselina Sembiring², Eva Betty Simanjuntak³,
Edizal Hatmi⁴, Husna Parluhutan Tambunan⁵, Dila Handayani⁶**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Medan

devitripurba6@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard guna meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 101771 Kecamatan Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2025/2026. Rendahnya kemampuan pemahaman kosakata siswa menjadi salah satu permasalahan yang sering ditemukan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami makna kata, menggunakan kosakata dalam konteks yang tepat, serta mengingat kosakata baru yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, guru kelas II, dan siswa kelas II SD Negeri 101771 Kecamatan Percut Sei Tuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket validasi, dan tes kemampuan kosakata. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu permainan edukatif berbantuan flashcard memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media praktis digunakan dalam pembelajaran dan efektif meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata siswa. Peningkatan kemampuan siswa terlihat dari perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memahami kosakata Bahasa Indonesia setelah menggunakan media yang dikembangkan. Dengan demikian, kartu permainan edukatif berbantuan flashcard layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: *Kartu permainan edukatif, flashcard, kosakata Bahasa Indonesia, sekolah dasar, pengembangan media.*

Abstract

This study aimed to develop educational game cards assisted by flashcards to improve Indonesian vocabulary comprehension among second-grade students of SD Negeri 101771 Percut Sei Tuan in the 2025/2026 academic year. Limited vocabulary comprehension remains one of the major challenges in elementary Indonesian language learning. Students often experience difficulties in understanding word meanings, using vocabulary appropriately in context, and retaining newly learned words. This research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, consisting of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation stages. The research subjects included material experts, media experts, second-grade teachers, and second-grade students of SD Negeri 101771 Percut Sei Tuan. Data were collected through observations, interviews, validation questionnaires, and vocabulary comprehension tests. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The findings revealed that the educational game cards

assisted by flashcards achieved a very valid category based on evaluations from material and media experts. The trial results indicated that the developed media were practical for classroom implementation and effective in enhancing students' vocabulary comprehension. The improvement was evident from the increase in students' average posttest scores compared to their pretest scores after using the developed media. Therefore, the educational game cards assisted by flashcards are considered feasible and effective as a learning medium for Indonesian language instruction in elementary schools.

Keywords: *Educational game cards, flashcards, Indonesian vocabulary, elementary school, instructional media development.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi utama yang memungkinkan manusia menyampaikan ide, gagasan, informasi, dan perasaan kepada orang lain. Dalam konteks pendidikan dasar, penguasaan bahasa memiliki posisi yang sangat strategis karena menjadi fondasi bagi perkembangan kemampuan literasi siswa (Tulak, Pitriyana, et al., 2025; Tulak, Rubianus, et al., 2025). Kemampuan berbahasa yang baik tidak hanya mendukung keberhasilan siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga memengaruhi keberhasilan mereka dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar harus dirancang secara sistematis untuk mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara terpadu (Zulaeha et al., 2025).

Secara global, penguatan kemampuan literasi menjadi salah satu fokus utama pendidikan abad ke-21. Data Programme for International Student Assessment (PISA) menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara-negara OECD. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengembangan keterampilan bahasa perlu mendapatkan perhatian serius sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu aspek fundamental dalam kemampuan literasi adalah penguasaan kosakata. Semakin banyak kosakata yang dimiliki siswa, semakin baik pula kemampuan mereka dalam memahami informasi, membaca teks, serta mengekspresikan gagasan secara lisan maupun tulisan (Syawal et al., 2025; Umar et al., 2024).

Kosakata merupakan kumpulan kata yang dimiliki seseorang dan digunakan dalam aktivitas berbahasa. Penguasaan kosakata berperan penting dalam proses komunikasi karena menjadi dasar bagi keterampilan membaca, berbicara, menulis, dan menyimak (Tulak et al., 2023). Siswa yang memiliki penguasaan kosakata yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran, sedangkan siswa dengan kosakata terbatas sering mengalami kesulitan memahami isi bacaan maupun instruksi pembelajaran. Oleh sebab itu, pengembangan kosakata perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik (Trisnani et al., 2024).

Pada fase sekolah dasar, khususnya kelas rendah, siswa masih berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Piaget. Pada tahap ini, anak lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, permainan, dan pengalaman

langsung dibandingkan penjelasan verbal yang abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami berbagai konsep bahasa, termasuk penguasaan kosakata.

Namun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih sering didominasi oleh metode ceramah, membaca buku teks, dan penugasan konvensional. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga minat dan motivasi belajar menjadi rendah. Pembelajaran yang monoton juga berpotensi menimbulkan kejenuhan, khususnya pada siswa kelas rendah yang pada dasarnya memiliki karakteristik belajar sambil bermain.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 101771 Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II masih relatif rendah. Dari 24 siswa, hanya 10 siswa (41,6%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 14 siswa (58,3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menggunakan kosakata Bahasa Indonesia secara tepat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II, ditemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan memahami kosakata yang berkaitan dengan materi pembelajaran, khususnya kosakata yang menggambarkan perasaan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan gambar sederhana sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Guru juga mengungkapkan bahwa media permainan edukatif dan flashcard belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pendidikan memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Imelda & Tulak, 2021; Tulak, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman kosakata adalah *flashcard*. *Flashcard* merupakan kartu bergambar yang memuat kata, gambar, simbol, atau informasi tertentu yang dirancang untuk membantu siswa memahami konsep secara visual. Penggunaan flashcard terbukti mampu meningkatkan daya ingat, perhatian, serta kemampuan siswa dalam mengenali dan memahami kosakata baru.

Meskipun demikian, penggunaan flashcard konvensional memiliki keterbatasan karena umumnya hanya berfungsi sebagai media visual tanpa melibatkan interaksi belajar yang lebih mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi yang mampu mengintegrasikan flashcard dengan aktivitas permainan edukatif sehingga siswa tidak hanya melihat dan menghafal kosakata, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan bermain sambil belajar.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah banyak mengkaji efektivitas flashcard dalam meningkatkan kemampuan membaca, menulis, maupun penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. Namun sebagian besar penelitian tersebut hanya berfokus pada penggunaan flashcard sebagai media visual biasa atau flashcard digital tanpa mengintegrasikan unsur permainan edukatif secara sistematis. Selain itu, masih sedikit penelitian yang mengembangkan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard pada

materi Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar, khususnya pada materi mengenal perasaan.

Research gap penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran yang mengombinasikan tiga komponen utama, yaitu kartu permainan edukatif, flashcard visual, dan desain berbasis teknologi menggunakan Canva. Kombinasi tersebut diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna dibandingkan penggunaan flashcard konvensional maupun media pembelajaran yang hanya berfokus pada aspek visual. Kebaruan penelitian ini juga terletak pada pengembangan media yang dirancang sesuai karakteristik siswa kelas II sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar konkret melalui aktivitas bermain.

Penelitian ini memiliki urgensi yang tinggi karena penguasaan kosakata merupakan fondasi utama bagi keberhasilan literasi siswa pada jenjang pendidikan berikutnya. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak diharapkan dapat membantu meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata siswa sejak dini. Selain memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif, penelitian ini juga memberikan kontribusi teoretis terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis permainan edukatif di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar; (2) mengetahui tingkat kepraktisan media yang dikembangkan; dan (3) mengetahui efektivitas penggunaan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard dalam meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri 101771 Percut Sei Tuan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa kartu permainan edukatif berbantuan flashcard untuk meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis, sederhana, serta banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pada jenjang pendidikan dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 101771 Kecamatan Percut Sei Tuan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas satu guru kelas II dan 24 siswa kelas II. Pada tahap pengembangan, media divalidasi oleh tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Selanjutnya, produk yang telah dinyatakan layak diujicobakan kepada siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes kemampuan pemahaman kosakata. Observasi dan wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa. Angket digunakan untuk mengukur tingkat validitas dan kepraktisan media, sedangkan tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata siswa sebelum dan sesudah penggunaan produk. Instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, lembar respons guru, lembar respons siswa, serta soal pretest dan posttest kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data validitas, kepraktisan, dan respons pengguna dianalisis menggunakan rumus persentase. Kriteria kelayakan media mengacu pada kategori sangat layak, layak, cukup layak, kurang layak, dan tidak layak. Efektivitas media dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain Score untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman kosakata siswa setelah menggunakan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD Negeri 101771 Percut Sei Tuan. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan memahami makna kata, menghubungkan kata dengan konteks kalimat, serta mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan ekspresi perasaan. Pembelajaran yang berlangsung masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga siswa cenderung pasif selama proses pembelajaran.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa karakteristik siswa kelas II lebih menyukai aktivitas belajar yang melibatkan permainan, gambar, warna, dan interaksi langsung dengan teman sebaya. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar.

Tahap Perancangan (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti merancang media berupa kartu permainan edukatif berbantuan flashcard. Media dirancang menggunakan aplikasi Canva sehingga menghasilkan tampilan visual yang menarik, berwarna, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Setiap kartu memuat gambar, kosakata, petunjuk permainan, serta aktivitas yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Desain permainan dikembangkan dengan mengintegrasikan unsur belajar dan bermain. Siswa tidak hanya diminta mengenali kosakata melalui gambar, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti mencocokkan kata dengan gambar, menjelaskan makna kata, menyusun kalimat sederhana, dan menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan kosakata yang dipelajari.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Produk yang telah dirancang selanjutnya dikembangkan menjadi media pembelajaran yang siap digunakan. Proses pengembangan meliputi pembuatan desain kartu menggunakan Canva, penyusunan materi kosakata sesuai capaian pembelajaran kelas II, serta penyusunan aturan permainan yang mudah dipahami siswa.

Media yang telah selesai kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Ahli materi menyatakan bahwa isi materi telah sesuai dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II. Ahli media menilai tampilan visual menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Sementara itu, ahli bahasa menyatakan bahwa penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami oleh siswa.

Hasil Validasi Produk

Tabel 1. Hasil Validasi Media

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Materi	92,50	Sangat Layak
Ahli Media	95,00	Sangat Layak
Ahli Bahasa	90,00	Sangat Layak
Rata-rata	92,50	Sangat Layak

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek isi, tampilan, dan kebahasaan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media yang telah dinyatakan layak kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas II SD Negeri 101771 Percut Sei Tuan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memahami kosakata Bahasa Indonesia. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran menggunakan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard selama beberapa pertemuan.

Selama implementasi berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mereka aktif berdiskusi, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi dalam permainan. Suasana belajar menjadi lebih hidup dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya didominasi aktivitas membaca dan mengerjakan latihan dari buku paket.

Kepraktisan Media

Kepraktisan media diukur melalui angket respons guru dan siswa setelah penggunaan media. Hasil analisis menunjukkan bahwa media memperoleh respons yang sangat positif.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	95,00	Sangat Praktis
Siswa	93,75	Sangat Praktis
Rata-rata	94,38	Sangat Praktis

Guru menyatakan bahwa media mudah digunakan dan membantu menjelaskan materi kosakata kepada siswa. Sementara itu, siswa menganggap media menarik, menyenangkan, dan membuat mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Efektivitas Media

Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest kemampuan pemahaman kosakata siswa. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	80	100
Nilai Terendah	40	75
Rata-rata	59,58	87,50

Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 27,92 poin setelah menggunakan media kartu permainan edukatif berbantuan flashcard.

Berdasarkan perhitungan N-Gain Score, diperoleh nilai sebesar 0,69 yang termasuk kategori sedang menuju tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II.

PEMBAHASAN

Peningkatan kemampuan pemahaman kosakata yang diperoleh siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Melalui permainan, siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga informasi yang diperoleh lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman belajar yang dialami secara langsung oleh peserta didik. Dalam penggunaan kartu permainan edukatif, siswa

tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berinteraksi, berdiskusi, dan membangun pemahaman melalui aktivitas permainan.

Hasil penelitian ini juga mendukung teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata, gambar, dan aktivitas langsung dibandingkan penjelasan abstrak. Flashcard yang dilengkapi gambar dan warna menarik membantu siswa menghubungkan konsep kata dengan representasi visual yang konkret.

Selain itu, penggunaan Canva sebagai sarana pengembangan media memberikan nilai tambah karena menghasilkan tampilan visual yang lebih menarik dan modern. Desain yang menarik mampu meningkatkan perhatian siswa sehingga mereka lebih fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media flashcard efektif meningkatkan kemampuan kosakata siswa sekolah dasar. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengintegrasikan flashcard dengan kartu permainan edukatif sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian membuktikan bahwa pengembangan kartu permainan edukatif berbantuan flashcard tidak hanya layak dan praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar. Oleh karena itu, media ini berpotensi menjadi salah satu alternatif inovasi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mendukung penguatan literasi bahasa pada jenjang pendidikan dasar.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kartu permainan edukatif berbantuan flashcard yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria sangat layak, sangat praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 92,50%, sedangkan hasil respons pengguna menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 94,38%. Selain itu, hasil implementasi media menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman kosakata siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 59,58 pada pretest menjadi 87,50 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,69.

Media yang dikembangkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kartu permainan edukatif berbantuan flashcard dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa pada materi dan jenjang pendidikan yang berbeda guna memperluas pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan dalam mendukung peningkatan kualitas literasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2022). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Literasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Agustina, N., & Prasetyo, A. (2024). Pengembangan media flashcard digital untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 9(2), 112–123.
- Arsyad, A. (2023). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azizah, N., & Hidayat, R. (2025). Efektivitas media permainan edukatif terhadap peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(1), 145–156.
- Branch, R. M. (2020). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cahyani, D., & Sari, M. (2024). Pengembangan media berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 10(1), 45–57.
- Dewi, P. S., & Lestari, R. (2023). Pengaruh penggunaan flashcard terhadap kemampuan kosakata Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 13(2), 98–107.
- Fitriyani, E., & Mulyani, S. (2025). Implementasi media visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 44(1), 55–68.
- Hidayat, T., & Anwar, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 1–13.
- Imelda, & Tulak, T. (2021). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 64–70. <https://doi.org/10.47178/elementary.v4i1.1265>
- Kurniawan, D., & Setiawan, A. (2024). Analisis kebutuhan media pembelajaran kosakata pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Obsesi*, 8(3), 1870–1882.
- Mulyasa, E. (2022). *Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurdyansyah. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Pribadi, B. A. (2021). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Putri, A. R., & Sembiring, Y. (2025). Pengembangan kartu edukatif untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas rendah. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 58(2), 210–223.
- Rahmawati, N., & Wulandari, S. (2024). Efektivitas flashcard dalam meningkatkan kemampuan literasi awal siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dasar*, 12(1), 78–89.
-

- Saputra, H., & Nasution, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan pada materi kosakata Bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 133–145.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2021). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syawal, S., Tulak, H., Ishak, S., Wajdi, F., Rante, S. V. N., & Tulak, T. (2025). IOC: Merangsang Minat Belajar Siswa SD. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 30–41. <https://doi.org/10.47178/a6qz5e16>
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2021). *Model Penelitian Pengembangan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Trisnani, N., Zuriyah, N., Kobi, W., Kaharuddin, A., Subakti, H., Utami, A., Anggraini, V., Farhana, H., Pitriyana, S., Watunglawar, B., Mutaqin, A., Farid, M. G., Juwita, A. R., Dianita, E. R., Tulak, T., & Yunefri, Y. (2024). *Pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka*. PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Tulak, T. (2020). Peran Guru Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Pada Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 9(3), 17–23. <https://doi.org/10.47178/jkip.v9i3.1144>
- Tulak, T., Pitriyana, S., Ahmad, Ode, Z., Adi, N. R. M., Sari, D. D., Salam, Dos Santos, M., Napisah, Hevitria, Wulandari, N., Nur, M. A., Kusumastuti, F. A., Rumangun, K., Roys, Lutfi, Muh. K., Sarwandi, Ibrahim, M., & Setiadi, H. (2025). *Literasi dan Numerasi di Sekolah Dasar*. PT. Mifandi Mandiri Digital. <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/940>
- Tulak, T., Rubianus, Tulak, H., & Natalia, D. (2025). Effectiveness of Interactive Learning in Teaching Fraction Concepts to Elementary School Teacher Education Students at UKI Toraja. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(4), 475–484. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v14i4.p475-484>
- Tulak, T., Tangkearung, S. S., Tulak, H., & Paseno, E. W. (2023). *Application of Meaningful Learning Model To Improve Student's Learning Outcomes*. 664–675. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-108-1_66
- Umar, Mahmudi, M. R., Davidi, E. I. N., & Tulak, T. (2024). Tren Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Numerasi Di Sekolah Dasar: Analisis Bibliometrik. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 148–160. <https://doi.org/10.47178/hjncz940>
- Utami, F., & Handayani, L. (2026). Pengembangan media flashcard interaktif untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 16(1), 34–48.
- Wahyuni, S., & Pranata, D. (2024). Peningkatan kemampuan kosakata melalui media permainan edukatif pada siswa kelas rendah sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 201–214.
-

Yaumi, M. (2022). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yuliana, R., & Khotimah, H. (2025). Validitas dan kepraktisan media kartu permainan edukatif pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 11(1), 67–79.

Zulaeha, O., Mustaqimah, N., Almubarokah, N. H., Arifin, M. Z., Indriasari, D., Ismail, A. N., Masnur, Hidayana, A. F., Mutia, N. B., Effendi, Yansa, H., Sabon, Y. O. S., Tulak, T., Hayati, R. M. N., Dewi, R. S. I., & Ermawati, D. (2025). *Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar* (2nd ed., Vol. 1). PT. Mifandi Mandiri Digital.